

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: 2.0.2 (05/2018)

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	Die Funktionen im Überblick	20
2	Neue Funktionen in KOMPLETE KONTROL 2.0.2	22
3	Der KOMPLETE-KONTROL-Arbeitsfluss	24
4	Einrichtung von KOMPLETE KONTROL	26
4.1	Anschluss des Keyboards an den Computer	26
4.2	Einrichtung der Stand-alone-Anwendung	27
4.3	Einrichtung der Host-Integration	30
4.3.1	Einrichtung von Apple Logic Pro X und GarageBand	31
4.3.2	Einrichtung von Steinberg Cubase/Nuendo	31
4.3.3	Einrichtung von Ableton Live (MacOS)	32
4.3.4	Einrichtung von Ableton Live (Windows)	34
4.4	Anschluss von Pedalen an das Keyboard	36
4.5	Externes MIDI-Equipment an das Keyboard anschließen	39
5	Die Software im Überblick	41
5.1	Kopfzeile	42
5.2	Browser	43
5.2.1	Library-Pane	44

5.2.2	Produkt-Wähler	45
5.2.3	Files-Pane	47
5.3	Perform-Panel	48
5.4	Plug-in-Panel	49
5.5	Plug-in-Ketten-Panel	50
5.6	MIDI-Zuweisungs-Editor	51
5.7	Plug-in-Bereich	52
6	Das Keyboard im Überblick	54
6.1	Perform- und Edit-Bereich	56
6.2	Transport-Bereich	57
6.3	Control-Bereich	58
6.4	Modus-Buttons	60
6.5	Navigation und der 4-D-Encoder	61
6.6	Tastatur und Light Guide	62
6.7	Modulations-Rad	62
6.8	Touch-Strip	63
6.9	Transpositions- und Fixed-Velocity-Buttons	63
7	Globale Bedienelemente und Preferences	65
7.1	Instrumenten-Views	65
7.1.1	Default-View	66
7.1.2	Additional-View	66
7.1.3	Edit-View	68
7.2	Wechseln von Instanzen	69
7.3	Transport und Tempo	70
7.3.1	Die Clock zurücksetzen	71
7.3.2	Tempo anpassen	72

7.4	Einstellung der Master-Lautstärke	72
7.5	Preferences (Voreinstellungen)	73
7.5.1	Preferences – Audio-Page	74
7.5.2	Preferences – MIDI-Page	76
7.5.3	Preferences – General-Page	77
7.5.4	Preferences – Library-Page	78
7.5.5	Preferences – Plug-ins-Page	84
7.6	Keyboard-Einstellungen	87
7.7	Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden	88
8	MIDI-Kommunikation	90
8.1	Host-Automation	91
8.1.1	Automations-IDs für das Perform Panel	91
8.1.2	Automation aufnehmen	92
8.2	Das Keyboard im MIDI-Modus nutzen	95
8.3	Nutzung des Keyboards als Stand-alone-MIDI-Controller	96
9	Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors	99
9.1	Das Zuweisungs-System	99
9.2	Öffnen des MIDI-Zuweisungs-Editors	100
9.3	MIDI-Befehle Bedienelementen zuweisen	101
9.4	Ein neues MIDI-Template erzeugen	103
9.5	Umbenennen von MIDI-Templates	105
9.6	Tastatur-Zonen erstellen	106
9.6.1	Über Tastatur-Zonen	106
9.6.2	Eine Tastatur-Zone aufteilen	107
9.6.3	Für eine Tastatur-Zone einen anderen MIDI-Kanal wählen	109
9.6.4	Die Farbe einer Tastatur-Zone ändern	109

9.6.5	Tastatur-Zonen in der Größe Anpassen	110
9.6.6	Eine Tastatur-Zone deaktivieren	112
9.6.7	Eine Tastatur-Zone löschen	114
9.6.8	Tastatur-Zonen transponieren	115
9.7	MIDI-Befehls-Typen und Zuweisungen	117
9.7.1	Typen von MIDI-Befehlen – Type-Menü	117
9.7.2	Zuweisungen für Knobs (Drehregler)	118
9.7.3	Zuweisungen für die Buttons	119
9.7.4	Zuweisungen für Tastatur-Zonen	121
9.7.5	Zuweisungen für den Touch-Strip	122
9.7.6	Zuweisungen für Pedale (Schalter)	123
9.7.7	Zuweisungen für Pedale (stufenlos)	124
10	Host-Integration	126
10.1	Integration in MASCHINE	126
10.1.1	Grundlegende Steuerfunktionen	127
10.1.2	Steuer-Funktionen für die erweiterte Integration	129
10.2	Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand	138
10.3	Integration in Ableton Live	141
10.4	Integration in Steinberg Cubase und Nuendo	144
11	In der Library blättern	148
11.1	Browser-Grundlagen	148
11.1.1	Produkt-Typen: Instrumente und Effekte	148
11.1.2	Über die Library und Meta-Informationen	149
11.1.3	In Ihrer Library blättern vs. Ihre Festplatte durchsuchen	150
11.2	Öffnen des Browsers	151
11.3	Der Browser auf dem Keyboard im Überblick	152

11.4	Preset-Dateien laden	152
11.5	Zwischen Factory- und User-Inhalten wählen	153
11.6	Ein Instrument mit seiner Standard Preset-Datei laden	154
11.7	Instrumenten-Preset-Dateien nach Bank filtern	158
11.8	Die Auswahl zurücksetzen	160
11.9	TYPES- und MODES-Tag-Filter	162
11.9.1	Preset-Dateien nach Typen und Modi filtern	164
11.9.2	Mehrere Tags der gleichen Ebene auswählen	168
11.10	Mit Favoriten arbeiten	168
11.10.1	Den Favoriten eine Preset-Datei hinzufügen	169
11.10.2	Favoriten in den Suchergebnissen anzeigen	171
11.10.3	Preset-Dateien aus den Favoriten entfernen	173
11.11	Eine Textsuche durchführen	174
11.12	Preset-Datei-Informationen anzeigen	175
11.13	Vorhören Ihrer Preset-Dateien (Prehear)	176
12	Mit Effekten arbeiten	177
12.1	Das Plug-in-Ketten-Panel öffnen	177
12.2	Effekte hinzufügen	178
12.3	Plug-in-Slots wählen	181
12.4	Effekte umordnen	182
12.5	Die Plug-in-Kette scrollen	183
12.6	Effekte stummschalten (Bypass)	184
12.7	Effekte entfernen	186
13	Verwaltung der Library	188
13.1	Speichern von Preset-Dateien in die User-Library	188
13.2	Löschen von Preset-Dateien aus der User-Library	190

13.3	Die Tags und Eigenschaften von User-Preset-Datei bearbeiten	191
13.4	Mit dem Files-Pane arbeiten	195
13.4.1	Zusätzliche Funktionen der Suchergebnis-Liste im Files-Pane	196
13.4.2	Navigation zu Dateien mit der Orts-Zeile	197
13.4.3	Zuletzt besuchte Orte nutzen	198
13.4.4	Mit Favoriten-Ordern arbeiten	199
13.5	VST-Plug-ins laden	200
13.6	NKS-Instrumente installieren	201
13.7	KOMPLETE-KONTROL-kompatible Dateien Importieren	204
14	Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern	206
14.1	Über Instrumente mit vordefinierten Zuweisungen	206
14.2	Parameter einstellen	206
14.3	Parameter-Pages Umschalten	207
14.4	Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen	207
15	Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten	210
15.1	Ein Paar Musiktheoretische Anmerkungen	210
15.2	Die Scale-Engine aktivieren	212
15.3	Eine Skala spielen	213
15.4	Akkorde Spielen	213
15.5	Skalen und Akkorde bearbeiten	214
15.6	SCALE-Parameter einstellen	215
15.6.1	Scale Root Note (Grundton der Skala)	216
15.6.2	Scale-Bank und -Type	217
15.7	Den Key-Mode-Parameter einstellen	225
15.8	Chord-Parameter einstellen	227
15.8.1	Chord Mode (Akkord-Modus)	227

15.8.2	Akkord-Typ	229
15.8.3	Chord Position (Akkord-Position)	234
16	Den Arpeggiator bearbeiten und spielen	235
16.1	Arpeggiator-Sequenzen spielen	236
16.2	Ein Sustain-Pedal zur Steuerung des Arpeggiators nutzen	237
16.3	Arpeggiator-Snaphots auf dem Keyboard nutzen	237
16.4	Den Arpeggiator bearbeiten	238
16.5	Main-Parameter einstellen	239
16.5.1	Main - Mode	240
16.5.2	Main - Type	240
16.6	Die Rhythm-Parameter einstellen	241
16.6.1	Rhythm - Rate	241
16.6.2	Rhythm - Sequence	242
16.6.3	Rhythm - Swing	243
16.7	Die Other-Parameter einstellen	244
16.7.1	Other - Octaves	244
16.7.2	Other - Dynamic	245
16.7.3	Other - Gate	245
16.8	Die Advanced-Parameter einstellen	246
16.8.1	Advanced - Retrigger	246
16.8.2	Advanced - Repeat	247
16.8.3	Advanced - Offset	247
16.8.4	Advanced - Inversion	248
16.9	Die Range-Parameter einstellen	248
16.9.1	Range - Min. Key	249
16.9.2	Range - Max. Key	249

16.10	Den Hold-Parameter einstellen	249
Index	251

1 Willkommen zu KOMPLETE KONTROL

Vielen Dank, dass Sie sich für KOMPLETE KONTROL entschieden haben!

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 Ihres 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 blättern Sie intuitiv durch Ihre Instrumente und Effekte, um sie dann kreativ über KOMPLETE KONTROLS einzigartige Skalen-Engine und den Arpeggiator zu spielen.

Wir hoffen, dass Ihnen 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 Sie vor wichtigen Belangen und potenziellen Risiken, die Ihre volle Aufmerksamkeit benötigen.

Darüber hinaus werden folgende Formatierungen verwendet:

- Texte, die in (Kontext-) Menüs erscheinen (wie beispielsweise: *Open...*, *Save as...*, usw.), und Laufwerkspfade Ihrer 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 Sie eine solche Formatierung antreffen, erscheint der entsprechende Text auf dem Bildschirm.
 - Text, der auf den Displays des Controllers erscheint, wird in **hellgrau** dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung sehen, finden Sie den entsprechenden Text auf einem Controller-Display.
 - Die Beschriftungen auf dem MASCHINE Controller werden in **orange** dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung antreffen, finden Sie eine entsprechende Beschriftung auf dem Controller.
 - Wichtige Bezeichnungen und Begriffe werden **fett** gedruckt.
 - Verweise auf die Tasten Ihrer Computertastatur werden in eckigen Klammern dargestellt (zum Beispiel "Drücken Sie [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 Ihrem Rechner installierte Software als **KOMPLETE-KONTROL-Software**.

Unbeschriftete Buttons auf dem Keyboard

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:

- Informations-Blatt mit:
- der Hardware-**Serien-Nummer** des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards
- einem Web-Link zum Download des **KOMPLETE-SELECT-Software-Bundles** (inklusive KOMPLETE KONTROL)
- **KOMPLETE KONTROL-Keyboard**
- **Ein Blatt mit Sicherheitshinweisen**
- **USB-Kabel**

1.3 Systemanforderungen

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

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

KOMPLETE

KOMPLETE KONTROL ist für die Nutzung mit KOMPLETE 11 SELECT, KOMPLETE 11 und KOMPLETE 11 ULTIMATE optimiert.

Für aktuelle Informationen zu Systemanforderungen und Kompatibilität von KOMPLETE besuchen Sie bitte:

www.native-instruments.com/de/products/komplete/bundles/komplete-11/specifications/

1.4 Barrierefreiheit

KOMPLETE KONTROL bietet Funktionen zur Barrierefreiheit für sehbehinderte Nutzer. Diese konzentrieren sich ausschließlich auf das KOMPLETE-KONTROL-Keyboards an sich und bieten für die folgenden Funktionen Sprachausgabe über Ihren 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 Mode-Buttons
- 4-D-Encoder
- 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 KOMLETE-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 Mode-Buttons sitzen auf dem KOMLETE-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 Mode-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. Drücken und halten Sie den **SHIFT**-Button oben links auf dem Keyboard.
2. Während Sie **SHIFT** gedrückt halten, betätigen Sie oben rechts auf dem Keyboard den **MIXER**-Button.

→ Die Funktionen zur Barrierefreiheit werden aktiviert bzw. deaktiviert.

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

1. Drücken und halten Sie den **SHIFT**-Button oben links auf dem Keyboard.
2. Halten Sie **SHIFT** gedrückt und drücken Sie 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.

- Um den Trainings-Modus über das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard zu aktivieren bzw. zu deaktivieren, während die KOMPLETE-KONTROL-Software läuft, doppeldrücken Sie 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 Die Funktionen im Überblick

Die folgende Tabelle 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.

	Funktion	Bedienung über Key-board
Accessibility (Barrierefreiheit)	Aktivierung und Deaktivierung des Barrierefreiheits-Modus	Ja
Der Browser	Durch die Factory- und User-Preset-Dateien blättern	Ja
	Zwischen der Sortierung nach Category oder Vendor umschalten	Ja
	Nach Favoriten sortieren oder festlegen	Ja
	User-Presets speichern und bearbeiten	Nein
	Durch NKS-Plug-ins anderer Anbieter blättern	Ja
Instrumenten-Steuerung	Wichtige Instrumenten-Parameter einstellen	Ja
	Instrumenten-Parameter maßgeschneidert zuweisen	Nein
Smart Play	Skalen- und Akkord-Parameter einstellen	Ja
	Arp-Parameter anpassen	Ja
Touch-Strips	Touch-Strip-Parameter einstellen	Nein
Tempo	BPM einstellen	Ja
Trainings-Modus	Ein Bedienelement finden, ohne tatsächlich eine Aktion auszulösen	Ja
Preferences (Voreinstellungen)	Software- und Hardware-Voreinstellungen anpassen	Nein
Software-Dialog	Sie werden benachrichtigt, wenn in der Software ein Dialog erscheint (der Inhalt der Dialoge wird nicht von der Sprachausgabe wiedergegeben).	Ja



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 finden Sie in Abschnitt [↑10, Host-Integration](#).

2 Neue Funktionen in KOMPLETE KONTROL 2.0.2

Die Veröffentlichung von KOMPLETE KONTROL 2.0.2 bringt folgende neue Funktionen, Verbesserungen und Änderungen:

Unterstützung von NKS-Effekten und VST-Effekten

KOMPLETE KONTROL unterstützt jetzt NKS-Effekte und VST-Effekte. Sie können jetzt zusätzlich zu den geladenen Instrumenten noch Effekte laden, um Ihren Sound weiter zu verfeinern. Die Effekte sind in der neuen Plug-in-Kette in einer horizontalen Reihe angeordnet. Die NKS-Effekt-Parameter werden den Bedienelementen des Keyboards zugewiesen und können individuell angepasst werden. Alle NKS-Effekte sind für sehbehinderte Personen komplett über die KOMPLETE-KONTROL-S-Series-Keyboards zugänglich.

Mehr Informationen über die Plug-in-Kette und die Arbeit mit Effekten finden Sie in den Abschnitten [↑5.5, Plug-in-Ketten-Panel](#) bzw. [↑12, Mit Effekten arbeiten](#).

Funktionen für die Barrierefreiheit für Windows-Nutzer

Die Funktionen für die Barrierefreiheit stehen jetzt auch in Windows zur Verfügung. Mehr Informationen zur Barrierefreiheit finden Sie in Abschnitt [↑1.4, Barrierefreiheit](#).

MIDI-Templates benennen

Sie können MIDI-Templates bei der Erzeugung jetzt Namen geben und existierende MIDI-Templates umbenennen. Siehe [↑9.4, Ein neues MIDI-Template erzeugen](#), bzw. [↑9.5, Umbenennen von MIDI-Templates](#) für weitere Informationen.

Mit dem MIDI-Zuweisungs-Editor Tastatur-Zonen erzeugen

Sie können mit dem MIDI-Zuweisungs-Editor **Tastatur-Zonen** verwalten. Tastatur-Zonen dienen der Zuweisung verschiedener MIDI-Kanäle zu bestimmten Tasten bzw. Tastenbereichen Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-Series-Keyboards. Mehr über die Erzeugung von Tastatur-Zonen finden Sie in Abschnitt [↑9.6, Tastatur-Zonen erstellen](#).

Zustands-Anzeigen für Mute und Solo im Mixer View bei der Nutzung in einer DAW

Für die erweiterte Host-Integration werden die Zustands-Anzeigen für Mute und Solo bei der Nutzung in Logic Pro X, GarageBand, Ableton Live, Cubase und Nuendo jetzt im Mixer View angezeigt.

Änderungen bei der Host-Integration mit Ableton Live

Nach dem Upgrade der KOMPLETE-KONTROL-Anwendung auf Version 2.0, müssen Sie die Host-Integration mit Ableton Live erneut einrichten, weil es Änderungen am Aufbau der Integration gab. Siehe [↑4.3.3, Einrichtung von Ableton Live \(MacOS\)](#), bzw. [↑4.3.4, Einrichtung von Ableton Live \(Windows\)](#) für weitere Informationen.

3 Der KOMPLETE-KONTROL-Arbeitsfluss

KOMPLETE KONTROL stellt alle Sounds von KOMPLETE und den Native-Kontrol-Standard (NKS) in den Mittelpunkt Ihres Workflows. Mit der erweiterten Integration in eine Reihe von Hosts können Sie schnell Ideen umsetzen und haben sofort Zugriff auf die benötigten Sounds — alles direkt auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard.

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

1. Wählen Sie 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. Finden Sie auf dem Keyboard mit den Filtern und Vorhörfunktionen des Browsers in Ihrer KOMPLETE-KONTROL-Library Ihr Wunsch-Preset eines beliebigen Instruments.
 3. Nutzen Sie den Control-Bereich des Keyboards, um das geladene Instrument anzupassen und erzeugen Sie Ihren eigenen, einzigartigen Sound.
 4. Optional können Sie die Smart-Play-Funktionen von KOMPLETE-KONTROL aktivieren und Ihr Spiel mit der Scale-Engine und dem Arpeggiator anreichern.
 5. Nehmen Sie im Host einen neuen Clip auf und steuern Sie 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 Sie von vorne beginnen möchten, haben Sie direkten Zugriff auf Undo- und Redo-Funktionen. Um Ihre Aufnahme weiter zu verfeinern, wenden Sie mit wenigen Button-Drücken auf dem Keyboard Quantisierung und Automation auf einen Clip an.
- Sie haben schnell eine musikalische Idee aufgenommen und können jetzt fortfahren, sie zu einem Song auszubauen, indem Sie den Prozess wiederholen und mehr Tracks hinzufügen.

Schlüsselfunktionen

Die folgenden Schlüsselfunktionen erleichtern den Arbeitsfluss von KOMPLETE KONTROL:

- **Host-Integration:** Erweiterte Integration in eine Reihe von Hosts. Mehr dazu finden Sie in [↑4.3, Einrichtung der Host-Integration](#) und [↑10, Host-Integration](#).
- **Browser:** Der Browser ist Ihr Interface zum Finden, Laden und Organisieren Ihrer Instrumente, Effekte und Preset-Dateien in der KOMPLETE-KONTROL-Library. Mehr dazu finden Sie in [↑11, In der Library blättern](#), [↑12, Mit Effekten arbeiten](#) und [↑13, Verwaltung der Library](#).
- **Instrumenten-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 finden Sie in [↑14, Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern](#) und [↑9.7.5, Zuweisungen für den Touch-Strip](#).
- **Smart-Play:** Mit der Scale-Engine und dem Arpeggiator spielen und erzeugen Sie Skalen, Akkorde und Arpeggio-Sequenzen. Mehr dazu finden Sie in [↑15, Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) und [↑16, Den Arpeggiator bearbeiten und spielen](#).

4 Einrichtung von KOMPLETE KONTROL

Dieser Abschnitt bietet grundlegende Einrichtungs-Informationen und führt Sie 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 Ihrer DAW und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden.

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



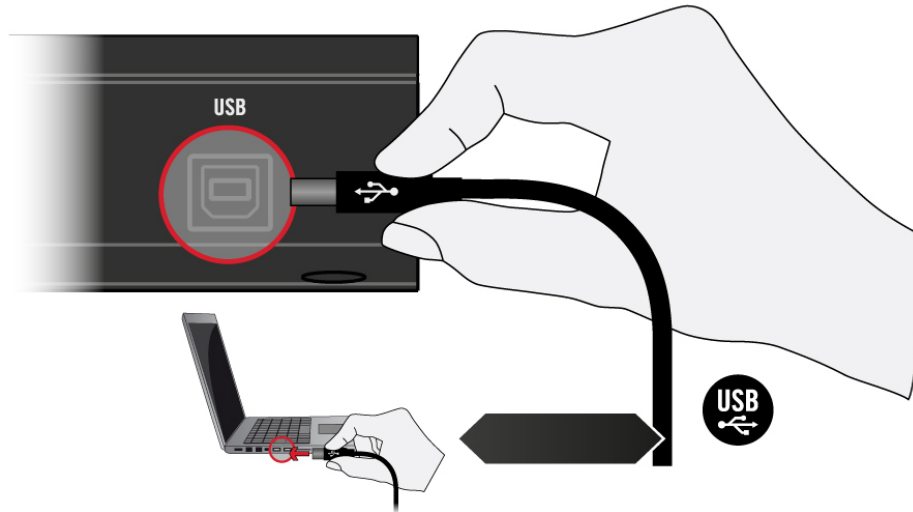
Um Details über die Audio- und MIDI-Konfiguration des Hosts und das Laden von Plug-ins zu erfahren, lesen Sie bitte seine Dokumentation.

4.1 Anschluss des Keyboards an den Computer

Um das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard an Ihren Computer anzuschließen:

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

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



3. Schalten Sie 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.

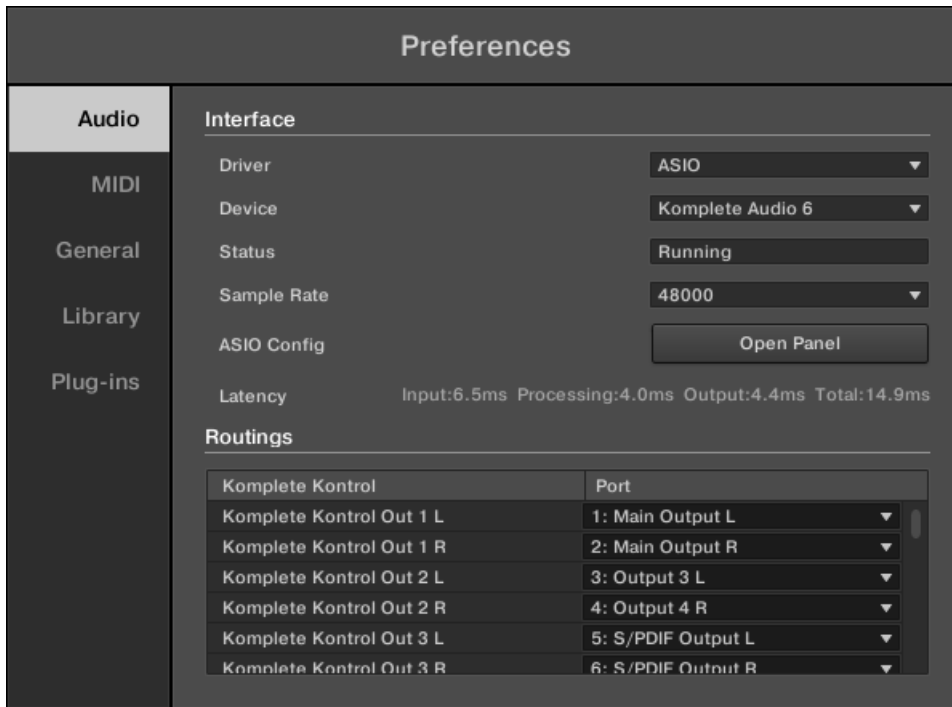
4.2 Einrichtung der Stand-alone-Anwendung

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

In der Grundeinstellung nutzt die Anwendung das Standard-Audio-Interface Ihres Computers. Um ein anderes Audio-Interface zu nutzen und MIDI-Noten vom Keyboard zu empfangen, müssen Sie die Anwendung in ihren Preferences entsprechend konfigurieren.

Konfiguration eines Audio-Interfaces

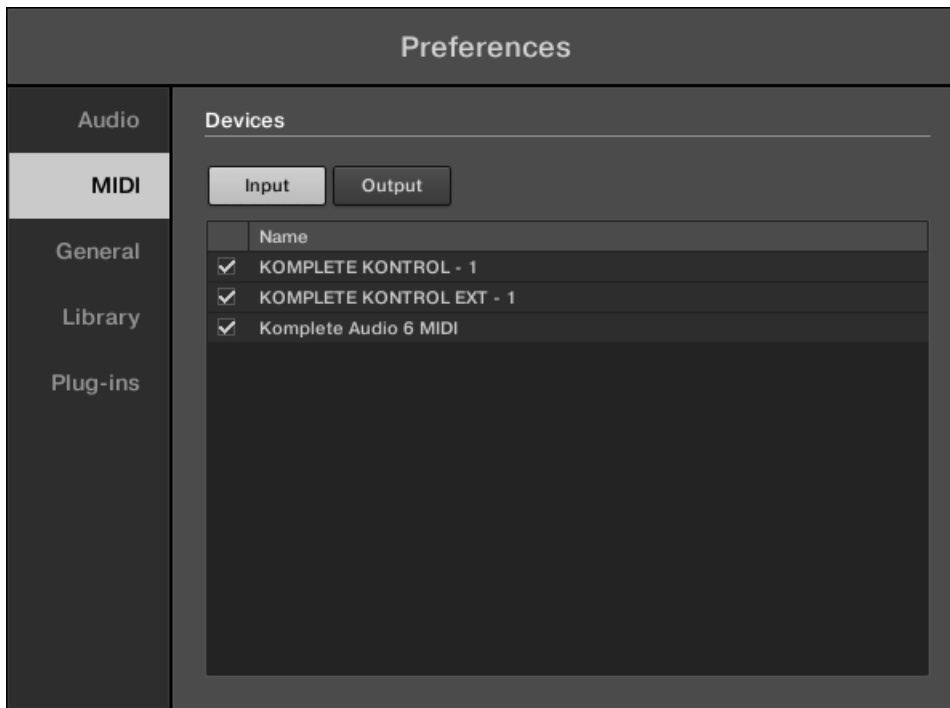
1. Klicken Sie im Hauptmenü auf *Edit > Preferences*, um die [Preferences](#) zu öffnen.
2. Klicken Sie [Audio](#), um die [Audio](#)-Page zu öffnen.
3. Wählen Sie den Treiber für Ihr Audio-Interface aus dem [Driver](#)-Ausklappmenü.
4. Wählen Sie das Audio-Interface aus dem [Device](#)-Ausklappmenü.
5. Wählen Sie unter [Routings](#) in den Ausklappmenüs [Komplete Kontrol Out 1 L](#) und [Komplete Kontrol Out 1 R](#) die linken und rechten Ausgangskanäle Ihres Audio-Interfaces, die Sie für den Master-Ausgang von KOMPLETE KONTROL nutzen möchten.



Preferences-Panel — Audio-Page

Aktivierung der MIDI-Steuerung

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



Preferences — MIDI-Page (Einträge können auf Ihrem 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.

4.3 Einrichtung der Host-Integration

KOMPLETE KONTROL integriert sich hervorragend in eine Reihe von Hosts und erleichtert dadurch die Aufnahme und Aufführung von Musik mit Ihrer 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 KOMLETE-KONTROL-Keyboards zur Steuerung eines unterstützten Hosts sind ein paar Einrichtungs-Schritte nötig:

4.3.1 Einrichtung von Apple Logic Pro X und GarageBand

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

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

- ▶ Wenn die Nachricht [OSC app “KOMLETE KONTROL S-Series” wants to connect to Logic Pro X / GarageBand](#) (OSC-Anwendung “KOMLETE KONTROL S-Series” möchte sich mit Logic Pro X / GarageBand verbinden) erscheint, klicken Sie auf [OK](#).



Die eigenständige Anwendung von KOMLETE KONTROL muss vor der ersten Nutzung des Plug-ins in Ihrer 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 finden Sie in Abschnitt [↑10.2, Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand](#).

4.3.2 Einrichtung von Steinberg Cubase/Nuendo

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

1. Stellen Sie sicher, dass das Keyboard angeschlossen und eingeschaltet ist, bevor Sie die Software starten.

2. Starten Sie Steinberg Cubase/Nuendo.
3. Öffnen Sie in Steinberg Cubase/Nuendo das *Device Setup* (Geräte-Einrichtung) vom *Devices*-Menü (Steinberg Cubase 9.5: *Studio Setup* vom *Studio*-Menü).
4. Klicken Sie den **+**-Button oben links im *Device Setup* und wählen Sie *Komplete Kontrol S-Series* vom Ausklapp-Menü.
5. Stellen Sie *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 Ihrer DAW und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden.

Einen detaillierten Überblick über die Bedienelemente bei der Integration in Steinberg Cubase/Nuendo finden Sie in Abschnitt [↑10.4, Integration in Steinberg Cubase und Nuendo](#).

4.3.3 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. Stellen Sie sicher, dass Ableton Live nicht läuft.
2. Navigieren Sie in den folgenden Ordner: *Macintosh HD/Library/Application Support/Native Instruments/Host Integration/Ableton Live/*
3. Kopieren Sie die Ordner *_NativeInstruments* und *Komplete_Kontrol_Mk2* in die Zwischenablage.

4. Öffnen Sie Ihren **Applications**-Ordner und rechtsklicken Sie das Anwendungs-Symbol von Ableton Live. Wählen Sie *Show Package Contents* (Paketinhalt anzeigen) vom Kontextmenü.
5. Navigieren Sie im Ableton-Live-Package zu *Contents > App-Resources > MIDI Remote Scripts*.
6. Fügen Sie 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. Navigieren Sie in den folgenden Ordner: *Macintosh HD/Library/Application Support/Native Instruments/Host Integration/Ableton Live/*
2. Kopieren Sie die Datei **KOMPLETE KONTROL VST.adg** in die Zwischenablage.
3. Fügen Sie die Datei aus der Zwischenablage in Ihren 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, müssen Sie in den Preferences von Ableton Live KOMPLETE KONTROL als Bedienoberfläche hinzufügen.

1. Starten Sie Ableton Live
2. Öffnen Sie die *Preferences* von Ableton Live und öffnen Sie den Tab **MIDI / Sync**.
3. Weisen Sie einen freien **Control-Surface**-Slot KOMPLETE KONTROL zu, indem Sie vom Ausklappmenü *KOMPLETE KONTROL MK2* wählen.
4. Belassen Sie **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 Ihrer DAW und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden.

1. Stellen Sie sicher, dass das Keyboard angeschlossen und eingeschaltet ist.
2. Um KOMPLETE KONTROL in Ableton Live zu laden, ziehen Sie das KOMPLETE- KONTROL-Instrument-Rack aus dem Browser in einen leeren MIDI-Track. Sie können es im Ableton-Live-Browser hier finden: *Instruments/Instrument Rack/KOMPLETE KONTROL VST.adg*

→ Sie sind jetzt bereit KOMPLETE KONTROL in Ableton Live zu nutzen.



Für eine zuverlässige Verbindung mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard müssen Sie das KOMPLETE-KONTROL-Instrument-Rack (*KOMPLETE KONTROL VST.adg*) benutzen.

Einen detaillierten Überblick über die Bedienelemente bei der Integration in Ableton Live finden Sie in Abschnitt [↑10.3, Integration in Ableton Live](#).

4.3.4 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:

1. Stellen Sie sicher, dass Ableton Live nicht läuft.
2. Navigieren Sie in den folgenden Ordner: *C:\Programme\Common Files\Native Instruments\Host Integration\Ableton Live*
3. Kopieren Sie die Ordner *_NativeInstruments* und *Komplete_Kontrol_Mk2* in die Zwischenablage.

4. Navigieren Sie in den Remote-Scripts-Ordner im Installations-Verzeichnis von Ableton Live: *C:\ProgramData\Ableton\Live 9\Resources\MIDI Remote Scripts*
5. Fügen Sie 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. Navigieren Sie in den folgenden Ordner: *C:\Programme\Common Files\Native Instruments\Host Integration\Ableton Live*
2. Kopieren Sie die Datei **KOMPLETE KONTROL VST.adg** in die Zwischenablage.
3. Fügen Sie die Datei aus der Zwischenablage in Ihren Ableton-Live-Instrument-Rack-Ordner ein. In der Grundeinstellung befindet sich dieser Ordner hier: *C:\Benutzer*Benutzer-name*\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, müssen Sie in den Preferences von Ableton Live KOMPLETE KONTROL als Bedienoberfläche hinzufügen.

1. Starten Sie Ableton Live
2. Öffnen Sie die *Preferences* von Ableton Live und öffnen Sie den Tab **MIDI / Sync**.
3. Weisen Sie einen freien **Control-Surface**-Slot KOMPLETE KONTROL zu, indem Sie vom Ausklappenü *KOMPLETE KONTROL* wählen.
4. Belassen Sie **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 Ihrer DAW und nach der Installation zusätzlicher Instrumente und Effekte gestartet werden.

- Um KOMPLETE KONTROL in Ableton Live zu laden, ziehen Sie das KOMPLETE- KONTROL-Instrument-Rack (*KOMPLETE KONTROL VST.adg*) aus dem Browser in einen leeren MIDI-Track. Sie können 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 finden Sie in Abschnitt [↑10.3, Integration in Ableton Live](#).

4.4 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 zum Anschluss von entweder eines stufenlosen oder eines Schalt-Pedals, um Ihre Performance noch weiter zu verfeinern. Sie können frei für die Nutzung als Sustain- oder Expression-Pedal konfiguriert werden.



Sie können die MIDI-Befehle, die den Pedal-Eingängen zugewiesen werden, im MIDI-Zuweisungs-Editor von KOMPLETE KONTROL bestimmen. Mehr dazu finden Sie in [↑9, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

Anschluss von Pedalen

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

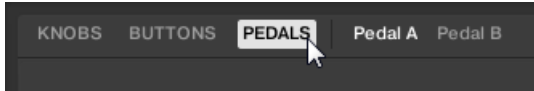
Konfiguration des Pedal-Eingangs für ein Sustain-Pedal

Wenn ein Schalt-Pedal angeschlossen ist:

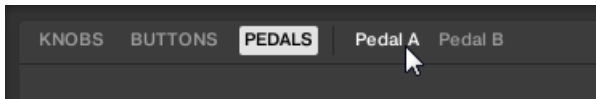
1. Klicken Sie in der Kopfzeile den MIDI-Zuweisungs-Editor-Button, um den MIDI-Zuweisungs-Editor zu öffnen.



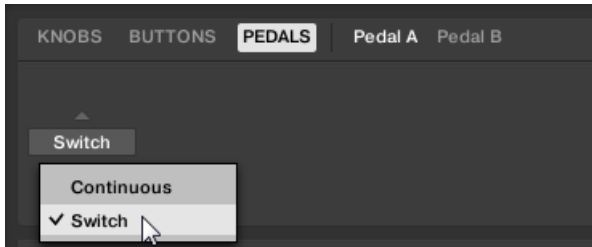
2. Wählen Sie den Bedienelementen-Typ **PEDALS** an.



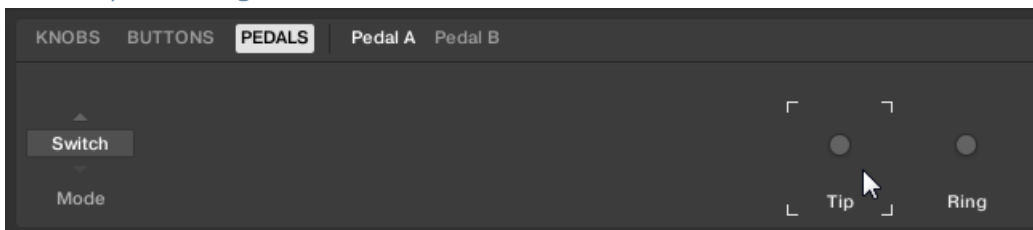
3. Wählen Sie den Pedal-Eingang, den Sie konfigurieren möchten, entweder **Pedal A** oder **Pedal B**.



4. Wählen Sie **Switch** (Schalter) aus dem **Mode**-Ausklappmenü.



5. Abhängig von der Polarität des Pedalsteckers (Verschaltung Spitze/Ring), wählen Sie entweder **Tip** oder **Ring**.



- Der Pedal-Eingang ist jetzt für ein Schalt-Pedal mit Sustain-Verhalten konfiguriert. Wenn Sie die MIDI-Control-Change-Nachricht, die dem Pedal zugewiesen ist, ändern möchten, lesen Sie bitte [↑9, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

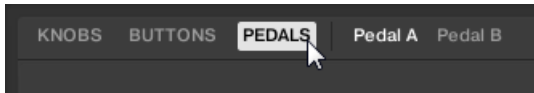
Konfiguration des Pedal-Eingangs für ein Expression-Pedal

Wenn ein stufenloses Pedal angeschlossen ist:

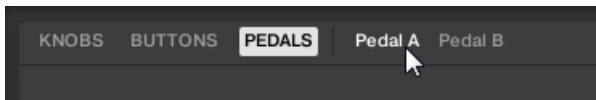
1. Klicken Sie in der Kopfzeile den MIDI-Zuweisungs-Editor-Button, um den MIDI-Zuweisungs-Editor zu öffnen.



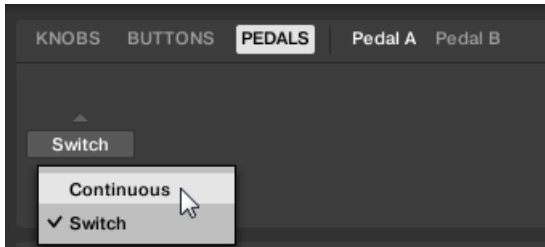
2. Wählen Sie den Bedienelementen-Typ **PEDALS** an.



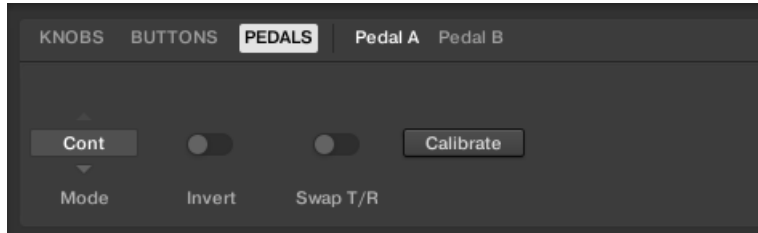
3. Wählen Sie den Pedal-Eingang, den Sie konfigurieren möchten, entweder **Pedal A** oder **Pedal B**.



4. Wählen Sie *Continuous* (stufenlos) aus dem **Mode**-Ausklappmenü.



- Der Pedal-Eingang ist jetzt für ein stufenloses Pedal mit Expression-Verhalten konfiguriert. Wenn Sie die MIDI-Control-Change-Nachricht, die dem Pedal zugewiesen ist, ändern möchten, lesen Sie bitte [↑9, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).



Je nach Pedal-Typ müssen Sie 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.

4.5 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 Ihr MIDI-System einzubinden.



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

Um Ihre externen MIDI-Geräte anzuschließen:

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

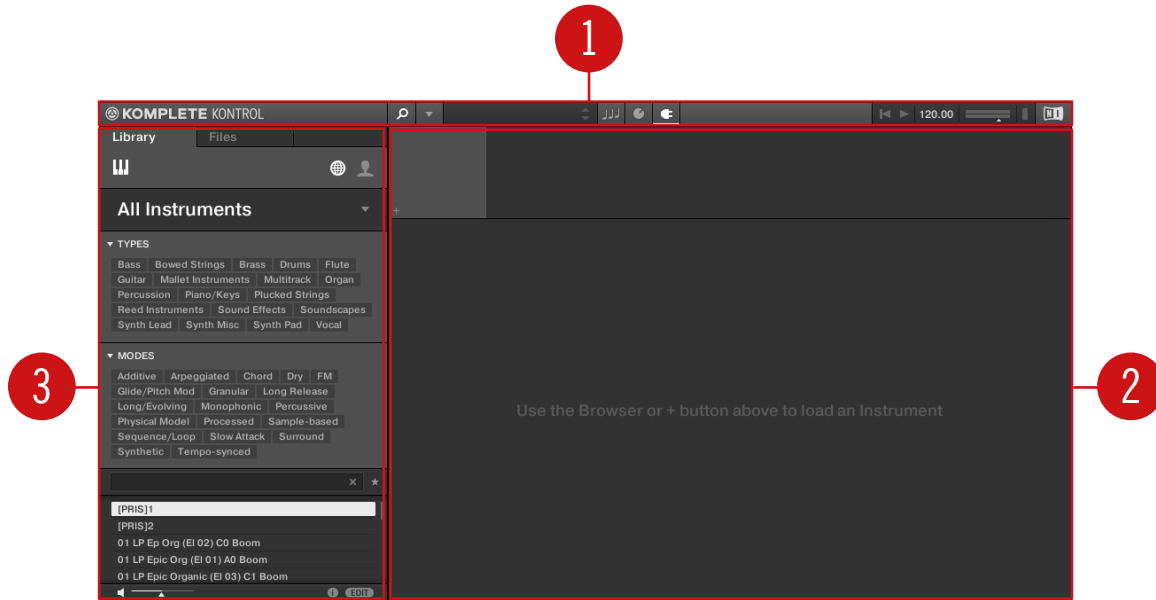
→ Die MIDI-Geräte sind nun angeschlossen.

Je nach Anwendungsfall ist in der Software zusätzliche Konfiguration nötig:

- Wenn KOMPLETE KONTROL als Stand-Alone-Anwendung läuft, müssen Sie die jeweiligen MIDI-Ein- und Ausgänge des Keyboards auf der **MIDI**-Page der **Preferences** aktivieren. Mehr dazu finden Sie in [↑8.3, 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 finden Sie in [↑8.2, Das Keyboard im MIDI-Modus nutzen](#).
- Wenn Sie das Keyboard ohne USB-Verbindung als MIDI-Controller nutzen, werden MIDI-Daten direkt über die Buchsen **MIDI IN** bzw. **MIDI OUT** auf der Rückseite gesendet bzw. empfangen. Weitere Informationen über MIDI-Zuweisung finden Sie in Kapitel [↑9, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

5 Die Software im Überblick

In diesem Kapitel erhalten Sie eine Übersicht über die Bereiche und Bedienelemente der KOMPLETE-KONTROL-Software.



Die KOMPLETE-KONTROL-Software im Überblick.

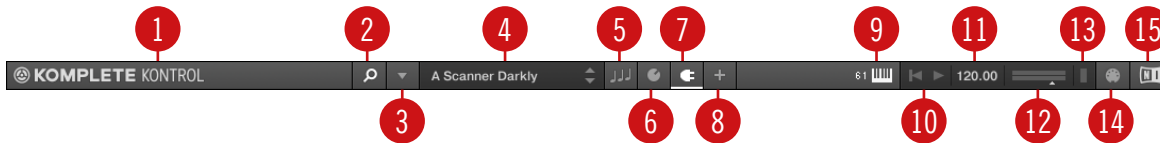
(1) **Kopfzeile:** Bietet Zugriff auf grundlegende Funktionen, wie das Hauptmenü, das Preset-Display, die Bedienelemente für Transport und Gesamtlautstärke, sowie auf Optionen zum Anzeigen und Verstecken von Teilen der Benutzeroberfläche. Mehr dazu finden Sie in [↑5.1, Kopfzeile](#).

(2) **Plug-in-Bereich:** Zeigt Ihr geladenes Instrument bzw. den Effekt an und ermöglicht die Bearbeitung direkt in der Software. Mehr dazu finden Sie in [↑5.7, Plug-in-Bereich](#).

(3) **Browser:** Hier blättern Sie durch Instrumente und Effekte und verwalten all Ihre Preset-Dateien. Mehr dazu finden Sie in [↑5.2, Browser](#).

5.1 Kopfzeile

In der Kopfzeile finden Sie grundlegende Einstellungen, die KOMPLETE KONTROL global betreffen. Außerdem bekommen Sie hier Zugriff auf zusätzliche Bereiche der Benutzeroberfläche.



Die Kopfzeile (Header).

(1) **KOMPLETE-KONTROL-Logo:** Öffnet das About-Fenster, in dem Sie die Versionsnummer Ihrer KOMPLETE-KONTROL-Software finden.

(2) **Browser-Button:** Blendet den Browser ein bzw. aus.

(3) **Hauptmenü:** Öffnet das Hauptmenü, 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 Sie Zugriff auf die Scale- und Arp-Parameter haben. Der Perform-Panel-Button leuchtet blau, wenn die Scale-Engine und/oder der Arpeggiator aktiv sind.

(6) **Plug-in-Panel-Button:** Zeigt bzw. versteckt das Plug-in-Panel, mit dem Sie die Parameter-Zuweisungen des Control-Bereichs auf dem Keyboard für jede Preset-Datei individuell anpassen können.

(7) **Plug-in-Ketten-Panel-Button:** Blendet das Plug-in-Ketten-Panel ein bzw. aus und leuchtet weiß, wenn er aktiviert ist.

(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, S25, S49, S61 oder S88. Wenn mehrere Instanzen der KOMLETE-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.

(10) **Transport-Bedienelemente:** Mit den Transport-Bedienelementen starten und stoppen Sie die interne Clock oder setzen sie zurück. Wenn KOMLETE KONTROL als Plug-in in einem Host läuft, folgt der Transport automatisch dem Transport des Hosts und diese Funktionen sind ausgegraut.

(11) **Tempo-Bedienelement:** Hier stellen Sie das Tempo in BPM (Beats Per Minute) ein.

(12) **Master-Lautstärken-Steuerung:** Stellen Sie hier die Gesamtlautstärke von KOMLETE KONTROL ein. Das Pegel-Meter zeigt den aktuellen Pegel des Ausgangssignals an.

(13) **CPU-Meter:** Zeigt die aktuelle Last auf dem Prozessor Ihres 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 haben Sie Zugriff auf alle Einstellungen, die mit den MIDI-Modus des Keyboards und den Pedalen zusammenhängen. Dieser Button erscheint nur in der eigenständigen Anwendung von KOMLETE KONTROL.

(15) **NI-Logo:** Das NI-Logo öffnen das About-Fenster, in dem Sie die Versionsnummer der KOMLETE-KONTROL-Software finden.

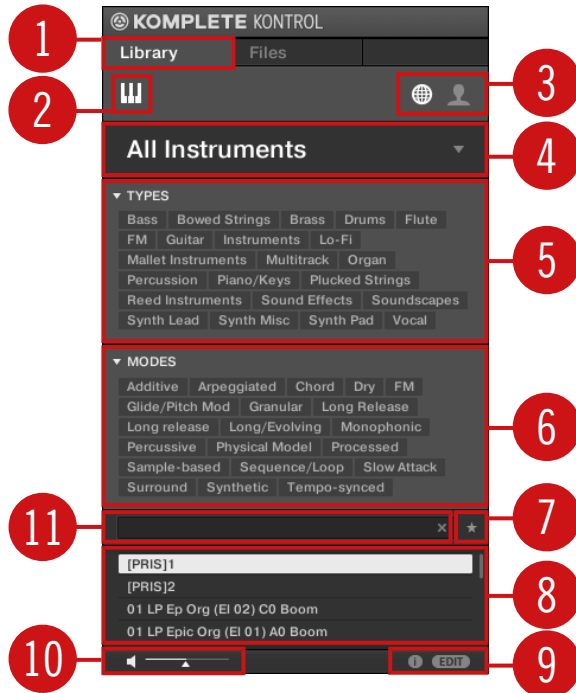
5.2 Browser

Der Browser bietet Zugriff auf Ihre KOMLETE-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 der Files-Pane, die in den folgenden Abbildungen detailliert beschrieben werden.

Mehr Informationen über die Nutzung des Browsers und die Verwaltung Ihrer Preset-Dateien finden Sie in den Abschnitten [↑11, In der Library blättern](#), [↑12, Mit Effekten arbeiten](#), bzw. [↑13, Verwaltung der Library](#).

5.2.1 Library-Pane

Auf dem [Library](#)-Pane blättern Sie 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 finden Sie in Abschnitt [↑11.1.1, 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 (7) auf.

(4) **Produkt-Wähler:** Wählt ein bestimmtes Instrument oder einen Effekt, eine Instrumenten-Kategorie, bzw. die Bank des gewählten Instruments. Nur Preset-Dateien, die Ihrer Auswahl entsprechen, tauchen in den Suchergebnissen (7) auf.

(5) **TYPES:** Mit dem Types-Filter können Sie anhand von Type- und Sub-Type-Schlagworten nach entsprechend verschlagworteten Dateien suchen. Sie können diesen Bereich ein- bzw. ausklappen, indem Sie neben **TYPES** auf den kleinen Pfeil klicken.

(6) **MODES:** Mit dem MODES-Filter können Sie anhand von Mode-Schlagworten nach entsprechend verschlagworteten Dateien suchen. Sie können diesen Bereich ein- bzw. ausklappen, indem Sie neben **MODES** auf den kleinen Pfeil klicken.

(7) **Favorites** (Favoriten): Filtert die Suchergebnisse nach den Favoriten. Wenn aktiv, tauchen nur Favoriten-Preset-Dateien in den Suchergebnissen (7) auf.

(8) **Suchergebnisse:** Zeigt alle Preset-Dateien an, auf die Ihre eingegebenen Suchkriterien zu treffen.

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

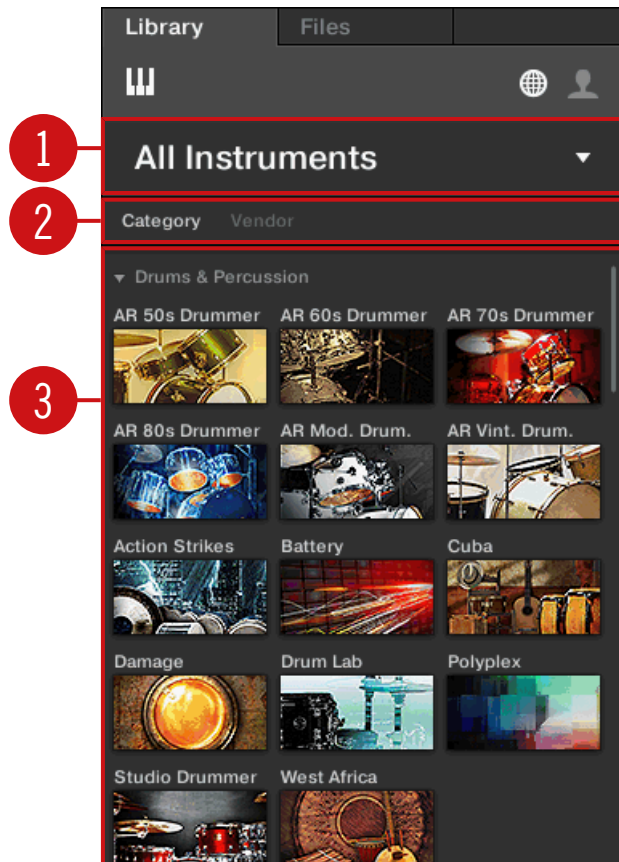
- Der **Informations-Button** (i) zeigt zusätzliche Informationen über die gewählten Preset-Dateien an.
- Der **EDIT**-Button öffnet den **Attribute-Editor** zur Anzeige und Bearbeitung der Tags und Eigenschaften der gewählten Preset-Dateien.

(10) **Vorhör-Bedienelemente:** Dient zum Vorhören von Preset-Dateien.

(11) **Suchfeld:** Hier nehmen Sie eine Textsuche vor.

5.2.2 Produkt-Wähler

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



Der Produkt-Wähler.

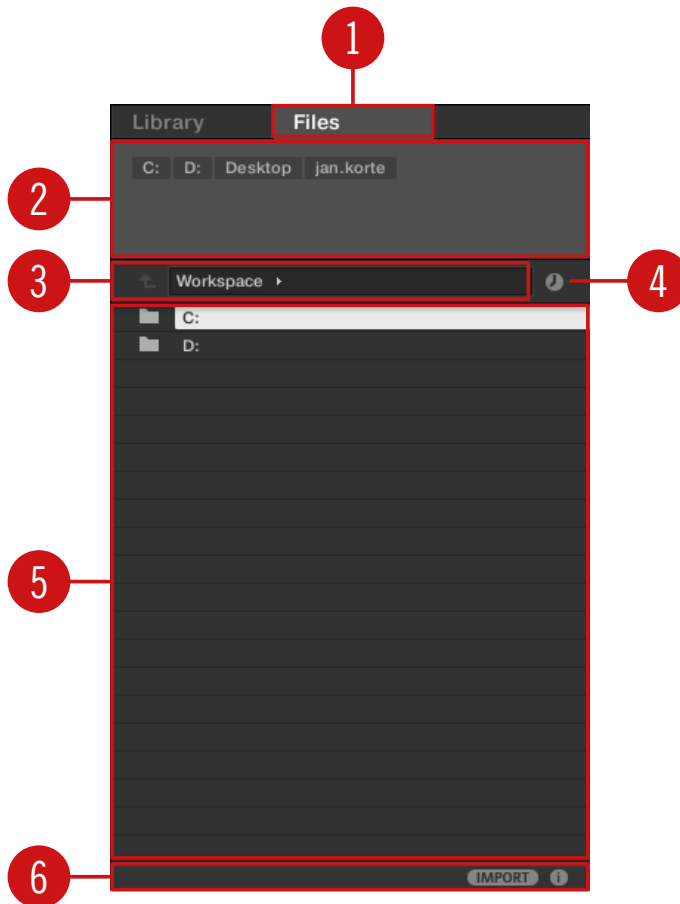
(1) **Produkt-Wähler-Kopfzeile:** Die Kopfzeile zeigt das gewählte Produkt — wenn nichts ausgewählt wurde, wird allgemeingültige Bezeichnung angezeigt (im Bild oben [All Instruments](#) oder [All Effects](#) (alle Instrumente/Effekte)). Klicken Sie auf die Kopfzeile, um den Produkt-Wähler zu schließen bzw. zu öffnen.

(2) **Category-/Vendor-Wähler:** Hier können Sie die Produkt-Liste nach [Category](#) oder nach [Vendor](#) (Anbieter) sortieren.

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

5.2.3 Files-Pane

Der **Files**-Bereich enthält die folgenden Elemente:



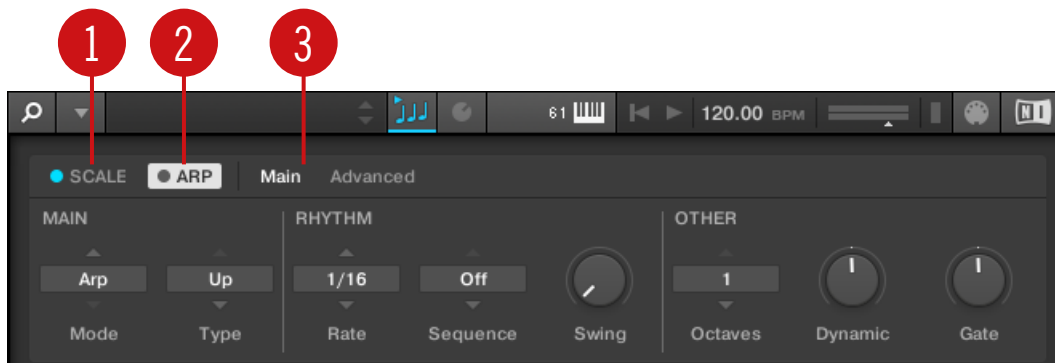
Das **Files**-Pane im Browser.

(1) **Files-Tab**: Zeigt das **Files**-Pane an.

- (2) **Favoriten-Zeile:** Zeigt alle Ihre bevorzugten Ordner an. Klicken Sie auf einen der Favoriten-Ordner, um direkt zu diesem bestimmten Pfad zu springen und seinen Inhalt in den Suchergebnissen (5) anzuzeigen.
- (3) **Orts-Zeile:** Zeigt den aktuell angewählten Pfad an. Die Orts-Zeile bietet verschiedene Werkzeuge zur schnellen Navigation durch Ihr Dateisystem.
- (4) **Zuletzt-Besucht-Button:** Öffnet eine Liste der zuletzt besuchten Orte, um schnell dorthin zu springen.
- (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.
- (6) **Control-Zeile:** Bietet einige nützliche Werkzeuge für die Arbeit mit Ihrem 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) können Sie im **Attribute-Editor** wählen, welche Tags ihnen zugewiesen werden.

5.3 Perform-Panel

Im Perform-Panel haben Sie 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 [↑15, Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) für Details.

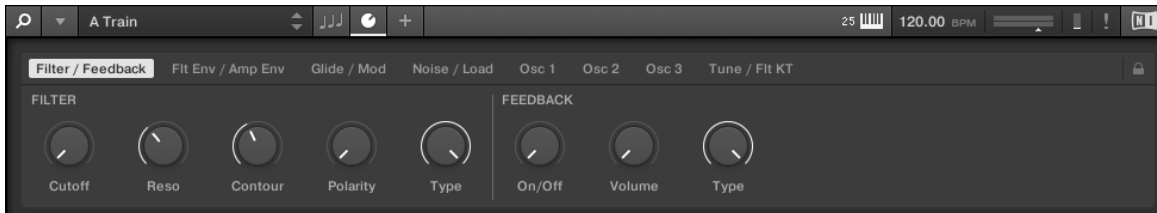
(2) **ARP**: Ein Klick auf den runden Button links neben **ARP** schaltet den Arpeggiator an bzw. aus. Ein Klick auf das **ARP**-Label zeigt die Arpeggiator-Parameter an. Siehe [↑16, Den Arpeggiator bearbeiten und spielen](#) für Details.

(3) **Parameter-Pages**: Wenn mehrere Pages mit Parametern verfügbar sind, kann hier zwischen ihnen umgeschaltet werden.

Mehr dazu finden Sie in [↑15, Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#).

5.4 Plug-in-Panel

Das Plug-in-Panel dient der Ansicht und Anpassung der im Control-Bereich auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard 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 finden Sie in [↑14.4, Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen](#).

5.5 Plug-in-Ketten-Panel

Oben im Plug-in-Bereich sitzt das Plug-in-Ketten-Panel mit der Plug-in-Kette. Die Plug-in-Kette ist der Ort, an dem Sie direkt Instrumenten-Plug-ins (Plug-in-Slot 1) und Effekt-Plug-ins (Plug-in-Slot 2 und weiter) laden und sie in einer horizontalen Kette anordnen. 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 im ersten Plug-in-Slot muss immer ein Instrument geladen sein.



Das Plug-in-Ketten-Panel im Überblick.

(1) **Plug-in-Kette:** Zeigt das geladene Instrument und die zusätzlichen Effekte in einer horizontalen Reihe an.

(2) **Plug-in-Slot:** Jeder Plug-in-Slot repräsentiert ein Plug-in und zeigt Namen und Bild des Produkts an. Nutzen Sie die Plug-in-Slots, um direkt Plug-ins zu laden, Effekte stumm zu schalten und die Reihenfolge zu ändern.

5.6 MIDI-Zuweisungs-Editor

Mit dem MIDI-Zuweisungs-Editor bestimmen Sie, welche Art MIDI-Nachrichten den Bedienelementen auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards im MIDI-Modus zugewiesen werden. So können Sie 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 Sie Controller-Zuweisungen für verschiedene Anwendungen und/oder Geräte vorbereiten können. 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 Ihrer Templates für MIDI-Zuweisungen.
- (2) **Templates-Pane-Button:** Blendet das Templates-Pane ein bzw. aus.
- (3) **KNOBS, BUTTONS, PEDALS, TOUCHSTRIP:** Hier wählen Sie den Typ Bedienelement, dem Sie MIDI-Nachrichten zuweisen können.
- (4) **Pages / Pedal A und Pedal B:** Für die Drehregler (Knobs) und Buttons können Sie Mehrfach-Zuweisungen tätigen, die in Pages organisiert sind. Sie können 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:** Wählen Sie hier das Steuer-Element für die MIDI-Zuweisung.

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

Mehr dazu finden Sie in [↑9, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

5.7 Plug-in-Bereich

Wenn Sie mit dem Browser ein Instrument geladen haben, erscheint es im Plug-in-Bereich der KOMLETE-KONTROL-Software. Jedes Instrument bietet einen anderen Satz an Bedienelementen und Parametern aber sie lassen sich alle leicht bedienen, sowohl auf dem Computer als auch über das Keyboard. 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 Sie Zugriff auf weitere Bedienelemente haben. Siehe [↑7.1, Instrumenten-Views](#) für Details.



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

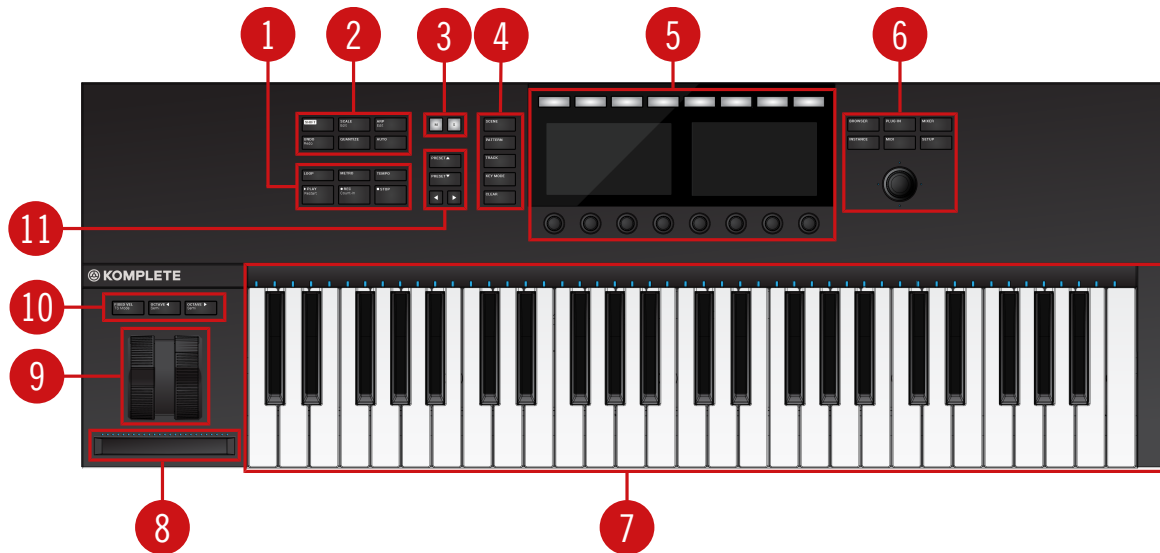
6 Das Keyboard im Überblick

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

Das Keyboard ist in zwei Größen verfügbar: S49 und S61 sind mit hochwertigen, halb-gewichteten Fatar-Keyboards mit Aftertouch ausgestattet. 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.

(2) **PERFORM- und Edit-Bereich** : Hier bearbeiten und steuern Sie 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.

(3) **Solo- und Mute-Buttons**: Hier können Sie in unterstützten Hosts direkt jeglichen Sound oder Group solo bzw. stumm schalten.

(4) **Arrange-Buttons**: Dient zum Umschalten zwischen verschiedenen Arrangement-Views und -Modi in unterstützten Hosts.

(5) **Control-Bereich**: Die Drehregler und Displays werden automatisch den entsprechenden Bedienelementen des geladenen Produkts oder des gewählten Modus zugewiesen.

(6) **Navigation- und Mode-Buttons**: Hier blättern Sie durch Ihre KOMPLETE-KONTROL-Library, navigieren mit dem 4-D-Encoder in Ihrer DAW und haben direkten Zugriff auf Mixer und MIDI-Modus.

(7) **Light Guide und Tastatur**: 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 Illustration von z.B. BATTERY- oder KONTAKT-Zuweisungen sehr hilfreich sein.

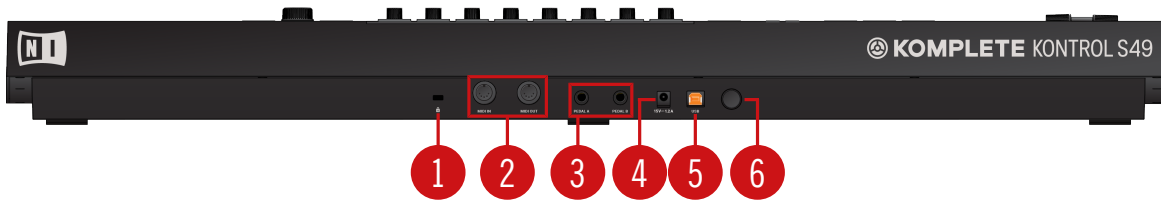
(8) **Touch-Strip**: Der Touch-Strip kann über die MIDI-Lern-Funktion des geladenen Instruments Parametern zugewiesen werden.

(9) **Pitch- & Modulations-Räder**: Das Pitch-Rad und das Modulations-Rad werden automatisch den entsprechenden Bedienelementen des geladenen Instruments zugewiesen.

(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.

(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 schalten Sie auf die nächste Page um und weisen so den Drehreglern und Displays einen anderen Satz Parameter zu.

Rückansicht

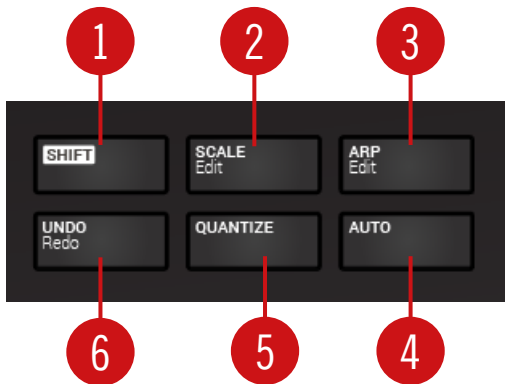


Rückansicht des Keyboards.

- (1) **Kensington-Schloss:** Hier können Sie ein Kensington-kompatibles Schloss anschließen, um Ihr Gerät gegen Diebstahl zu schützen.
- (2) **MIDI-IN/-OUT-Buchse:** Zum Anschluss von Geräten für die MIDI-Steuerung.
- (3) **Pedal A- und Pedal B-Buchsen:** Dienen dem Anschluss von Sustain- und Expression-Pedalen.
- (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 Ihren Computer mittels des mitgelieferten USB-Kabels.
- (6) **Power-Button:** Schaltet das Keyboard ein bzw. aus.

6.1 Perform- und Edit-Bereich

Die Buttons des Perform- und Edit-Bereichs ganz links auf dem KOMPLETE-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 von den Displays des Control-Bereichs angezeigt und können dort mit den Drehreglern bearbeitet werden.

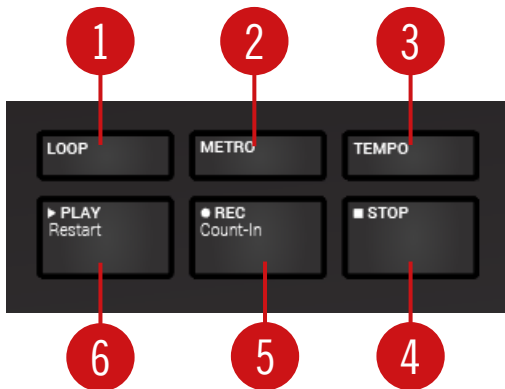


Der Perform- und Edit-Bereich.

- (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.
- (3) **ARP (Edit)**: Schaltet den Arpeggiator an bzw. aus und bietet Zugriff auf die Arp-Parameter.
- (4) **AUTO**: Aktiviert bzw. deaktiviert in unterstützten Hosts die Automation.
- (5) **QUANTIZE**: Dient in unterstützten Hosts der Quantisierung von Events auf das Step-Grid.
- (6) **UNDO (Redo)** (rückgängig / wiederholen): Dient in unterstützten Hosts dem rückgängig machen bzw. der Wiederholung Ihrer letzten Aktion.

6.2 Transport-Bereich

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

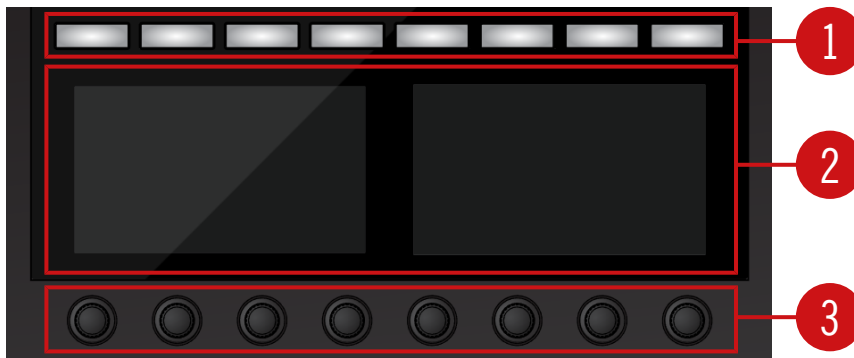


Der Transport-Bereich.

- (1) **LOOP**: Schaltet den Wiedergabe-Modus zwischen Standard und Schleife um.
- (2) **METRO**: Schaltet das Metronom an bzw. aus.
- (3) **TEMPO**: Dient dem Eintippen 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.

6.3 Control-Bereich

Der Control-Bereich befindet sich in der Mitte des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards. 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.



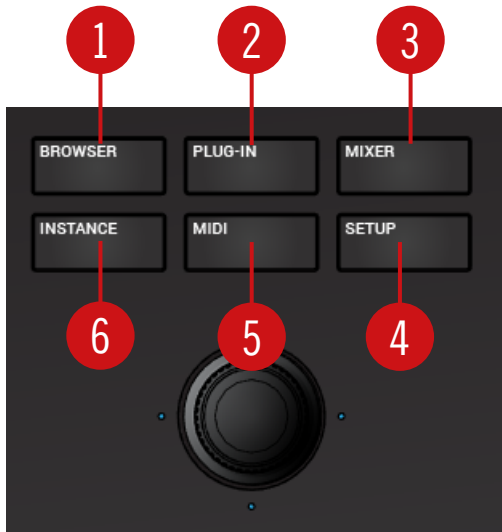
Die Bedienelemente des Control-Bereichs.

(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 Display 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 Display zeigen unter jedem Drehregler die aktuelle Zuweisung an. Weil die Drehregler berührungsempfindlich sind, können Sie sie einfach antippen, um zusätzliche Informationen zu sehen.

6.4 Modus-Buttons



Modus-Buttons.

- (1) **BROWSER**: Zeigt den Browser im Control-Bereich an.
- (2) **PLUG-IN** : Zeigt die Plug-in-Kette und das gewählte Plug-in im Control-Bereich an.
- (3) **MIXER**: Zeigt im Control-Bereich den Mixer von unterstützten Hosts an.
- (4) **SETUP**: Zeigt die Hardware-Seriennummer und die Firmware-Version an und ermöglicht die Einstellung der Display-Helligkeit.
- (5) **MIDI**: Schaltet in den MIDI-Modus, in dem Sie das KOMPLETE-KONTROL-Keyboards als MIDI-Controller nutzen können.
- (6) **INSTANCE**: Bei der Nutzung von KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host ohne erweiterte Integration dient dieser Button dem Umschalten zwischen KOMPLETE-KONTROL-Instanzen und dem MIDI Modus.

6.5 Navigation und der 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 bewegt werden: Hoch, runter, links und rechts — und man kann es 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.

6.6 Tastatur und Light Guide

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 Ihnen auch visuelle Rückmeldung, wenn vom Host eingehende MIDI-Noten wiedergegeben werden.



Der Light Guide

6.7 Modulations-Rad

Die beiden Modulations-Räder links neben der Tastatur dienen der Steuerung von Pitch- und Modulations-Parametern des geladenen Instruments.



Modulations-Rad

Das linke Modulations-Rad, auch Pitch-Rad genannt, dient zur Änderung der Tonhöhe des geladenen Instruments. Das rechte Modulations-Rad regelt den Standard-Modulation-Parameter des geladenen Instruments.

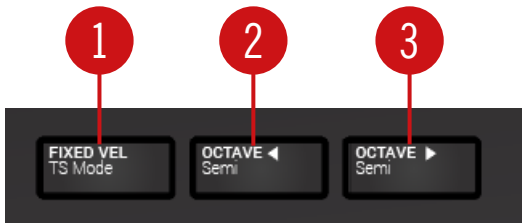
6.8 Touch-Strip

Der Touch-Strip ist ein intuitiv spielbares Bedienelement, mit dem Sie unmittelbar Kontrolle über Instrumenten-Parameter haben. Er kann MIDI-Pitchbend- oder Control-Change-Daten senden und wird im MIDI-Zuweisungs-Editor konfiguriert. Mehr dazu finden Sie in [↑9, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).



Der Touch-Strip.

6.9 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.

(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.

7 Globale Bedienelemente und Preferences

Dieser Abschnitt dreht sich um die globalen Bedienelemente und die Preferences, auf die Sie über die Kopfzeile von KOMLETE KONTROL zugreifen.

7.1 Instrumenten-Views

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



Instrumenten-Views im KOMLETE-KONTROL-Menü.

- ▶ Alternativ können Sie zwischen Default-View und Additional-View umschalten, indem Sie in der Kopfzeile auf den View-Button (+-Symbol) klicken.

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



Die verfügbaren Views können je nach geladenem Instrument unterschiedlich ausfallen.

7.1.1 Default-View

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



POLYPLEX im Default-View

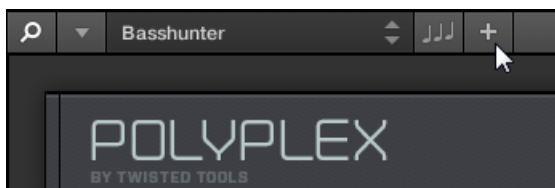
7.1.2 Additional-View

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




POLYPLEX im Additional-View.

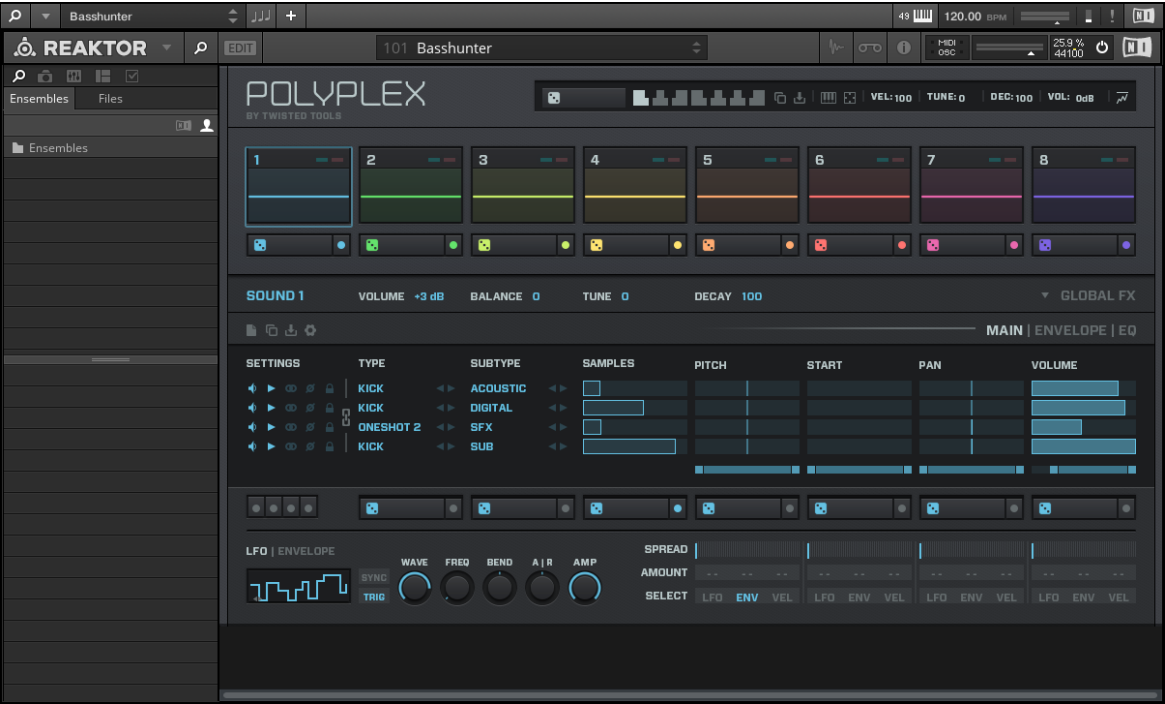
Neben der Wahl des Additional-Views über das KOMPLETTE-KONTROL-Menü und das Anwendungs-Menü, können Sie dies auch mit einem Klick auf den **+**-Button in der Kopfzeile von KOMPLETTE KONTROL tun. Ein erneuter Klick schaltet auf den Default-View zurück.

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

7.1.3 Edit-View

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

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



POLYPLEX im Edit-View.



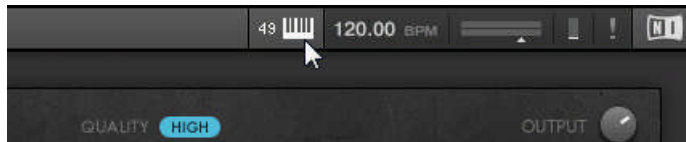
Der Edit-View bietet Zugriff auf Dateien, die vom KOMPLETE-KONTROL-Browser nicht geladen werden können, z.B. KONTAKT-Multis, die vom KONTAKT-Browser im Edit-View geladen werden können.

7.2 Wechseln von Instanzen

Wenn zwei oder mehr Instanzen der KOMPLETE-KONTROL-Software laufen (z.B. als Plug-in auf verschiedenen Spuren des Hosts), können Sie wählen, welche über Ihr 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, klicken Sie 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 Sie eine Spur wählen, die das KOMPLETE-KONTROL-Plug-in enthält, schaltet das Keyboard automatisch auf diese Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software um. So können Sie alle Parameter Ihres Produkts sofort über das Keyboard steuern.
- Wenn Sie eine Spur wählen, die das KOMPLETE-KONTROL-Plug-in nicht enthält, schaltet das Keyboard automatisch in den MIDI-Modus. So können Sie 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, bewegen Sie den 4-D-Encoder auf- oder abwärts, bis die Spur hervorgehoben ist.

Mit dem Keyboard auf eine andere Instanz schalten

Wenn Sie KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host ohne erweiterte Integration nutzen, können Sie sich nicht auf eine automatische Umschaltung zwischen den Instanzen verlassen. Sie können 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, folgen Sie bitte den Anleitungen weiter unten:

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

→ Sie können die gewählte Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software jetzt über das Keyboard steuern.

7.3 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 Sie Timing-Parameter relativ zum musikalischen Tempo einstellen können (z.B. rhythmische Modulationen, Delay-Effekte).

Sie finden die Transport- und Tempo-Bedienelemente in der Kopfzeile:



Transport- und Tempo-Bedienelemente in KOMLETE 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 Sie KOMLETE KONTROL als Plug-in nutzen, wird das Tempo automatisch zum Host synchronisiert. Daher werden die Transport- und Tempo-Bedienelemente grau dargestellt und sind deaktiviert.

7.3.1 Die Clock 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.

7.3.2 Tempo anpassen

Das Tempo in der Software ändern

Mit dem Tempo-Bedienelement stellen Sie das Tempo im BPM (Beats Per Minute) ein.

1. Klicken Sie auf die Anzeige und ziehen Sie die Maus auf-/abwärts.
2. Alternativ können Sie 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

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

1. Drücken und halten Sie **TEMPO**.
2. Halten Sie **TEMPO** gedrückt und drehen Sie im Control-Bereich Drehregler 1.

→ Das Tempo wird in Schritten von 1 BPM eingestellt.

7.4 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:

- ▶ Klicken, halten und ziehen Sie den Schieberegler nach links oder rechts.
- So stellen Sie 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:

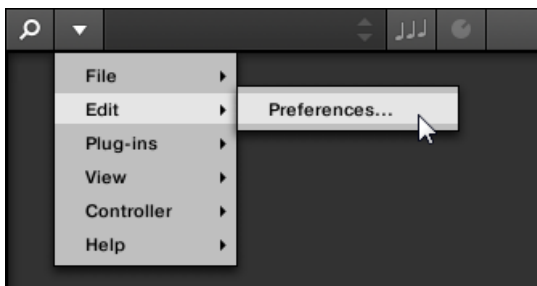
1. Drücken und halten Sie **SHIFT**.
2. Halten Sie **SHIFT** und drehen Sie Drehregler 1.

7.5 Preferences (Voreinstellungen)

In den **Preferences** (Voreinstellungen) können Sie verschiedene Einstellungen für KOMPLETE KONTROL vornehmen.


Um die **Preferences** zu öffnen:

- ▶ Klicken Sie im KOMPLETE-KONTROL-Menü *Edit > Preferences*:



7.5.1 Preferences – Audio-Page

Die [Audio](#)-Page enthält Parameter, die sich um Ihr 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 konfigurieren Sie die Verschaltungen der virtuellen Ausgänge von KOMPLETE KONTROL mit den physischen Ausgängen Ihres 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

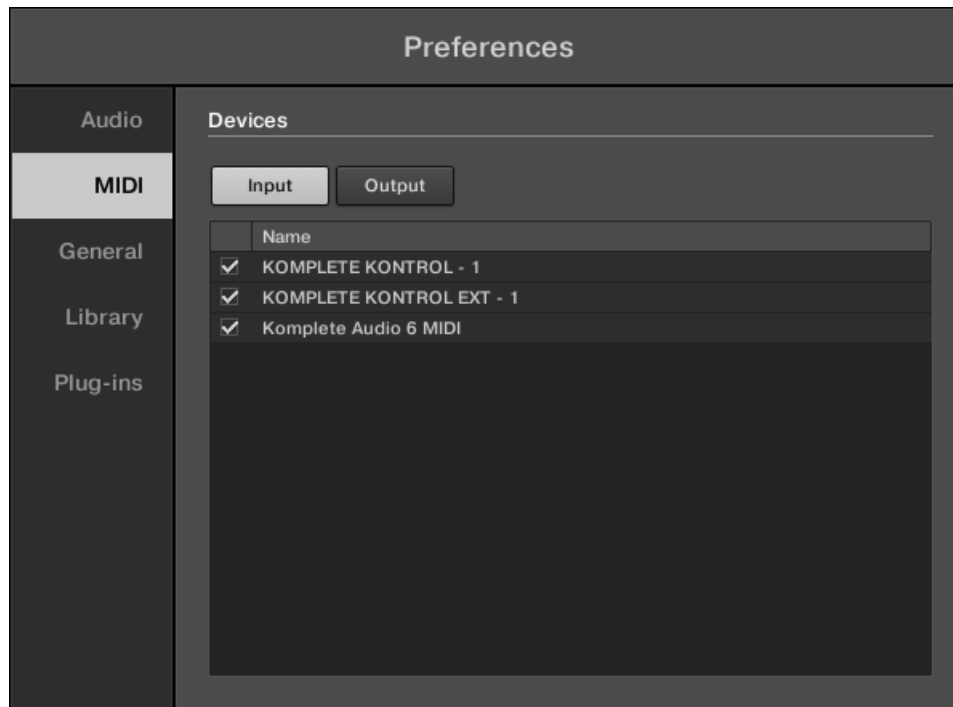
Einstellung	Beschreibung
Driver (Treiber)	Wählen Sie hier Ihren Audio-Treiber.
Device (Gerät)	Hier können Sie die zu Verfügung stehenden Geräte auswählen, falls Sie mehr als ein Audio-Interface angeschlossen haben.
Status (Zustand)	Hier wird angezeigt, ob Ihr Audio-Interface gerade aktiv ist.
Samplingrate (Abtastfrequenz)	Die momentan ausgewählte Sample-Rate Ihres Audio-Interfaces. Bitte starten Sie KOMPLETE KONTROL nach Änderung der Sample-Rate erneut.
Buffer Size (Puffergröße)	<p>Mac OS X: Mit diesem Schieberegler können Sie die Puffergröße Ihres 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 Sie den Klang wirklich hören). Wir empfehlen den niedrigsten Wert, der — selbst bei Nutzung anspruchsvoller Produkte — keine Störgeräusche erzeugt.</p> <p>Windows: Wenn Sie auf der Audio-Page einen ASIO-Treiber verwenden, wird statt des Buffer-Size-Schiebereglers ein ASIO-Config-Button angezeigt. Klicken Sie 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 können Sie diese den Ausgängen Ihres Audio-Interfaces zuweisen. Klicken Sie in die Felder der rechten Spalte, um die gewünschten Ausgänge vom Drop-Down-Menü zu wählen.

7.5.2 Preferences – MIDI-Page

Auf der [MIDI](#)-Page stellen Sie die MIDI-Ein- und Ausgänge ein, die Sie nutzen möchten, 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 Ihrem Rechner andere sein)

Element	Beschreibung
Input (Eingang)	Wenn Sie auf Input klicken, erscheint eine Liste aller verfügbarer MIDI-Eingänge Ihres Systems. Sie können jeden Input aktivieren/deaktivieren, indem Sie auf das Ankreuzfeld neben seinem Namen klicken.
Output (Ausgang)	Wenn Sie auf OUTPUT klicken, erscheint eine Liste aller verfügbarer MIDI-Ausgänge Ihres Systems. Sie können jeden Input aktivieren/deaktivieren, indem Sie auf das Ankreuzfeld neben seinem Namen klicken.

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

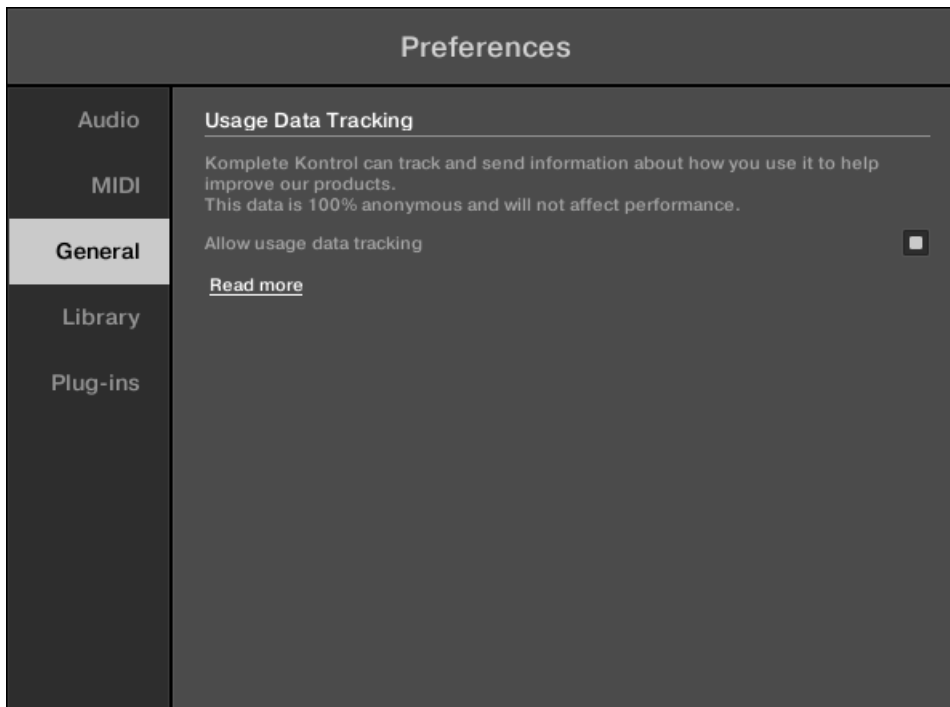
7.5.3 Preferences – General-Page

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

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 finden Sie 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.

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

1. Öffnen Sie die [General](#)-Page der [Preferences](#), indem Sie im KOMplete-KONTROL-Menü [Preferences...](#) wählen.
2. Klicken Sie das Ankreuzfeld [Allow usage data tracking](#), um das Nutzungs-Daten-Tracking zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

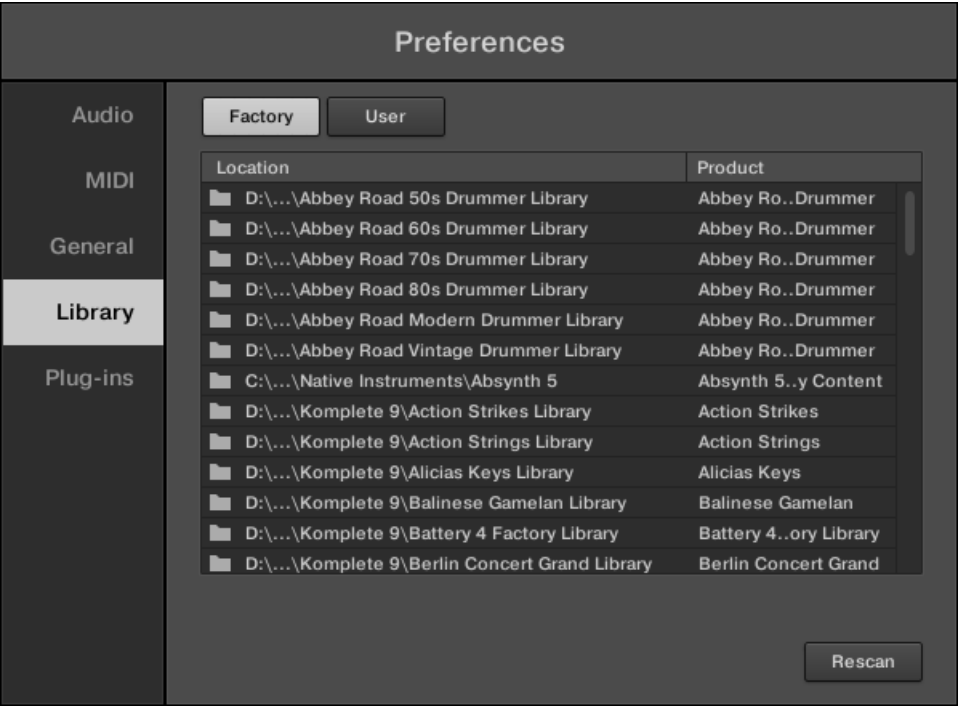
7.5.4 Preferences – Library-Page

Auf der [Library](#)-Page können Sie 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 finden Sie die [Factory](#)- und [User](#)-Buttons, mit denen Sie zwischen dem [Factory](#)-Bereich und dem [User](#)-Bereich umschalten können.

Factory-Bereich

Der [Factory](#)-Bereich zeigt alle verfügbaren Factory-Libraries an. Diese Libraries erscheinen im Factory-View des [Library](#)-Bereichs im Browser.

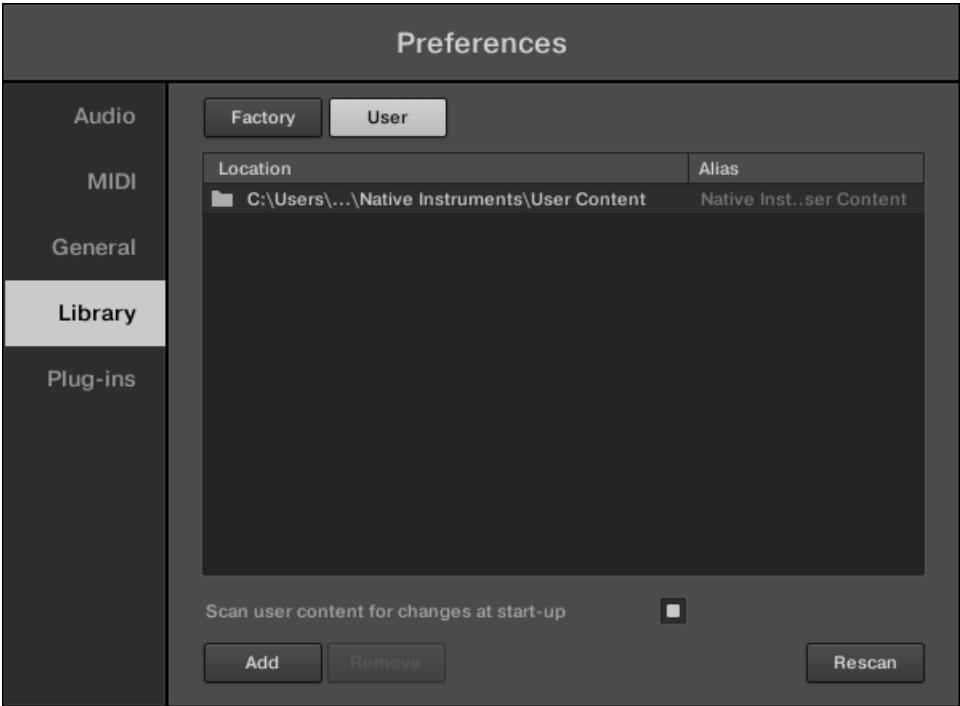


Preferences – das [Factory](#)-Pane der [Library](#)-Page.

Element	Beschreibung
Location -Spalte (Ort)	Zeigt den Pfad jeder Library an. Wenn Sie eine der Libraries auf Ihrem Rechner an einen anderen Ort verschoben haben, klicken Sie auf das Ordner-Symbol links der Library und wählen den neuen Pfad.
Product -Spalte	Zeigt den Namen jedes Produkts an. Diese Namen können nicht geändert werden.
Rescan -Button (Neu einlesen)	Wenn Sie Änderungen an einer Library vorgenommen haben (sie z.B. verschoben haben), wählen Sie die Library hier in der Liste aus und klicken 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 Sie eingerichtet haben. 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 Sie eine der Libraries auf Ihrem Rechner an einen anderen Ort verschoben haben, klicken Sie auf das Ordner-Symbol links der Library und wählen den neuen Pfad.
Alias-Spalte	Zeigt den Alternativ-Namen jeder Library an. Klicken Sie einen Alternativ-Namen, um ihn zu ändern. Sie müssen für Ihre User-Ordner keine Alternativ-Namen eingeben, es kann aber eine große Hilfe sein, wenn sie mit mehreren Rechnern arbeiten (siehe unten). Nachdem Sie einen Ort hinzugefügt haben (siehe Add unten), doppelklicken Sie auf die Alias -Spalte, um einen Namen für den Alternativ-Namen festzulegen. Der Alternativ-Name für den User-Ordner, Native Instruments User Directory , kann nicht geändert werden — das ist der Ort, an dem alle Ihre 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	Klicken Sie auf Add , um Verzeichnisse manuell der User-Library hinzuzufügen. Klicken Sie auf Add, um Verzeichnisse manuell der User-Library hinzuzufügen. Siehe unten, für mehr Details.
Remove-Button	Klicken Sie auf Remove , um die ausgewählte User-Library zu entfernen. Dateien werden nur aus dem KOMPLETE-KONTROL-Browser entfernt, nicht von Ihrer Festplatte.
Rescan-Button (Neu einlesen)	Wenn Sie Änderungen an einer Library vorgenommen haben (z.B. Dateien hinzugefügt/entfernt), wählen Sie die Library hier in der Liste aus und klicken auf den Rescan -Button, um sie neu einzulesen.



Sie können die Größe des **Preferences**-Fensters über den für Ihr Betriebssystem üblichen Weg nach Belieben ändern. Sie können 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 können Sie den User-Inhalten der KOMPLETE-KONTROL-Library Ordner hinzufügen. Um dies zu tun:

1. Klicken Sie unten im Bereich auf **Add** (hinzufügen).
Ein Dialog zur Auswahl von Ordnern erscheint.
2. Navigieren Sie im Dialog zum gewünschten Ordner auf Ihrem Rechner und klicken Sie **OK** (**Wählen** in Mac OS X).

→ Alle KOMPLETE-KONTROL-kompatiblen Dateien im ausgewählten Ordner werden dann in KOMPLETE KONTROL Ihren 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 Sie Ordner den User-Inhalten Ihrer KOMPLETE-KONTROL-Library hinzufügen, machen Sie ihre 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 Ihnen das sofortige Verschlagworten der Dateien beim Import ermöglicht.

Bitte beachten Sie, dass der gewählte Ordner keinen der Ordner beinhalten und sich nicht in einem der Ordner befinden darf, die bereits im **User**- oder **Factory**-Bereich angezeigt werden. Wenn KOMPLETE KONTROL einen solchen Ordner findet, wenn Sie im Dialog zur Ordnerwahl **OK** (**Wählen** in Mac OS X) drücken, erscheint eine **Duplicate-Location**-Nachricht (doppelter Ort): Klicken Sie **OK**, um zum Dialog für die Ordnerwahl zurück zu gelangen und wählen Sie einen anderen Ordner.

Ordner aus der User-Library entfernen

Sie können jeden Ordner — außer dem Default-Ordner für Benutzer-Inhalte [Native Instruments User Content](#) — auch wieder aus Ihrer Library entfernen.

7.5.5 Preferences – Plug-ins-Page

Auf der [Plug-ins](#)-Page verwalten Sie Ihre VST-Plug-ins in KOMPLETE KONTROL.

Oben auf der Seite finden Sie die [Manager](#)- und [Locations](#)-Buttons, mit denen Sie zwischen dem [Manager](#)-Bereich und dem [Locations](#)-Bereich umschalten können.

Manager-Bereich

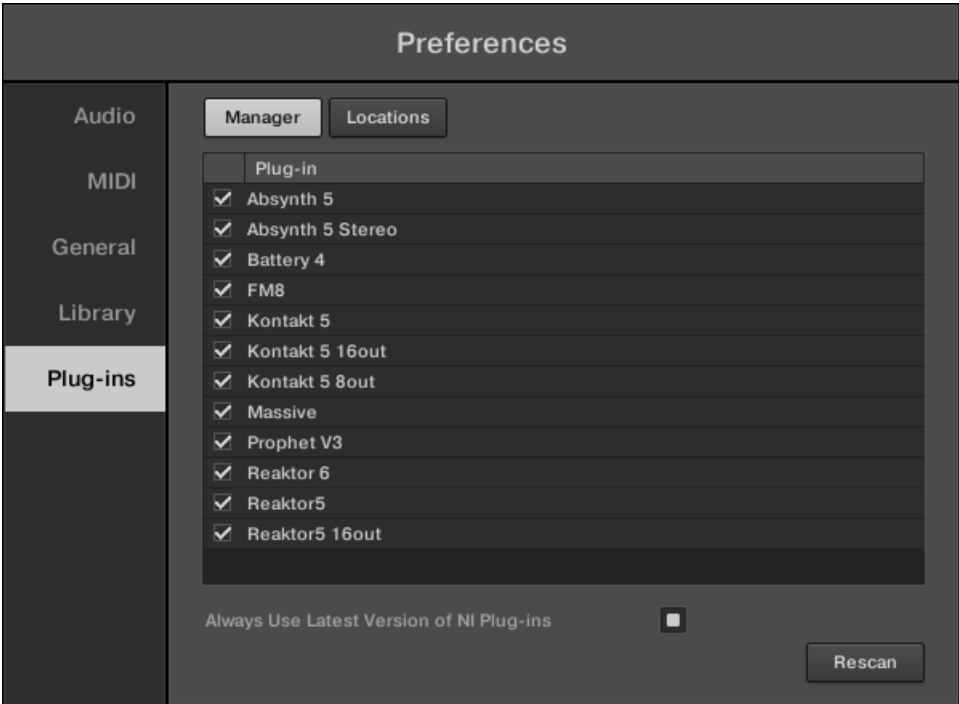
Das [Manager](#)-Pane dient zur Ansicht und Verwaltung aller in KOMPLETE KONTROL verfügbaren VST-Plug-ins. In der Grundeinstellung sind alle verfügbaren Plug-ins für die Nutzung in KOMPLETE KONTROL aktiviert.

- Um ein Plug-in für die Nutzung on KOMPLETE KONTROL zu deaktivieren, klicken Sie 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 Ihre Library-Inhalte immer mit der neuesten Version des zugehörigen Plug-ins geladen wird. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden Ihre 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 Sie sowohl die volle Version von REAKTOR 5, als auch ein KOMPLETE-Instrument installiert haben, das mit REAKTOR 6 Player kam. Wenn die Option deaktiviert ist, wird die 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.



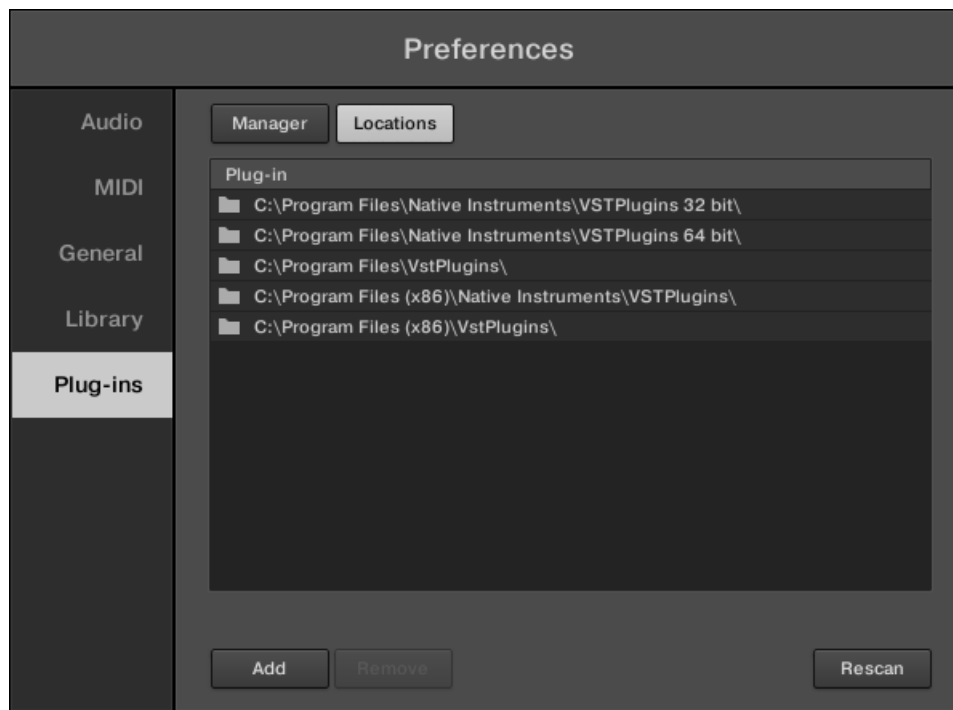
Preferences — das Manager-Pane der Plug-ins-Page.

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 Ihre Library-Inhalte mit der neuesten Version des zugehörigen Plug-ins geladen.</p> <p>Wenn diese Option deaktiviert ist, werden Ihre Library-Inhalte mit der niedrigsten, benötigten Version des zugehörigen Plug-ins geladen.</p>

Locations-Pane

Das [Locations](#)-Pane dient zur Verwaltung der Ordner mit Ihren Plug-ins auf der Festplatte. KOMPLETE KONTROL durchsucht diese Ordner nach VST-Plug-ins und fügt sie dem [Manager](#)-Pane hinzu. Sie können 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.

- Klicken Sie 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 Sie der Liste einen weiteren Ordner hinzufügen können.
Remove	Entfernt den aktuell angewählten Ordner aus der Liste.
Rescan	Durchsucht alle Ordner in der Liste nach kompatiblen Plug-ins und aktualisiert die Management -Pane entsprechend.

7.6 Keyboard-Einstellungen

Die **SETUP**-Page des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards bietet Ihnen Zugriff auf Informationen und Einstellungen, die sich um die Hardware drehen.

- Um die **SETUP**-Page zu öffnen, drücken Sie 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. Nutzen Sie 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.

7.7 Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden

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

- Wählen Sie im KOMPLETE-KONTROL-Menü z.B. *Plug-ins > Native Instruments > Massive*.



→ Das Plug-in wird ohne jegliche Parameter-Einstellungen geladen.



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

8 MIDI-Kommunikation

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

Eingehende MIDI-Daten

KOMPLETE KONTROL und die Instrumente, die Sie darin laden 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:** Sie können 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 Sie allerdings KOMPLETE KONTROL als Plug-in nutzen, 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

Sie können **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 können Sie Control-Change- und Program-Change-Befehle an beliebige MIDI-Anwendungen oder -Geräte senden.

- **Bearbeitete MIDI-Noten Routen und Aufnehmen:** 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. Sie können 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.

8.1 Host-Automation

Wenn Sie KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host laden, stehen die Parameter des geladenen Instruments, der Scale-Engine und des Arpeggiators für die Automation über Ihren Host zur Verfügung.

Für die Host-Automation verfügbare Parameter

Alle für die Automation verfügbaren Parameter sind auf dem Perform-Panel und im Plug-in-Panel zu finden. Bedienelemente des Browsers können nicht automatisiert werden.

8.1.1 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)

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

8.1.2 Automation aufnehmen

Viele Hosts setzen voraus, dass Sie die Transport-Aufnahme aktiviert haben, um Automationen aufzunehmen, während andere spezielle Automations-Bedienelemente nutzen. Wenn der Host bereit zur Aufnahme von Automation ist, können Sie die Wiedergabe starten und auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard Parameter einstellen, um diese aufzunehmen.

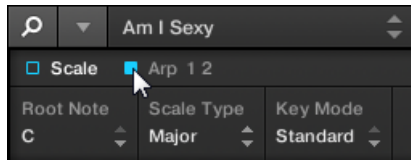


Lesen Sie dazu bitte die Dokumentation des Hosts, um Details über die Aufnahme von Automation zu erfahren.

Den Zustand eines An-/Aus-Schalters ändern

Um den Zustand eines An-/Aus-Schalters zu ändern:

1. Klicken Sie mit der Maus auf den entsprechenden Button.



2. Drehen Sie den Drehregler auf dem Keyboard, der gerade dem entsprechenden Parameter zugewiesen ist.

Einen anderen Eintrag vom Ausklappmenü wählen

Um vom Ausklapp-Menü einen anderen Eintrag zu wählen:

1. Klicken Sie mit der Maus auf das entsprechende Menü und wählen Sie einen Eintrag.

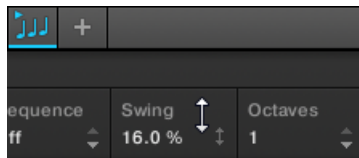


2. Drehen Sie den Drehregler auf dem Keyboard, der gerade dem entsprechenden Parameter zugewiesen ist.

Den Wert eines Drag-Bedienelements ändern

Um den Wert eines Parameters zu ändern:

1. Klicken Sie mit der Maus auf den entsprechenden Wert und ziehen Sie.



2. Drehen Sie den Drehregler auf dem Keyboard, der gerade dem entsprechenden Parameter zugewiesen ist.

Manche Hosts ermöglichen 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.

8.2 Das Keyboard im MIDI-Modus nutzen

Neben der Nutzung des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards in Kombination mit der KOMPLETE-KONTROL-Software, können Sie 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 Sie das Keyboard einschalten und die Displays zeigen die Nachricht **PRESS BROWSE** (Browse drücken), steuern Sie eine Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software.
- Wenn Sie das Keyboard einschalten 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. Drücken Sie auf dem Keyboard **MIDI**.
2. Drücken Sie 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-Assigment-Editor, der Ihnen die freie Definition von MIDI-Zuweisungen für die Bedienelemente auf dem Keyboard ermöglicht. Mehr dazu finden Sie in [↑9, Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors](#).

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

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

Wenn Sie Ihr KOMPLETE-KONTROL-Keyboard ohne USB-Verbindung (bei angeschlossenem Netzteil) einschalten, können Sie es als eigenständigen MIDI-Controller nutzen, indem Sie Ihre externen MIDI-Geräte an die 5-Pol-DIN-MIDI-Buchsen auf der Rückseite des Keyboards anschließen.

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
Encoder 1	Controller	14	Absolute	0-127	Nicht definiert
Encoder 2	Controller	15	Absolute	0-127	Nicht definiert
Encoder 3	Controller	16	Absolute	0-127	Mehrzweckregler 1
Encoder 4	Controller	17	Absolute	0-127	General Purpose Controller 2
Encoder 5	Controller	18	Absolute	0-127	Mehrzweckregler 3
Encoder 6	Controller	19	Absolute	0-127	Mehrzweckregler 4
Encoder 7	Controller	20	Absolute	0-127	Nicht definiert
Encoder 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

9 Nutzung des MIDI-Zuweisungs-Editors

Dieser Abschnitt führt Sie durch den Vorgang der Zuweisung von MIDI-Befehlen zu Bedienelementen und der Erzeugung von Tastatur-Zonen mit dem MIDI-Zuweisungs-Editor. Hier lernen Sie außerdem das Zuweisungs-System und bekommen 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.

9.1 Das Zuweisungs-System

Was auch immer Sie auf ihrem Keyboard tun, der MIDI-Zuweisungs-Editor übersetzt es in MIDI-Befehle, die über das USB-Kabel an Ihren 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 Sie Ihre Zuweisungen auf logische und effiziente Weise organisieren können. So wird der komplette Zuweisungs-Prozess deutlich vereinfacht und Sie behalten immer den Überblick darüber, was bei der Nutzung der Bedienelemente auf dem Keyboard passiert. In den nächsten Paragraphen werden wir Ihnen 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.

Pages

Sie können 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. Sie verfügen über bis zu vier Pages und können diese über die Page-Liste im Inspector umschalten. Sie können dies auch auf dem Keyboard tun.

Wenn Sie eine andere Page anwählen, 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 Ihrem 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.

9.2 Öffnen des MIDI-Zuweisungs-Editors

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

- Klicken Sie in der Kopfzeile den MIDI-Zuweisungs-Editor-Button.



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



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

9.3 MIDI-Befehle Bedienelementen zuweisen

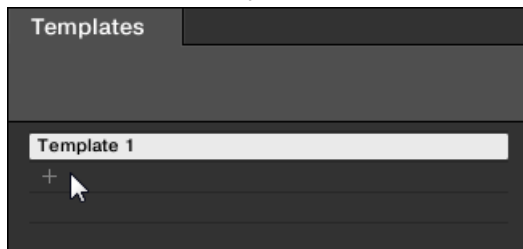
Dieses Tutorial dreht sich um die Zuweisung von MIDI-Befehlen zu den Bedienelementen Drehregler, Buttons, Pedale und Touch Strip. Wenn Sie neue Tastatur-Zonen erstellen möchten, lesen Sie bitte Abschnitt [↑9.6, Tastatur-Zonen erstellen](#).

Um MIDI-Befehle Bedienelementen zuzuweisen:

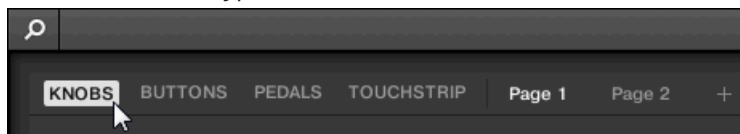
1. Klicken Sie auf den MIDI-Zuweisungs-Editor-Button, um den MIDI-Zuweisungs-Editor zu öffnen.



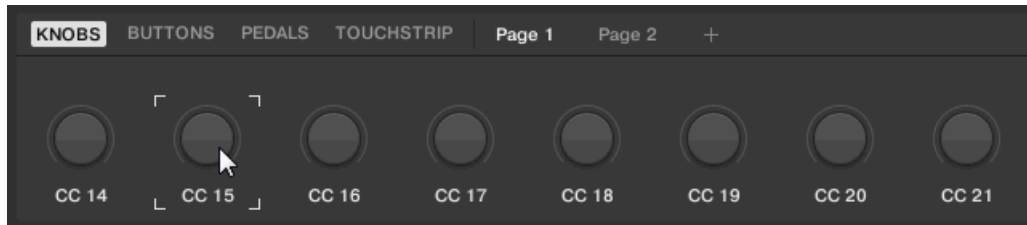
2. Wählen Sie im Templates-Pane ein MIDI-Template.



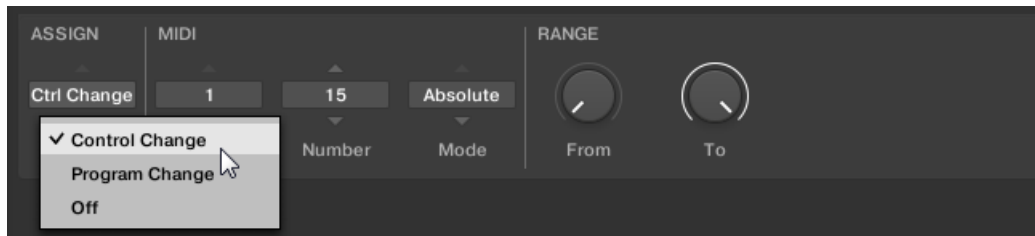
3. Wählen Sie den Typ des Bedienelements.



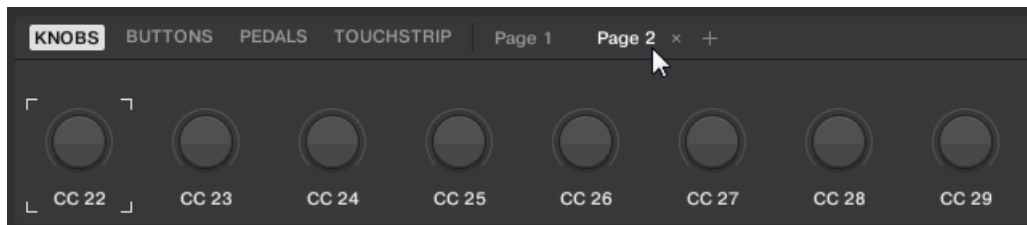
4. Wählen Sie das Bedienelement, dem Sie einen MIDI-Befehl zuweisen möchten.



5. Bestimmen Sie über die Ausklappmenüs und Optionen im Definitions-Bereich den MIDI-Befehl.



- ⇒ Die verfügbaren Ausklappmenüs und Optionen im Definitions-Bereich variieren je nach gewähltem Typ von Bedienelement und nach der Auswahl im Definitions-Bereich selbst.
6. Wenn nötig wählen oder erzeugen Sie eine weitere Page, um mehr Zuweisungen zu machen.



7. Wenn Sie mit der Zuweisung von MIDI-Befehlen fertig sind, schließen Sie den MIDI-Zuweisungs-Editor.

→ Ihre Arbeit wird in das MIDI-Template gespeichert.

Mehr Informationen über MIDI-Befehls-Typen und Zuweisungen finden Sie in Abschnitt [↑9.7, MIDI-Befehls-Typen und Zuweisungen](#).

Bedienelemente umbenennen

Weil die Standard-Namen nichts über die zugewiesenen Parameter aussagen, können Sie diese ändern:

1. Doppelklicken Sie den Namen des Bedienelements.



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



3. Drücken Sie zur Bestätigung die Eingabe-Taste.

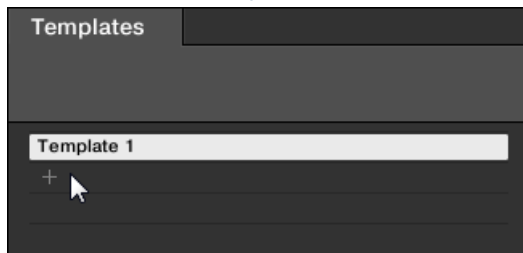
→ Der Name des Bedienelements wurde geändert.

9.4 Ein neues MIDI-Template erzeugen

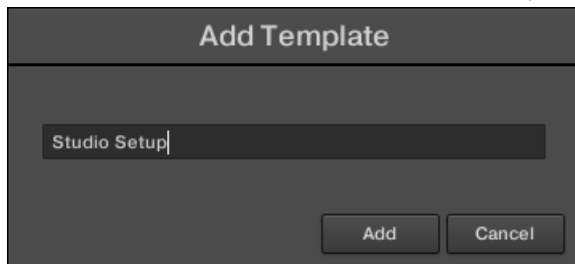
Bei der Nutzung des Keyboards in unterschiedlichen Situationen, z.B. im Studio oder live auf der Bühne, können Sie für jedes Setup ein anderes MIDI-Template erzeugen.

Um ein neues Template zu erzeugen:

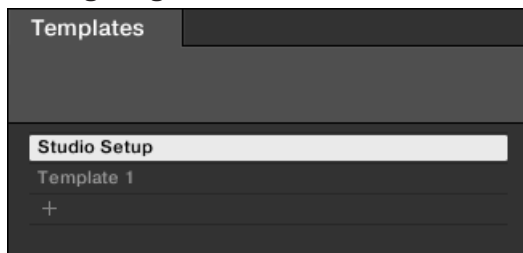
1. Klicken Sie im **Templates**-Pane auf das **+**-Symbol.



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



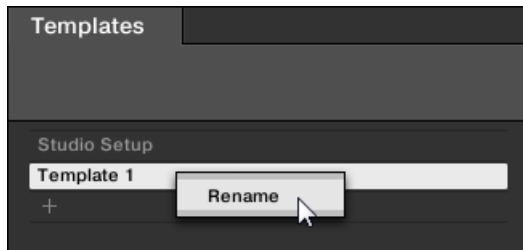
3. Klicken Sie auf **Add** (hinzufügen).
- Das neue MIDI-Template wird erzeugt. Die MIDI-Templates werden in alphabetischer Reihenfolge angeordnet.



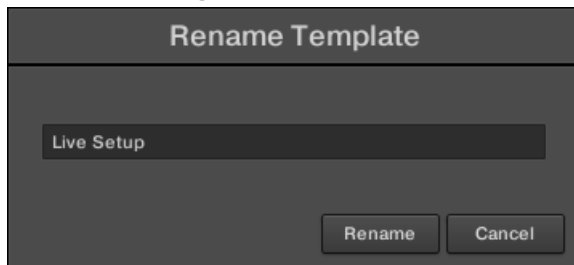
9.5 Umbenennen von MIDI-Templates

Sie können ein bestehendes MIDI-Template auch umbenennen:

1. Rechtsklicken Sie das MIDI-Template und wählen Sie *Rename* (Umbenennen) vom Kontext-Menü.

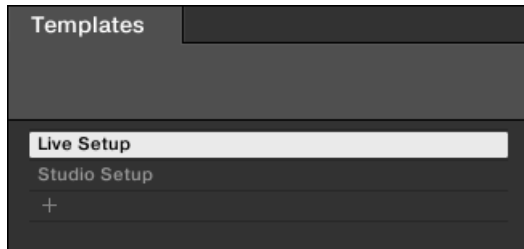


- ⇒ Der [Rename-Template](#)-Dialog mit dem aktuellen Namen des MIDI-Templates erscheint.
2. Geben Sie den gewünschten Namen für das Template ein.



3. Klicken Sie zur Bestätigung [Rename](#).

→ Der Name des MIDI-Templates hat sich geändert.



9.6 Tastatur-Zonen erstellen

Sie können mit dem MIDI-Zuweisungs-Editor **Tastatur-Zonen** verwalten. Tastatur-Zonen dienen der Zuweisung verschiedener MIDI-Kanäle zu bestimmten Tasten. In diesem Abschnitt erfahren Sie 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.

9.6.1 Über Tastatur-Zonen

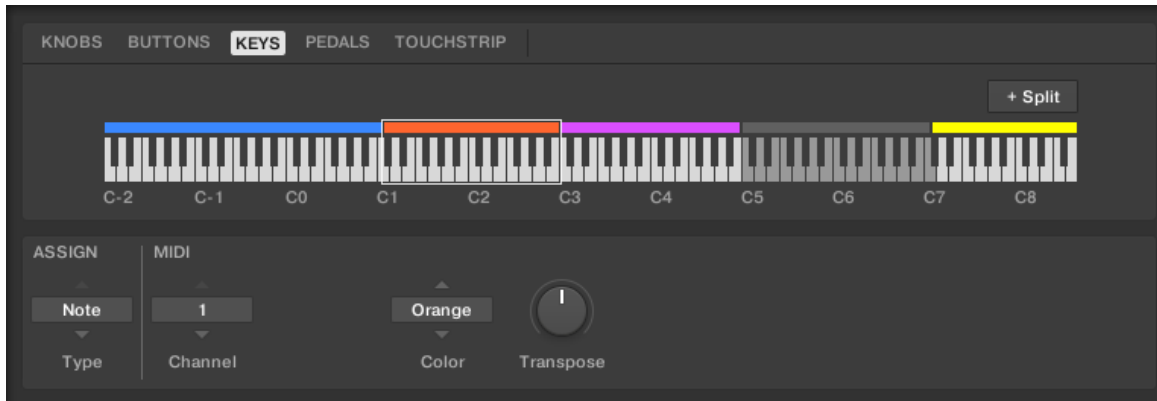
Eine Tastatur-Zone ist eine Gruppe zusammenhängender Tasten, denen Sie einen bestimmten MIDI-Kanal zuweisen können. Tastatur-Zonen sind ein flexibles und praktisches Werkzeug zur schnellen Erzeugung erweiterter Tastatur-Zuordnungen.

- Sie müssen nicht jede Taste einzeln zuweisen. Stattdessen definiert die Zuweisung eines Tastenbereichs zu einer Tastatur-Zone automatisch die richtigen Zuweisungen für alle enthaltenen Tasten.
- Jede Tastatur-Zone kann ihre 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. Sie können 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). Sie können einzelne Tastatur-Zonen deaktivieren: Dann senden ihre Tasten keinerlei MIDI-Notenbefehle mehr (tote Tasten).

- Tastatur-Zonen-Zuweisungen gelten pro Template.

Tastatur-Zonen im KEYS-Tab

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



Im Tastatur-Bereich erzeugen und verwalten Sie schnell und einfach Ihre Tastatur-Zonen.

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

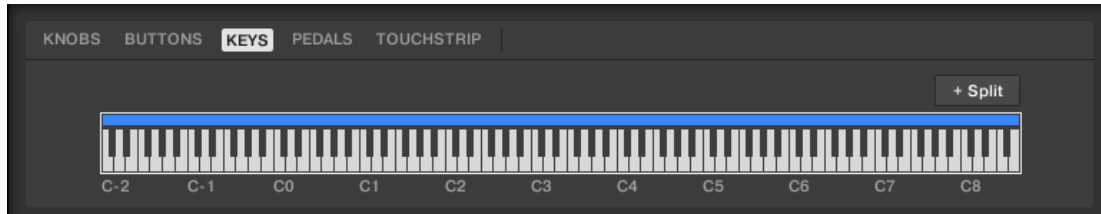
- Jede bestehende Tastatur-Zone wird mit ihrer jeweiligen Farbe und ihren Grenzen auf der Tastatur angezeigt:
- Die Oktav-Markierungen unter der Tastatur zeigen den Beginn jeder Oktave an
- Ein weißer Rahmen zeigt die gewählte Tastatur-Zone an.
- Deaktivierte Tastatur-Zonen werden grau dargestellt:

9.6.2 Eine Tastatur-Zone aufteilen

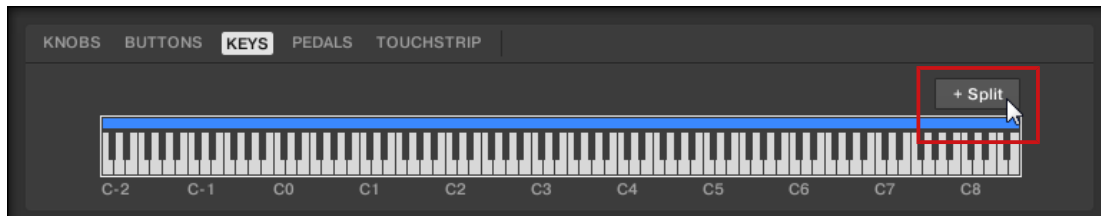
Das Vorgehen bei der Erstellung einer neuen Tastatur-Zone ist unkompliziert und geschieht durch die Auswahl und Aufteilung einer bestehenden Tastatur-Zone.

Um eine Tastatur-Zone aufzuteilen:

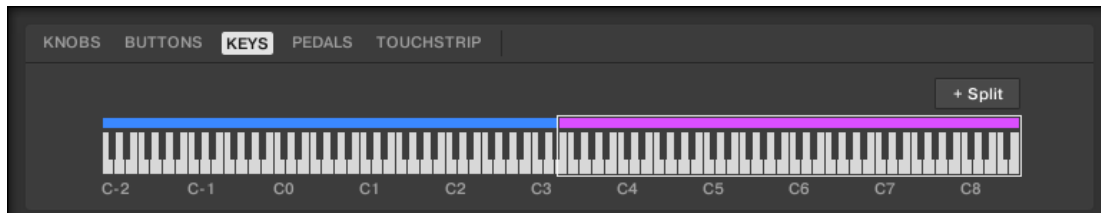
1. Wählen Sie eine bestehende Tastatur-Zone. Wenn nur eine Tastatur-Zone existiert, ist diese automatisch angewählt.



2. Klicken Sie 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 Sie bereits 16 Tastaturzonen haben, ist der **+Split**-Button grau und deaktiviert.



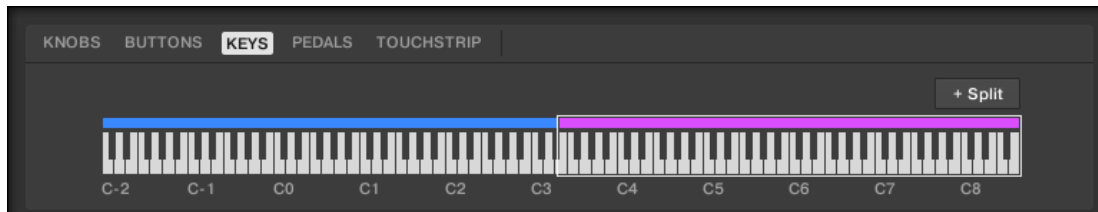
Wenn die gewählte Tastatur-Zone aus nur einer Taste besteht, ist der **+Split**-Button deaktiviert.

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

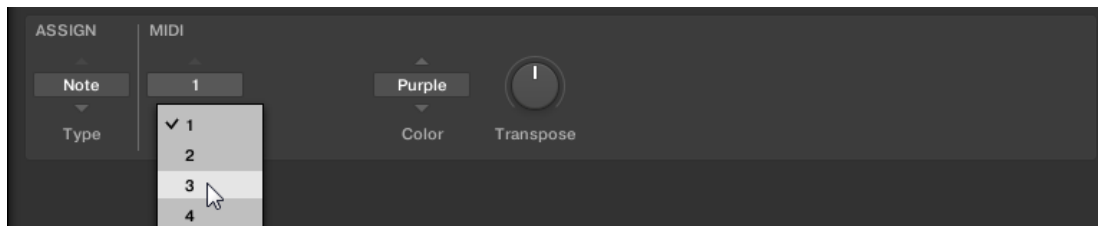
Nach der Erzeugung einer neuen Tastatur-Zone können Sie für die Zone einen anderen MIDI-Kanal wählen, so dass sie zur Steuerung eines anderen Instruments genutzt werden kann.

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

1. Wählen Sie die Tastatur-Zone, deren MIDI-Kanal Sie ändern möchten.



2. Wählen Sie einen MIDI-Kanal vom [Channel-Menü](#).

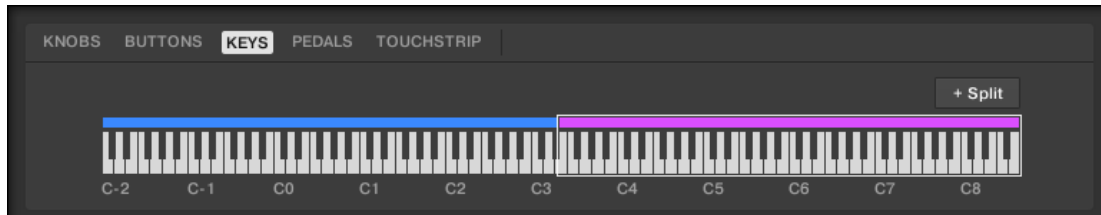


→ Der MIDI-Kanal der Tastatur-Zone hat sich geändert.

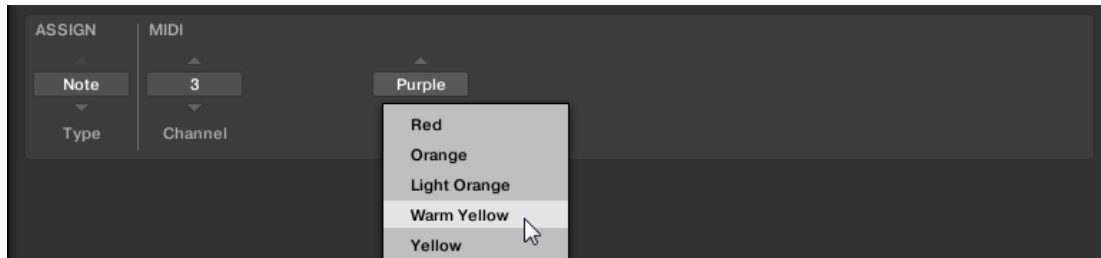
9.6.4 Die Farbe einer Tastatur-Zone ändern

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

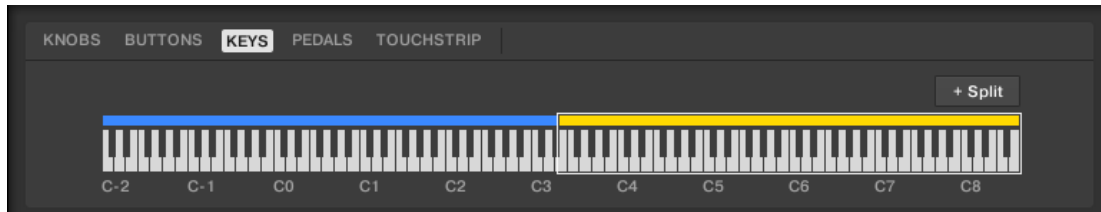
1. Wählen Sie die Tastatur-Zone, die Sie umfärben möchten, aus.



2. Wählen Sie eine Farbe vom Color-Menü.



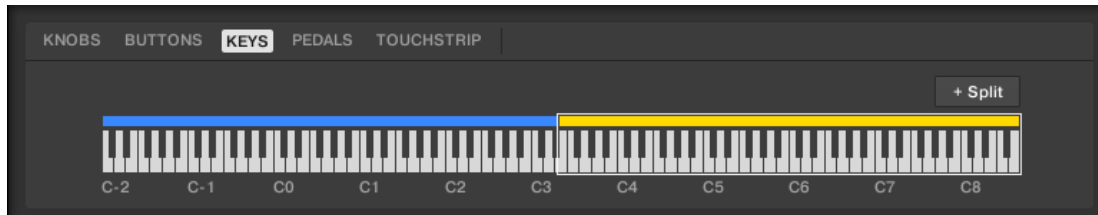
→ Die Farbe der Tastatur-Zone hat sich geändert und spiegelt sich auf dem Light Guide wider. Wiederholen Sie die obigen Schritte, wenn Sie die Farbe anderer Tastatur-Zonen ändern möchten.



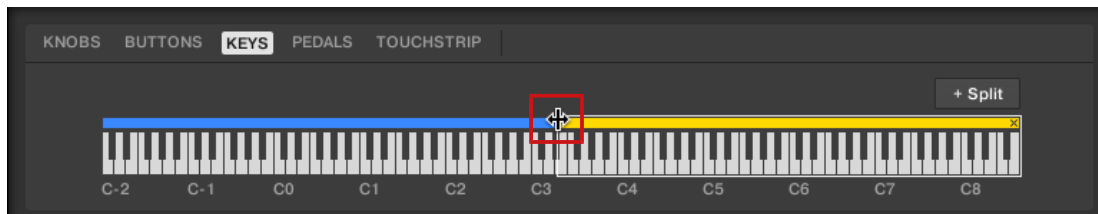
9.6.5 Tastatur-Zonen in der Größe Anpassen

Um die Größe einer Tastatur-Zone zu ändern.

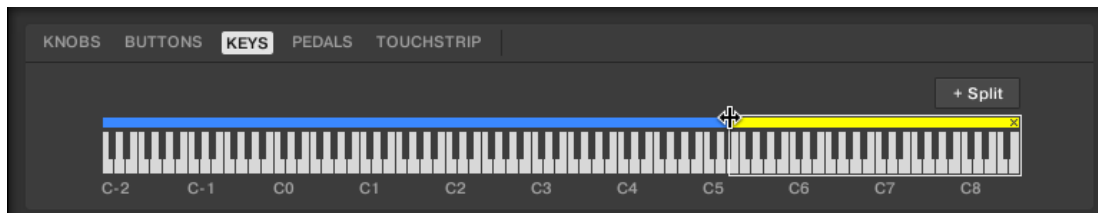
1. Wählen Sie die Tastatur-Zone deren Größe Sie ändern möchten.



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



3. Klicken und ziehen Sie Ihre Maus horizontal auf die gewünschte Position und lassen Sie 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.

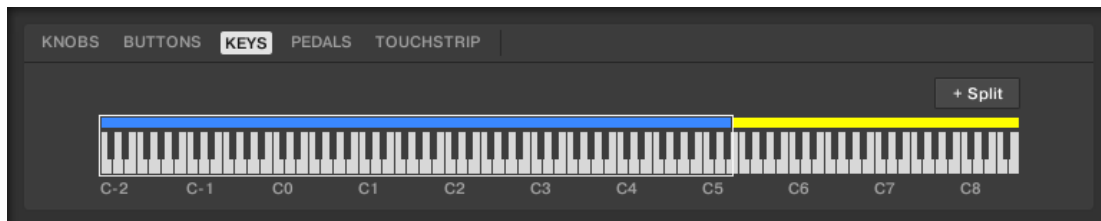
Die linke Grenze der Tastatur-Zone ganz links sowie die rechte Grenze der Tastatur-Zone ganz rechts sind fest und können nicht bewegt werden. Die Größe einer Tastatur-Zone kann nicht kleiner als eine Taste werden — das gilt auch für die Nachbarzone, die gleichzeitig ihre Breite ändert.

9.6.6 Eine Tastatur-Zone deaktivieren

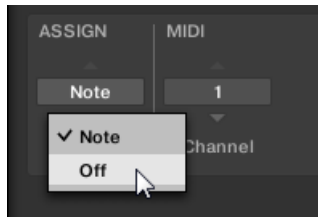
Die Deaktivierung einer Tastatur-Zone deaktiviert die Zuweisungen aller enthaltenen Tasten: Danach lösen diese Tasten keinerlei Noten mehr aus. Das kann zum Beispiel nützlich sein, um das versehentliche Auslösen von MIDI-Daten beim Spiel in benachbarten Zonen zu vermeiden — oder einfach nur, um eine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

Um eine Tastatur-Zone zu deaktivieren:

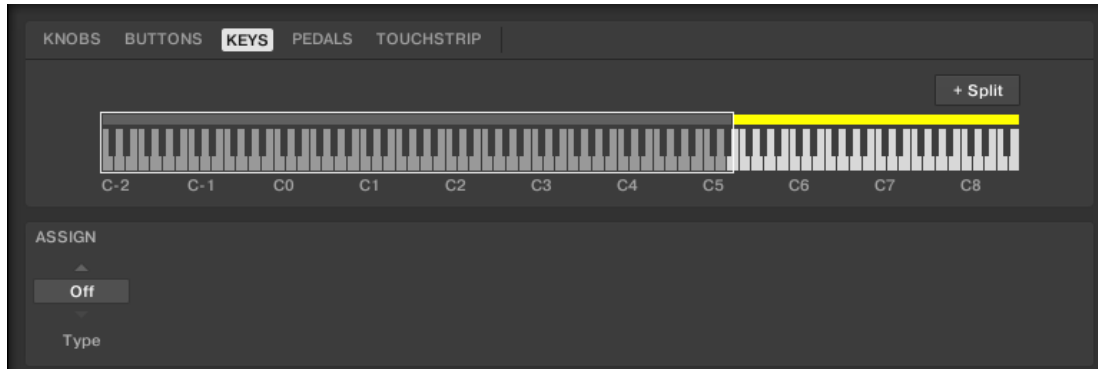
1. Wählen Sie die Tastatur-Zone, die Sie deaktivieren möchten an.



2. Wählen Sie den Wert **Off** vom **Type**-Ausklapp-Menü.



- Die Tastatur-Zone und ihre MIDI-Zuweisung werden deaktiviert und im Tastatur-Bereich grau dargestellt. Wiederholen Sie die obigen Schritte, wenn Sie andere Tastatur-Zonen deaktivieren möchten.



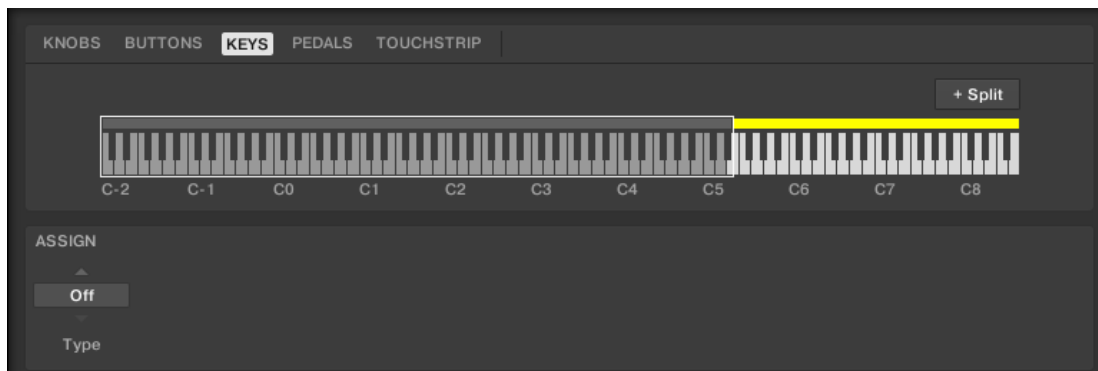
Auf dem Light Guide Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-Series-Keyboards wird eine deaktivierte Tastaturzone durch nicht leuchtende LEDs für die entsprechenden Tasten dargestellt.

Tastatur-Zonen wieder aktivieren

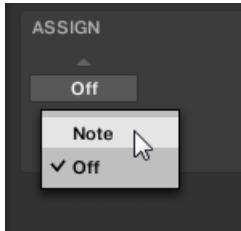
Sie können eine Tastatur-Zone jederzeit wieder aktivieren.

Um eine Tastatur-Zone wieder zu aktivieren:

1. Wählen Sie die Tastatur-Zone deren Größe Sie wieder aktivieren möchten.



- Wählen Sie den Wert *Note* vom *Type*-Ausklapp-Menü.

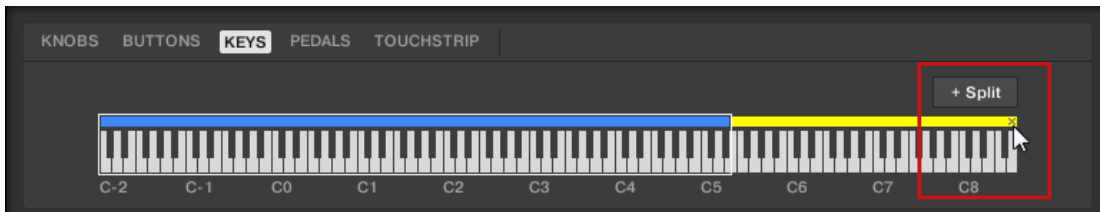


→ Die Tastatur-Zone wird mit Ihrer MIDI-Zuweisung wieder aktiviert. Wiederholen Sie die obigen Schritte, wenn Sie andere Tastatur-Zonen aktivieren möchten.

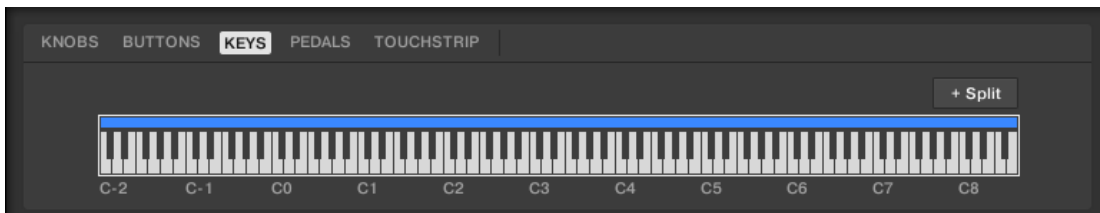
9.6.7 Eine Tastatur-Zone löschen

Sie können eine Tastatur-Zone wie folgt löschen:

- Lassen Sie den Mauszeiger über der Tastatur-Zone, die Sie löschen möchten, schweben.
- Klicken Sie 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 Sie die Tastatur-Zone ganz links löschen, werden ihre Tasten der nächsten Tastatur-Zone zu ihrer Rechten hinzugefügt.





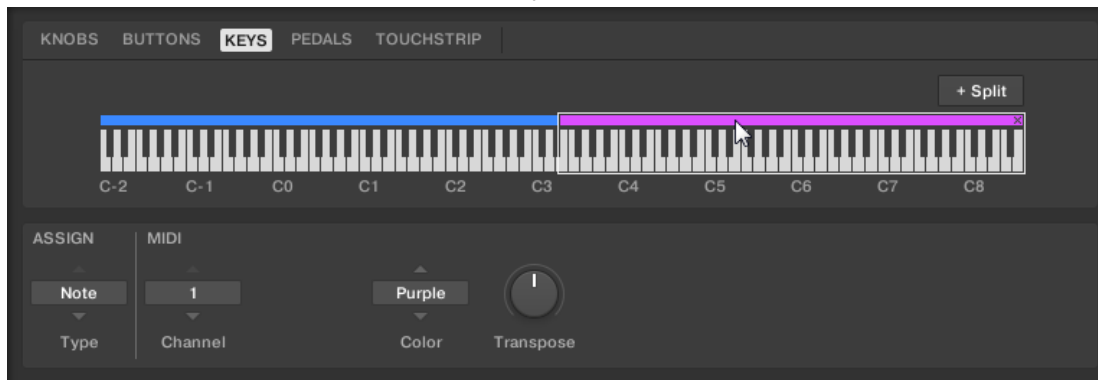
Wenn Sie nur eine Tastatur-Zone eingerichtet haben, erscheint kein Kreuz-Symbol, wenn Sie mit der Maus über der Tastatur-Zone schweben.

9.6.8 Tastatur-Zonen transponieren

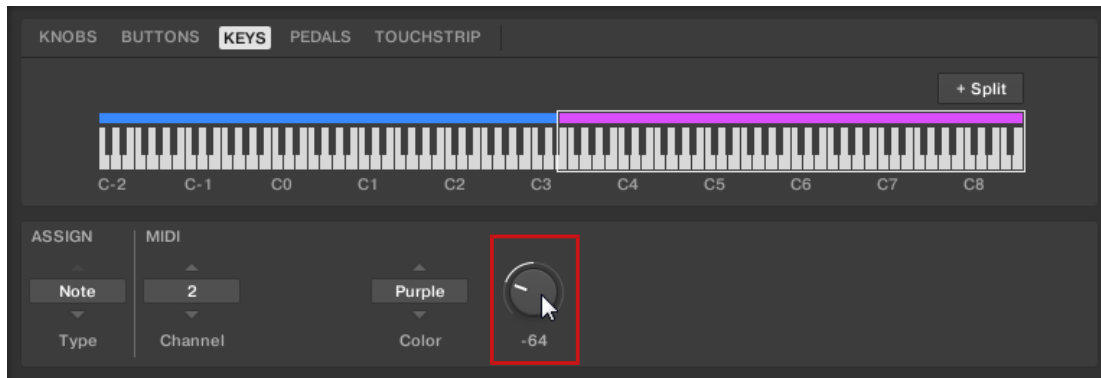
Bei der Transponierung einer Tastatur-Zone werden die MIDI-Noten, die den in der Zone enthaltenen Tasten zugewiesen sind, um ein bestimmtes Intervall erhöht oder vermindert. Das ist z.B. nützlich, wenn die Tasten in separaten Tastatur-Zonen die gleichen Noten spielen sollen. Mit dem Transpose-Drehregler können Sie 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 Sie eine Tastatur-Zone transponieren möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die Tastatur-Zone die Sie transponieren möchten.

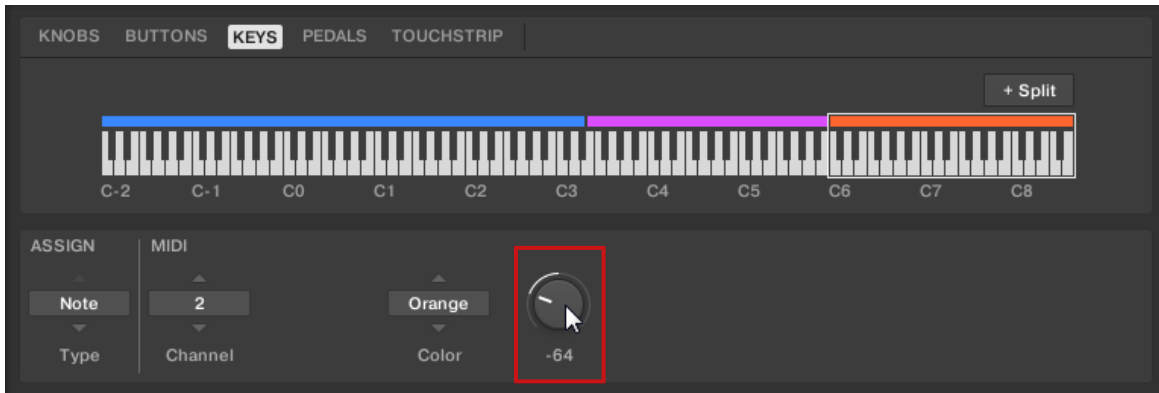


2. Drehen Sie den **Transpose**-Drehregler, um die MIDI-Noten um den gewünschten Wert zu erhöhen oder zu vermindern.



→ 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 Sie eine Tastatur-Zone transponieren, die nur eine Taste breit ist, können Sie damit die Tonhöhe von One-Shot-Samples festlegen.

9.7 MIDI-Befehls-Typen und Zuweisungen

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

9.7.1 Typen von MIDI-Befehlen – Type-Menü

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

Über das [Type](#)Ausklappmenü bestimmen Sie 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 finden Sie eine Liste und Beschreibung 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. Wählen Sie 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.

9.7.2 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
Control Change	Absolute	From 0-126 / To 1-127	0-127	
	Relative			-32 bis 31
	Relative (Offset)			-32 bis 31
Program Change		From 0-126 / To 1-127		

Mode-Menü-Werte für Drehregler

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

- **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. Erhöhen Sie den **Step**-Wert, für größere Sprünge im Wert des Ziel-Parameters. Wenn Sie für **Step** einen negativen Wert wählen, 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 müssen Sie 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 Ihre Aktionen ein.

9.7.3 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 (Num- mer)	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, können Sie 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 Sie einmal drücken, 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) finden Sie 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 der Button oder das Pad gedrückt/angeschlagen wird. Dies können Sie zum Beispiel nutzen, um auf ein anderes Programm (Preset, Patch...) zu schalten oder, um Samples abzufeuern (z.B. Schlagzeugk-

länge). 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 Sie ein Bedienelement drücken, sendet es einen MIDI-Note-On-Befehl — wenn Sie es wieder loslassen, wird ein MIDI-Note-Off-Befehl erzeugt. So können Sie z.B. beim Spiel temporär einen Effekt einschalten. Weil beim Note-Befehlstyp der Aus-Zustand vordefiniert ist (es ist der MIDI-Note-Off-Befehl) finden Sie stattdessen einen einzigen **VALUE**-Parameter, der die Velocity (Anschlagsdynamik) des MIDI-Note-On-Befehls bestimmt.

9.7.4 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.

- Werte-Bereich 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 Ihres 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 bestimmt die Tonhöhe der gewählten Tastatur-Zone.

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

9.7.5 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* können Sie den Bereich (**Range**) der bei Betätigung des Touch-Strips erzeugten Werte und die Nummer (**Number**) des Control-Change-Befehls bestimmen. Für *Pitchbend* können Sie die Stärke (**Strength**) des Federverhaltens des Touch-Strips einstellen. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, 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.

9.7.6 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
Control Change	Toggle/ Gate		Off/On 0-127	0-127		
	Trigger		0 - 127	0-127		
	Inc	Min/Max (0-127)			-128 bis 127	On/Off
Program Change	Toggle/ Gate		Off/On 0-127			
	Trigger		0 - 127			
	Inc	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, können Sie 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 Sie einmal drücken, 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 sehen Sie 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) finden Sie 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 der Button oder das Pad gedrückt/angeschlagen wird. Es gibt keinen An- oder Aus-Zustand. Dies können Sie zum Beispiel nutzen, um auf ein anderes Programm (Preset, Patch...) zu schalten oder, um Samples abzufeuern (z.B. Schlagzeugklänge oder andere Hüllkurven-gesteuerte Klänge). In diesem Modus gibt es daher nur ein Nummern-Feld, **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 können Sie die Betätigung des Pedals so konfigurieren, dass es durch eine Liste von Werten schaltet, indem Sie die Schrittweite definieren (z.B. 1-2-3-4-5, 2-4-6-8-10 oder 3-6-9-12-15) und bestimmen, ob die Werte zurück zum Anfang umgebrochen werden (Wrap) oder ob sie anhalten, wenn sie ihr Minimum bzw. Maximum erreicht haben.

9.7.7 Zuweisungen für Pedale (stufenlos)

Für Pedale, stufenlos arbeiten, bietet das **Type**-Menü die Einträge *Control Change* und *Program Change*. Je nach gewählttem 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* können Sie den Bereich (Range) der bei Betätigung des Pedals erzeugten Werte und die Nummer (Number) des Control-Change-Befehls bestimmen. Für *Program Change* können Sie den Bereich (Range) der bei Betätigung des Pedals erzeugten Werte einstellen.

10 Host-Integration

Durch die Nutzung der erweiterten Host-Integration wird das KOMPLETE KONTROL-Keyboard zum Herzstück Ihres Studios. Sie können damit nicht nur das in KOMPLETE KONTROL geladene Instrument oder Plug-in steuern, sondern auch grundlegende Funktionen unterstützter Hosts.



Bevor Sie die erweiterte Host-Integration nutzen können, muss sie zunächst eingerichtet werden. Mehr dazu finden Sie in [↑4.3, Einrichtung der Host-Integration](#).

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

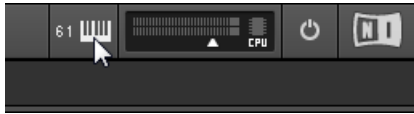
- MASCHINE 2
- Apple Logic Pro X
- Apple GarageBand
- Ableton Live 9
- Steinberg Cubase Artist 8.5/9/9.5
- Steinberg Cubase Pro 8.5/9/9.5
- Steinberg Nuendo 7/8

10.1 Integration in MASCHINE

Wenn Sie MASCHINE besitzen, können Sie viele Funktionen von MASCHINE direkt über das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard steuern. Außerdem haben Sie 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.

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

- Klicken Sie auf das Keyboard-Symbol in der Kopfzeile.



Verbindung mit MASCHINE über das Keyboard

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

10.1.1 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

10.1.2 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 Sie auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series **SCENE** drücken, erscheint der Ideas-View in den Displays. Dieser View ist identisch mit dem Ideas-View der MASCHINE-Software und bietet Ihnen direkte Kontrolle über Scenes und Patterns.



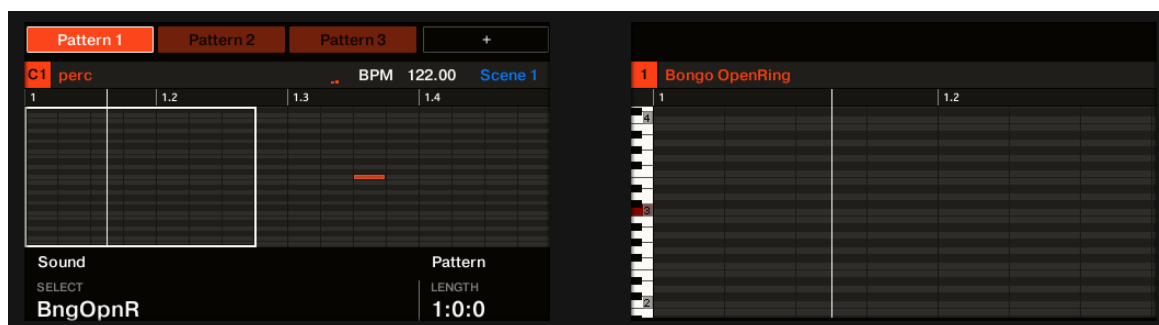
Der Ideas-View von MASCHINE auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard.

Im Ideas-View können Sie 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 Sie auf dem Keyboard **PATTERN** drücken, erscheint der Pattern-View in den Displays. Der Pattern-View wird für Aufnahmen empfohlen.

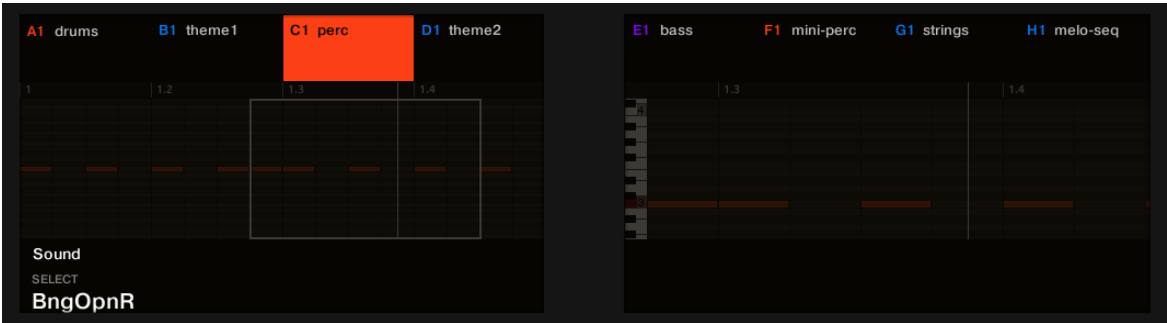


Der Pattern-View von MASCHINE auf dem KOMplete-KONTROL-Keyboard.

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 Pattern wählen	4-D-Encoder drehen oder 4-D-Encoder aufwärts/abwärts bewegen
Eine ander Group wählen	4-D-Encoder nach links oder rechts bewegen
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
Sichtbaren Bereich des Patterns im Display vertikal verschieben, wenn Noten außerhalb des sichtbaren Bereichs liegen	Regler 7
Pattern-Inhalt löschen	CLEAR

TRACK-View

Wenn Sie auf dem Keyboard **TRACK** gedrückt halten, 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.



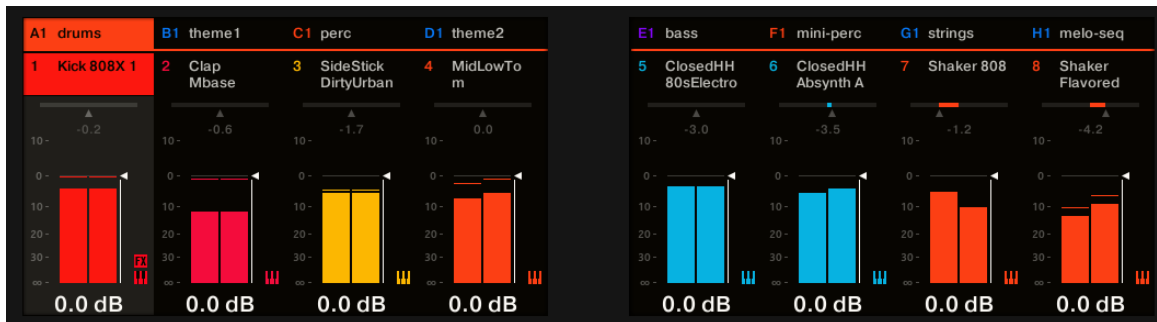
Track-View auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard.

Im Track-View können Sie 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 opder rechts bewegen
In der gewählten Group einen anderen Sound finden und wählen	TRACK + 4-D-Encoder drehen
Gewählte Group löschen	CLEAR

Mix Mode

Wenn Sie auf dem Keyboard MIXER drücken, 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.



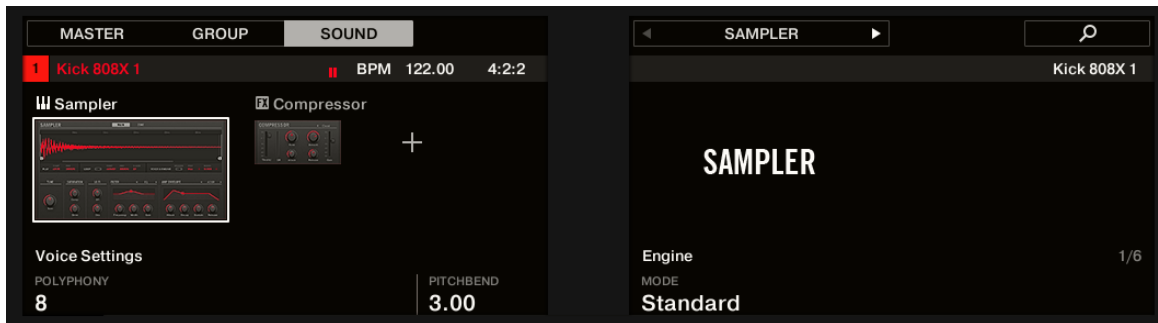
Mix-Modus auf dem COMPLETE-KONTROL-Keyboards.

Im Mix-Modus können Sie 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 abwärts 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 bewegen
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 Sie auf dem Keyboard **PLUG-IN** drücken, 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.



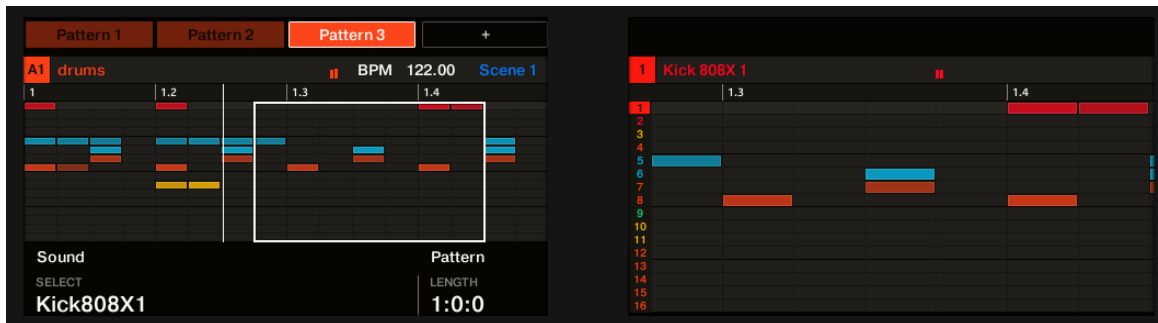
Plug-in-View auf dem KOMLETE-KONTROL-Keyboad.

Im Plug-in-View können Sie 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/rechts bewegen
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 Sie auf dem Keyboard **KEY MODE** drücken, 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.

10.2 Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand

Wenn Sie Apple Logic Pro X oder GarageBand besitzen, können Sie viele von deren Funktionen direkt auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard steuern. Die verfügbaren Funktionen, die den Bereichen des Keyboards zugewiesen sind, werden unten aufgeführt.

Mehr Informationen über die Einrichtung der Host-Integration in Ableton Live finden Sie in Abschnitt [14.3.1, 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-Series
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/rechts bewegen
Die vorherige/nächste Region wählen	4-D-Encoder aufwärts/abwärts 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 bewegen
Drehregler 1-8 zur Lautstärken-Steuerung nutzen	SHIFT + 4-D-Encoder abwärts bewegen
Vorherige Spur wählen	4-D-Encoder nach links bewegen
Nächste Spur wählen	4-D-Encoder nach rechts bewegen
Grobeinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur	Drehregler 1-8
Feineinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur	SHIFT + Knob 1–8

10.3 Integration in Ableton Live

Sollten Sie Ableton Live besitzen, können Sie viele seiner Funktionen direkt über das KOMPLETE-KONTROL-Keyboar steuern. Die den Bereichen des Keyboards zugewiesenen Funktionen sind unten aufgeführt.

Mehr Informationen über die Einrichtung der Host-Integration in Ableton Live finden Sie in Abschnitt [↑4.3.3, Einrichtung von Ableton Live \(MacOS\)](#) bzw. [↑4.3.4, 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/rechts bewegen
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/rechts bewegen
Bank umschalten	Page Links/rechts
Drehregler 1-8 zur Panorama-Steuerung nutzen	SHIFT + 4-D-Encoder aufwärts bewegen
Drehregler 1-8 zur Lautstärken-Steuerung nutzen	SHIFT + 4-D-Encoder abwärts bewegen
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

10.4 Integration in Steinberg Cubase und Nuendo

Wenn Sie Steinberg Cubase oder Nuendo besitzen, können Sie viele Funktionen dieser Anwendungen direkt über das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard steuern. Die den Bereichen des Keyboards zugewiesenen Funktionen sind unten aufgeführt.

Mehr Informationen zur Einrichtung der Host-Integration in Steinberg Cubase/Nuendo finden Sie in Abschnitt [↑4.3.2, 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 aufwärts/abwärts bewegen
Die vorherige/nächste Region wählen	4-D-Encoder nach links/rechts bewegen

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/rechts bewegen
Bank umschalten	Page Links/rechts
Drehregler 1-8 zur Panorama-Steuerung nutzen	SHIFT + 4-D-Encoder aufwärts bewegen
Drehregler 1-8 zur Lautstärken-Steuerung nutzen	SHIFT + 4-D-Encoder abwärts bewegen
Grobeinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur	Drehregler 1-8
Feineinstellung von Panorama/Lautstärke der gewählten Spur	SHIFT + Knob 1–8

11 In der Library blättern

Der Browser ist der Ort, an dem Sie in KOMPLETE-KONTROL-Instrumente, Effekte und Preset-Dateien finden und laden und wo Sie Ihre eigenen Preset-Dateien organisieren. Zunächst werden Sie die Browser-Grundlagen lernen, um dann mehr über die Browser-Arbeitsweisen zu erfahren. Dieser Abschnitt dreht sich sowohl um die Arbeit in der Software, als auch um den Browser auf dem Keyboard.

Durch Effekte zu blättern funktioniert genau wie bei Instrumenten

Dieser Abschnitt dreht sich nur um die Arbeitsweise für das Browsing mit Instrumenten, weil die Arbeitsweise für Effekte absolut identisch ist. 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 finden Sie in Abschnitt [↑11.1.1, Produkt-Typen: Instrumente und Effekte](#).

Eine detaillierte Übersicht über die Elemente des Browsers finden Sie in Abschnitt [↑5.2, Browser](#).

11.1 Browser-Grundlagen

Dieser Abschnitt beschreibt einige grundlegende Konzepte des Browsers.

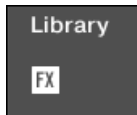
11.1.1 Produkt-Typen: Instrumente und Effekte

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



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



Siehe [↑5.5, Plug-in-Ketten-Panel](#), bzw. [↑12, Mit Effekten arbeiten](#) für weitere Informationen für weitere Informationen über die Plug-in-Kette und ihre Nutzung.

11.1.2 Über die Library und Meta-Informationen

Um für Sie 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 Ihrer KOMPLETE- und NKS-Instrumente, Effekte und natürlich Ihre eigenen Nutzer-Inhalte.

Tags

Damit Sie jederzeit die schnell und effizient die richtige Preset-Datei finden, bietet die Library verschiedene Techniken, die weit über die klassische Verzeichnis-Struktur Ihres 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 Ihnen 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.

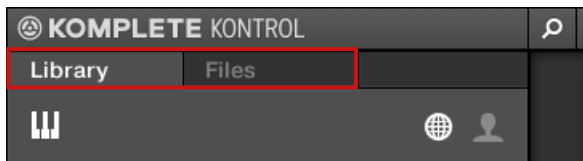
Sie können außerdem die in KOMPLETE KONTROL erzeugten Sounds in den Bereich der Benutzer-Inhalte in der [Library-Pane](#) abspeichern.

11.1.3 In Ihrer Library blättern vs. Ihre Festplatte durchsuchen

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

- Im [LIBRARY](#)-Pane blättern Sie 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 Ihnen auch, Ihre eigenen Preset-Dateien nach Wunsch mit Schlagworten (Tags) zu versehen.
- Im [Files](#)-Pane (Dateien) durchsuchen Sie Ihre Festplatten über die hierarchische Verzeichnis-Struktur Ihres Betriebssystems. Zum Beispiel können Sie 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.



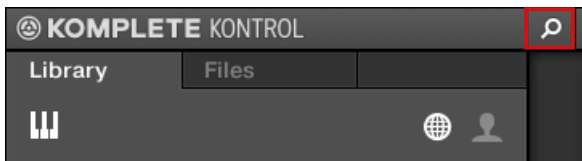
Klicken Sie den gewünschten Tab, um die Ansicht im Browser umzuschalten.



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 sollten Sie Ihre Dateien immer vorher in die Library importieren und Sie mit dem Software-Browser mit Tags versehen.

11.2 Öffnen des Browsers

Ein Klick auf den Browser-Button (das Lupen-Symbol) in der Kopfzeile, öffnet bzw. schließt den Browser. Sie können auch im KOMPLETE-KONTROL-Menü *View > Browser* wählen.



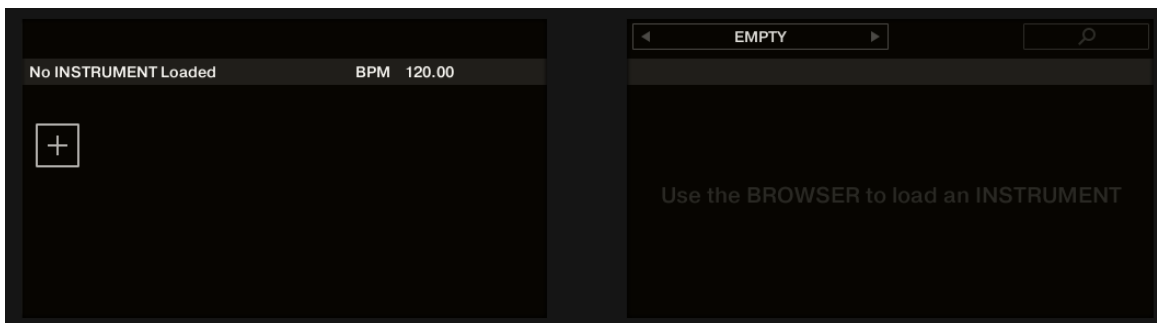
Der Browser-Button in der Kopfzeile.



Im Stand-Alone-Modus können Sie den Browser auch mit der Taste [B] auf Ihrer Rechnertastatur öffnen bzw. schließen.

Den Browser auf dem Keyboard öffnen

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



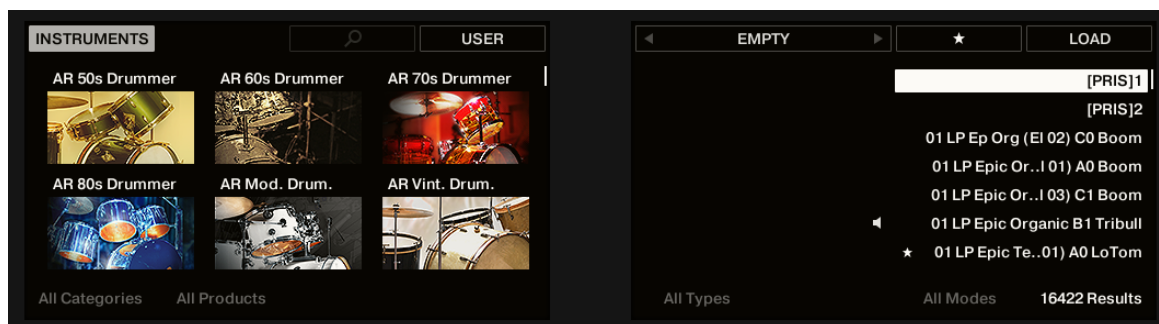
No Instrument loaded

Um den Browser auf den Displays des Keyboards aufzurufen:

- Drücken Sie den **BROWSE**-Button.

11.3 Der Browser auf dem Keyboard im Überblick

Auf den Displays des Keyboards ist der Browser wie folgt organisiert:



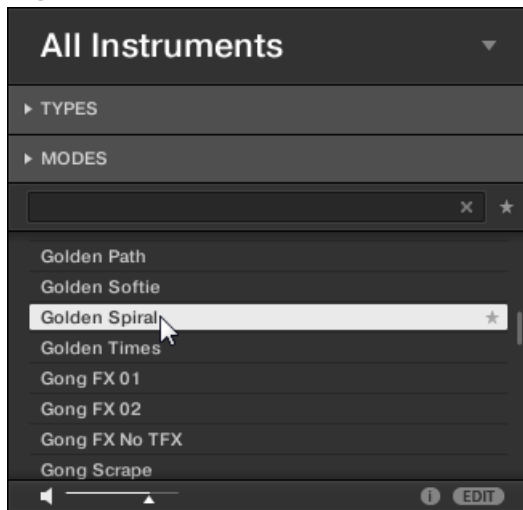
Der Browser auf den Displays des Keyboards.

- Im linken Display grenzen Sie Ihre Suche ein, indem Sie den Dateityp, den Inhalte-Typ (Factory- oder User-Inhalte) sowie eine Produkt-Kategorie, ein Produkt, eine Bank und eine Sub-Bank wählen.
- Im rechten Display verfeinern Sie Ihre Suche weiter, indem Sie den gewünschten Typ (Type) (und möglicherweise den Modus (Mode)) wählen. Dort erscheint auch die Liste mit den Suchergebnissen.

11.4 Preset-Dateien laden

Bei geöffnetem Browser können Sie direkt jegliche Preset-Dateien aus der Ergebnisliste laden.

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



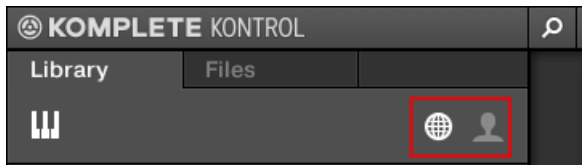
Mit dem Keyboard eine Preset-Datei laden

Um mit dem Keyboard eine Preset-Datei zu laden:

1. Klicken Sie den **BROWSER**-Button, um den Browser zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der Ergebnisliste eine Preset-Datei, indem Sie im Control-Bereich Drehregler 8 drehen oder durch Drehung des 4-D-Encoders.
 3. Laden Sie die gewählte Preset-Datei durch drücken von Button 8 (**LOAD**) im Control Bereich oder durch drücken des 4-D-Encoders.
- Die Preset-Datei wird geladen und das Keyboard schaltet auf die **PLUG-IN**-Page, wo im Control-Bereich die Instrumenten-Parameter angezeigt werden.

11.5 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.



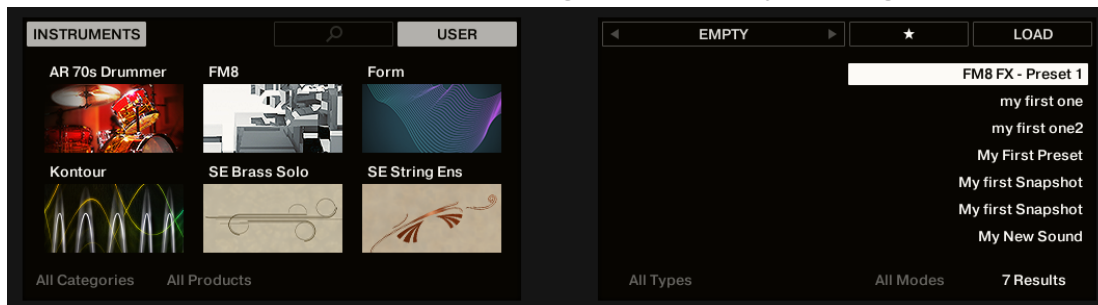
Der Inhalte-Wähler.

- Klicken Sie 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:

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



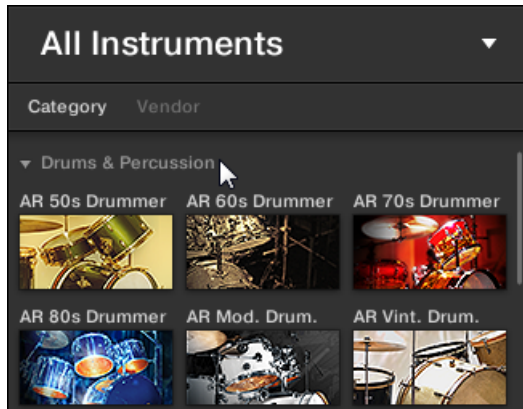
11.6 Ein Instrument mit seiner Standard Preset-Datei laden

Mit dem Produkt-Wähler grenzen Sie Ihre Suche auf eine bestimmte Instrumenten-Kategorie, ein bestimmtes Instrument oder eine spezifische Bank des Instrument ein. Sie können ein Instrument mit seiner Grundeinstellungs-Preset-Datei auch direkt vom Produkt-Wähler auf dem Library-Pane laden. In der Grundeinstellung hat der Produkt-Wähler keine bestimmte Auswahl in der Kopfzeile; er zeigt **All Instruments** (alle Instrumente) an.

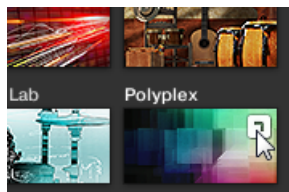


Um ein Instrument zu laden:

1. Klicken Sie auf die Produkt-Wähler-Kopfzeile, um ihn zu öffnen.
⇒ Der Produkt-Wähler geht auf und zeigt alle verfügbaren Instrumente in Ihrer KOMPLETE-KONTROL-Library an.
2. Sortieren Sie die Instrumente mit dem Category / Vendor-Wähler nach **Category** (Kategorie) oder nach **Vendor** (Anbieter).

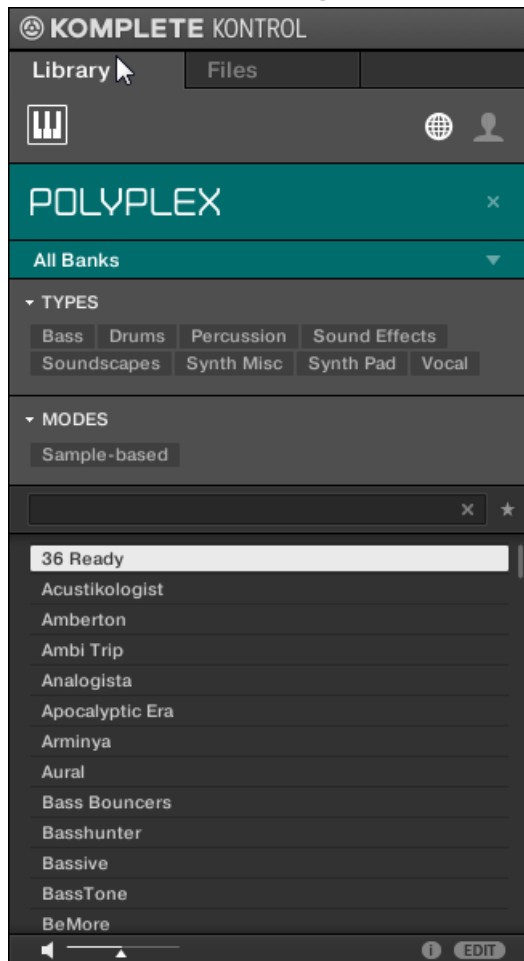


3. Navigieren Sie durch die Instrumenten-Gruppen, um Ihr Wunsch-Instrument zu finden.
4. Platzieren Sie den Mauszeiger über den Instrumenten-Eintrag im Produkt-Wähler und klicken auf das Pfeil-Symbol, das in der oberen rechten Ecke des Instrumenten-Eintrags erscheint.



- Das Instrument wurde mit seiner Standard-Preset-Datei in den ersten Plug-in-Slot der Plug-in-Kette geladen. Nach Ihrer Auswahl schließt sich der Produkt-Wähler automatisch, der Instrumenten-Name und sein Symbol erscheinen in der Kopfzeile des Produkt-Wäh-

lers. Sie können jetzt in den Suchergebnissen durch sämtliche Preset-Dateien, die mit Ihrer Auswahl in Verbindung stehen, blättern.

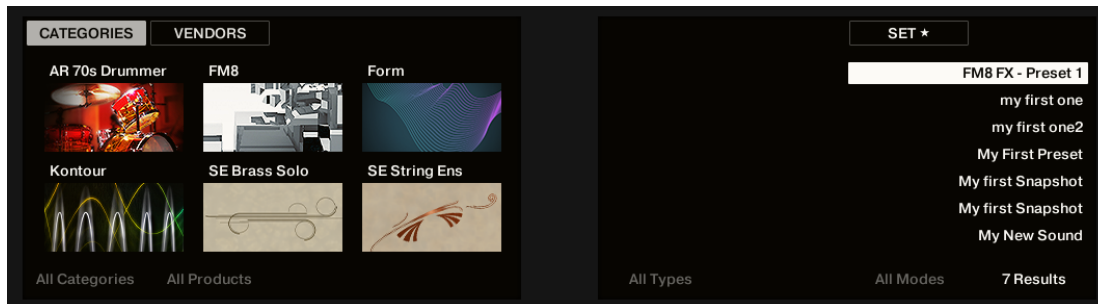


Anstatt ein Instrument sofort zu laden, können Sie sich auch alle mit dem Instrument verbundenen Preset-Dateien in den Suchergebnissen anzeigen lassen, indem Sie in die Mitte des Instrumenten-Eintrags klicken.

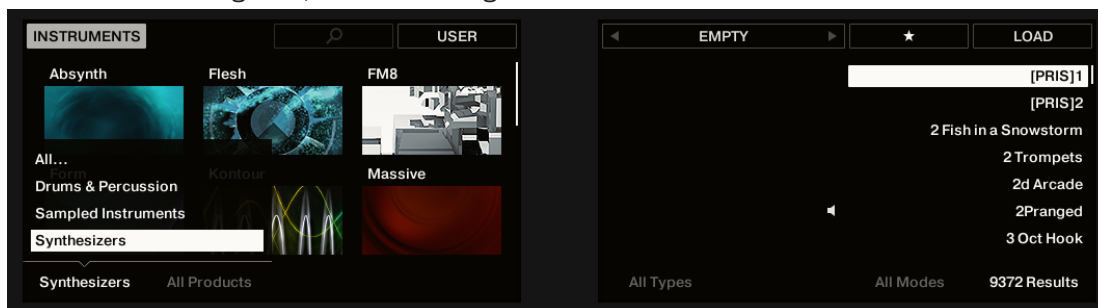
Mit dem Keyboard ein Instrument laden

Um mit dem Keyboard ein Instrument zu laden:

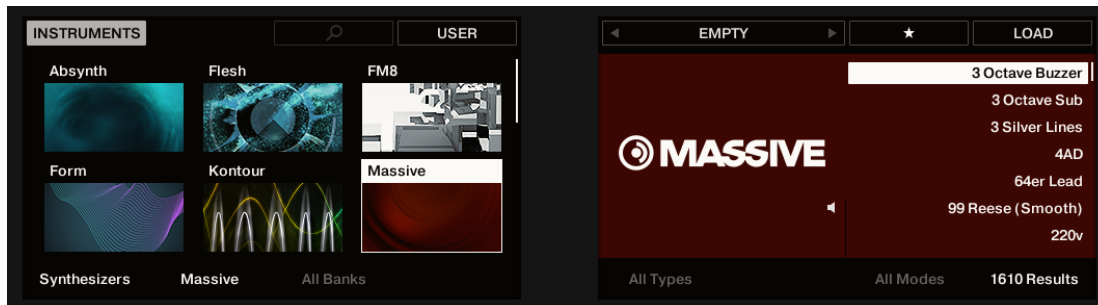
1. Drücken und halten Sie **SHIFT**, um auf die sekundären Browser-Funktionen zuzugreifen.



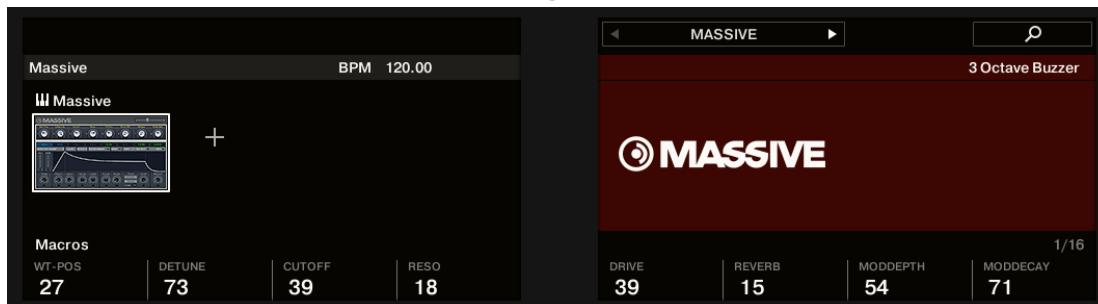
2. Während Sie **SHIFT** gedrückt halten, drücken Sie Button 1, um die Produkt-Liste nach **CATEGORY** zu sortieren oder drücken Sie Button 2, um die Produkt-Liste nach **VENDOR** zu sortieren. In der Grundeinstellung zeigt die Produkt-Liste alle Instrumente an.
3. Lassen Sie **SHIFT** wieder los.
4. Drehen Sie Drehregler 1, um eine Kategorie bzw. einen Anbieter zu wählen.



5. Drehen Sie Drehregler 2, um durch die Produkt-Liste zu rollen und Ihr Wunsch-Instrument zu finden.



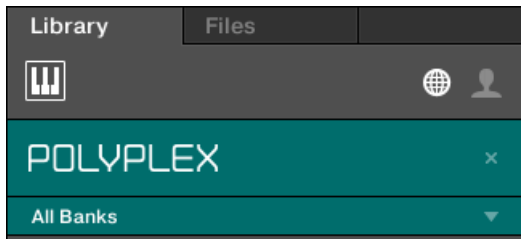
6. Drücken Sie nun Button 8, um das Instrument zu laden.
- Das Instrument wurde mit seiner Standard-Preset-Datei in den ersten Plug-in-Slot der Plug-in-Kette geladen. Sie können jetzt in den Suchergebnissen durch sämtliche Preset-Dateien, die mit Ihrer Auswahl in Verbindung stehen, blättern.



11.7 Instrumenten-Preset-Dateien nach Bank filtern

Bänke können zum Beispiel zusätzliche Libraries (z.B. MASSIVE-Expansions), verschiedene Versionen der ursprünglichen Factory-Library (z.B. FM7-Legacy- und FM8-Factory-Library) oder jede andere Inhalts-Kategorie sein, die sich auf ein bestimmtes Instrument bezieht.

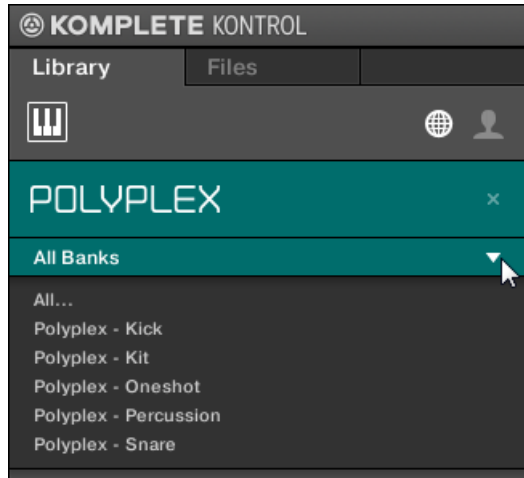
Wenn Sie ein bestimmtes Instrument in der Instrumenten-Liste gewählt haben, erscheint unter dem geschlossenen Produkt-Wähler ein zusätzliches **Bank-Ausklappmenü**. Dieses Bank-Menü ermöglicht Ihnen die Auswahl einer bestimmten Bank mit Preset-Dateien für das gewählte Instrument.



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

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

1. Klicken Sie auf den Pfeil unter dem Instrumenten-Symbol, um das Bank-Ausklappmenü zu öffnen.
2. Wählen Sie eine Bank aus den verfügbaren Einträgen.



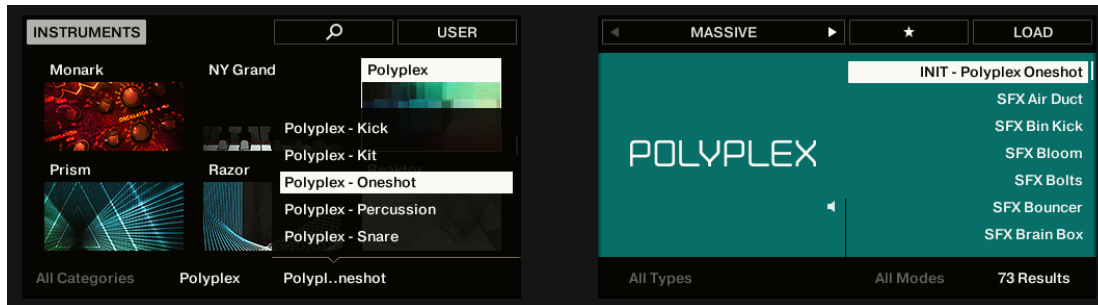
→ Im Anschluss an Ihre Auswahl schließt sich das Bank-Ausklappmenü und zeigt die gewählte Bank an. Die Ergebnis-Liste darunter spiegelt die Eingrenzung der Suche wider.

Wie bei der Instrumenten-Wahl, können Sie bei geschlossenem Ausklappmenü die Auswahl der Bank durch einen Klick auf das kleine Kreuz rechts vom Bank-Namen entfernen.

Instrumenten-Preset-Dateien auf dem Keyboard nach Bank filtern

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

- Drehen Sie Drehregler 3, um die gewünschte Bank des Instruments auszuwählen.



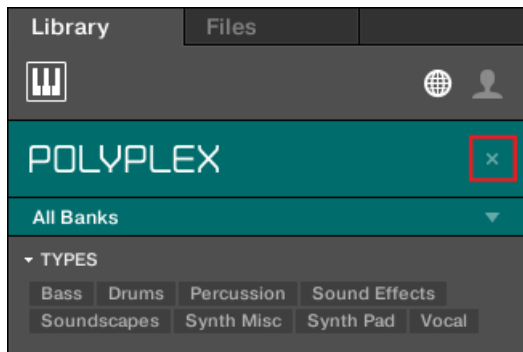
→ Die Ergebnisliste zeigt nur die zugehörigen Preset-Dateien an.

11.8 Die Auswahl zurücksetzen

Um ein anderes Instrument oder einen Effekt auszuwählen oder die Preset-Dateien aller Instrumente oder Effekte Ihrer KOMLETE-KONTROL-Library zu sehen, muss die Instrumenten-Auswahl zurückgesetzt werden:

Um die Auswahl, die mit dem Produkt-Wähler gemacht wurde, zurückzusetzen:

- Klicken Sie auf das kleine Kreuz rechts vom Instrumentennamen.



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

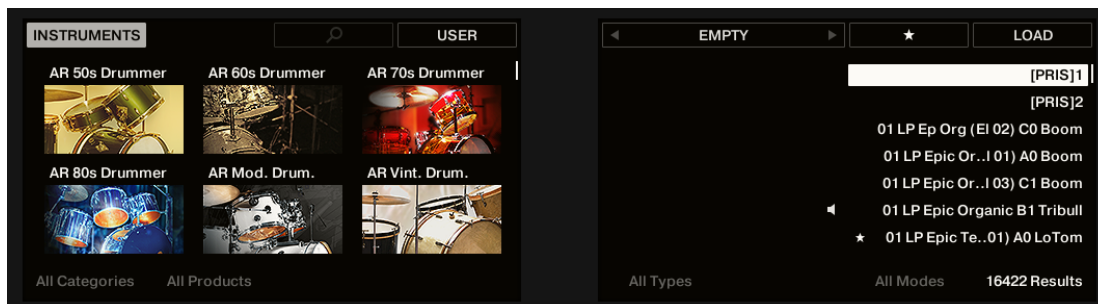


Produkte werden im Produkt-Wähler nur angezeigt, wenn die Library auch Dateien für sie enthält. Wenn ein bestimmtes Instrument nicht angezeigt wird, stellen Sie sicher, dass es korrekt und in der aktuellen Version installiert wurde.

Die Instrumenten-Auswahl auf dem Keyboard zurücksetzen

Um die Instrumenten-Auswahl zurückzusetzen:

- Drehen Sie Drehregler 2 entgegen dem Uhrzeigersinn bis oben im Display **ALL PRODUCTS** (Alle Produkte) erscheint.



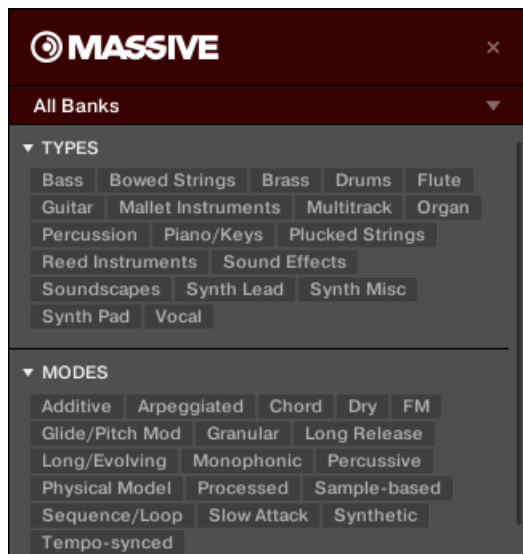
→ Die Instrumenten-Auswahl ist aufgehoben.

11.9 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 bei einem gewählten Instrument 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 **TYPES**-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 Sie auf der obersten Eben ein Schlagwort auswählen, 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.

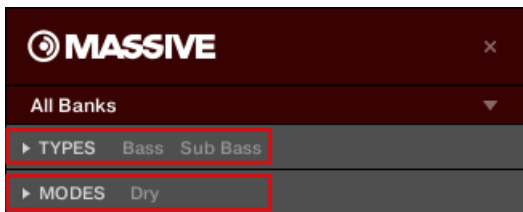
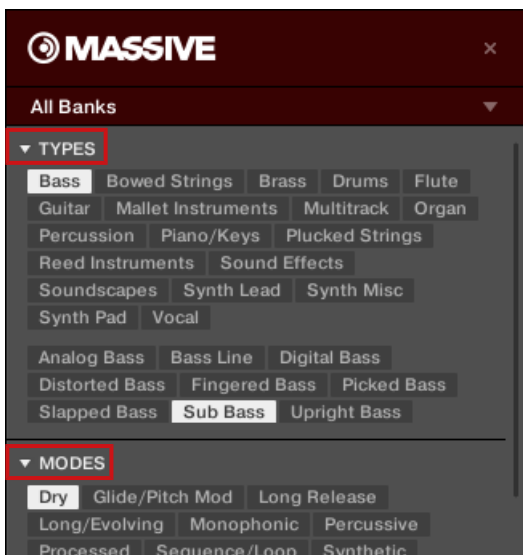
MODES

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. Sie können Ihre Suche mit dem **MODES**-Filter beginnen, bevor Sie den **TYPES**-Filter nutzen (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 Sie gewählt haben, setzten sich die Type-Tags durch und die Mode-Tags werden abgewählt.

Wenn Sie im **TYPES**- oder im **MODES**-Filter keinerlei Tags auswählen, zeigt die Suchergebnis-Liste alle Dateien des gewählten Instruments.

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.

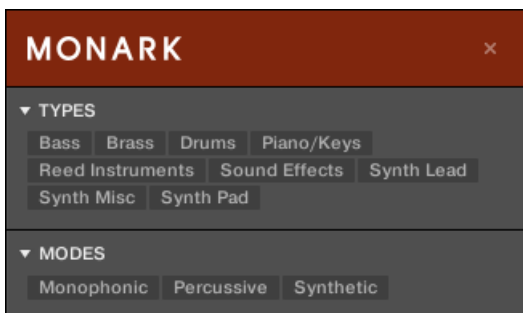


11.9.1 Preset-Dateien nach Typen und Modi filtern



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

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

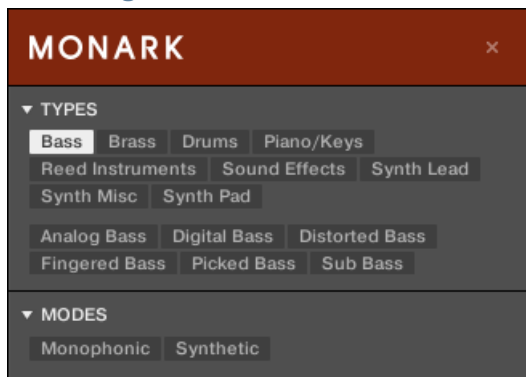


Das MONARK-Instrument ist im Produkt-Wähler ausgewählt.

Um einen Bass-Sound zu finden.

1. Wählen Sie im **TYPES**-Filter den **Bass**-Tag.

⇒ Bei Ihrer Auswahl erscheint darunter die zweite Ebene der Tags mit Sub-Types wie **Analog Bass**, **Fingered Bass**, usw.



2. Wählen Sie den Unter-Typ, der den Eigenschaften Ihrer Bass-Linie entspricht. Indem Sie einen dieser Tags anwählen, sagen wir, [Distorted Bass](#), grenzen Sie Ihre Suche auf diesen speziellen Sub-Typ von Bass-Sounds ein:



3. Wählen Sie im [MODES](#)-Filter den [Synthetic](#)-Tag.

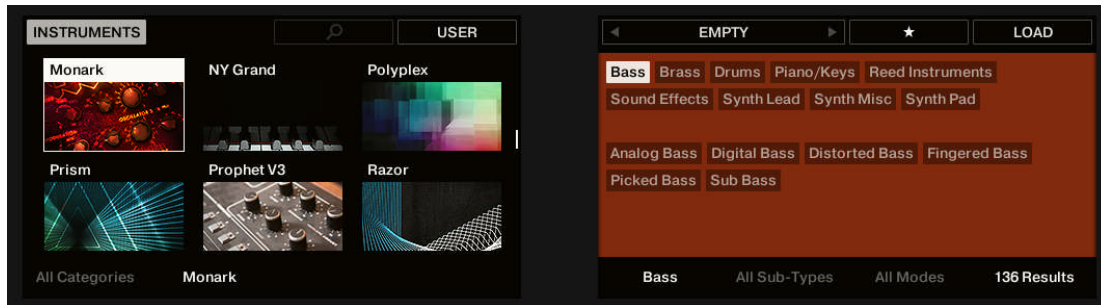
→ Die Suchergebnisse wird gemäß den Types- und Modes-Filtern gefiltert.

So können Sie schnell verschiedene Preset-Dateien eines Instruments mit ähnlichen Eigenschaften finden.

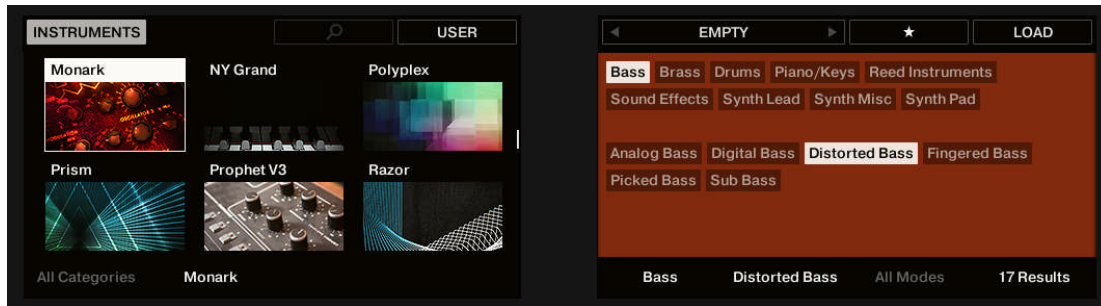
Mit dem Keyboard Preset-Dateien nach Typen und Modi filtern

Um einen Bass-Sound zu finden.

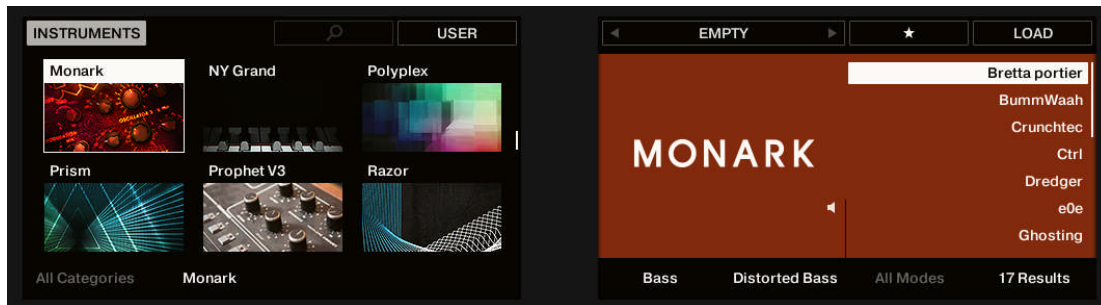
1. Drehen Sie Drehregler 5 (All Types), um den Bass-Tag des Types-Filters zu wählen.



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



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



11.9.2 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.

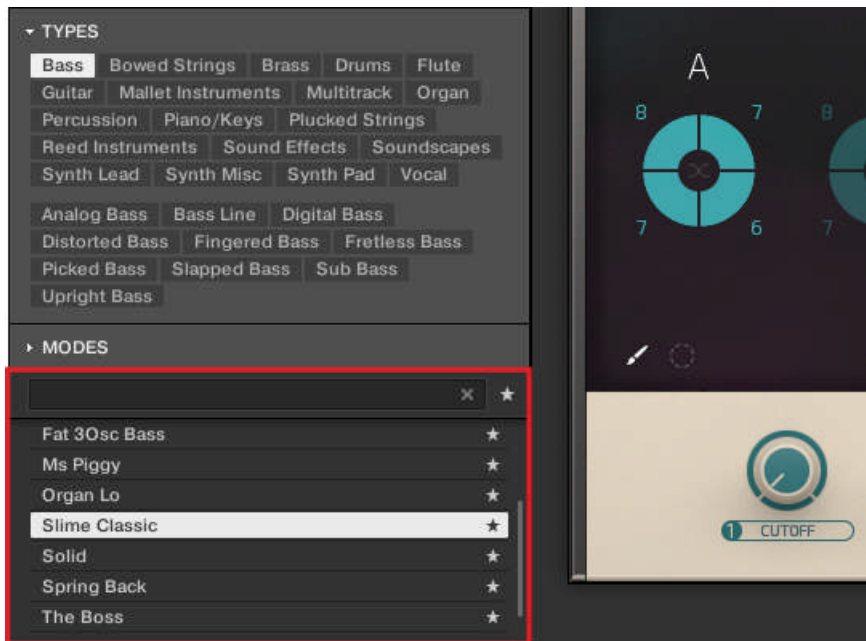
1. Halten Sie auf der Tastatur Ihres Rechners [Shift] gedrückt und klicken Sie zwei Tags einer bestimmten Ebene, um diese Tags und alle Tags dazwischen auszuwählen.
 2. Halten Sie auf Ihrer Computertastatur [Ctrl] ([Cmd] in macOS) gedrückt und klicken Sie eine beliebige Anzahl an Tags einer bestimmten 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.

11.10 Mit Favoriten arbeiten

Im KOMPLETE-KONTROL-Browser dienen Favoriten der schnellen Anzeige und Navigation Ihrer 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.



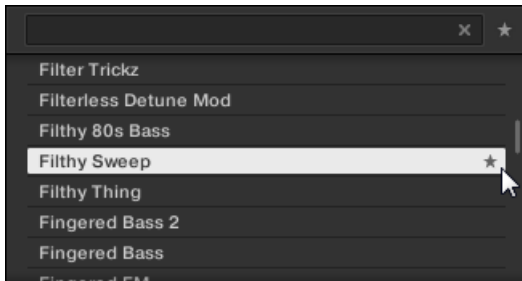
Der KOMplete-KONTROL-Browser mit allen Favoriten, die mit dem Type Bass markiert sind.

11.10.1 Den Favoriten eine Preset-Datei hinzufügen

Um den Favoriten eine Preset-Datei hinzuzufügen:

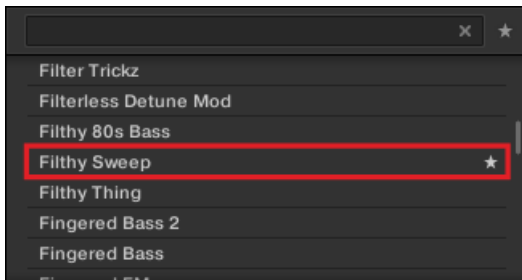
1. Platzieren Sie den Mauszeiger über einem gewählten oder ungewählten Eintrag in den Suchergebnissen.

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



2. Klicken Sie 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.

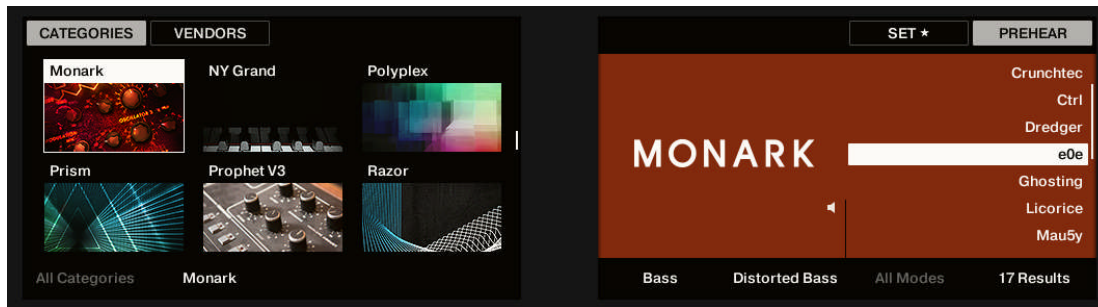


Sie können jede beliebige Preset-Datei in den Suchergebnissen zu einem Favoriten machen, egal ob sie aktuell ausgewählt ist oder nicht.

Den Favoriten auf dem Keyboard eine Preset-Datei hinzufügen

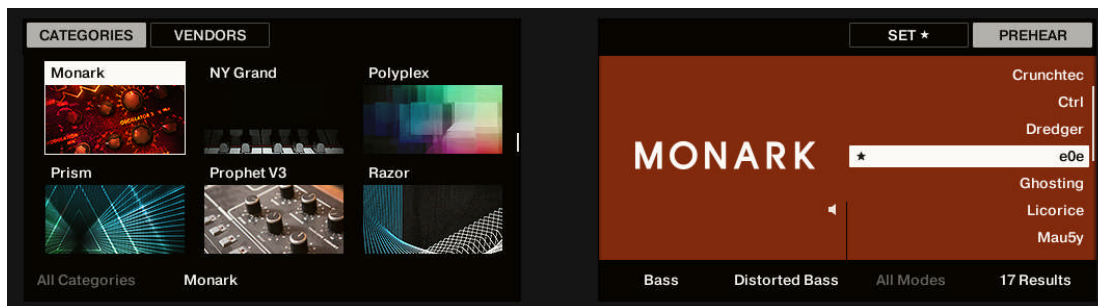
Um den Favoriten auf dem Keyboard eine Preset-Datei hinzuzufügen:

1. Drehen Sie Drehregler 8, um die Preset-Datei, die Sie den Favoriten hinzufügen möchten, in den Suchergebnissen auszuwählen/hervorzuheben.



2. Drücken Sie Button 7.

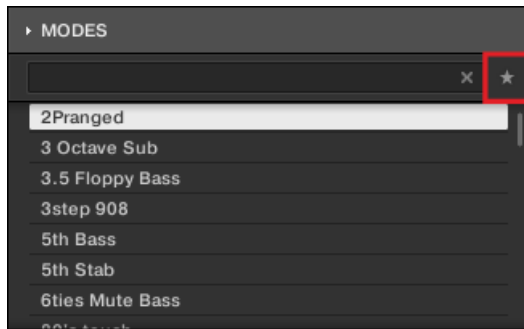
→ Die Preset-Datei gehört nun zu den Favoriten, was am leuchtenden Favoriten-Symbol neben seinem Namen zu erkennen ist.



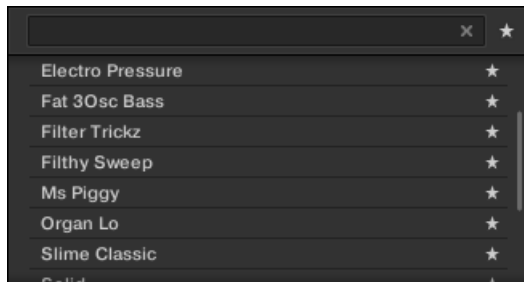
11.10.2 Favoriten in den Suchergebnissen anzeigen

Um den Favoriten-Filter zu aktivieren:

- Klicken Sie auf den Favoriten-Button neben dem Suchfeld, um Favoriten-Filter zu aktivieren.



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

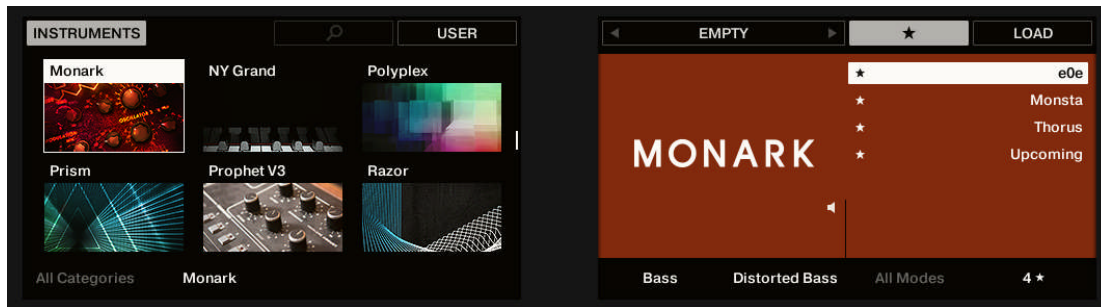


Auf dem Keyboard alle in den Suchergebnissen enthaltenen Favoriten anzeigen

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

- Drücken Sie Button 4.

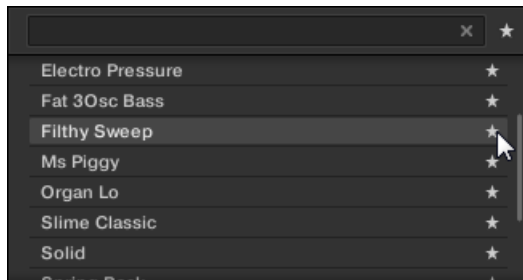
→ Das Favoriten-Symbol im Display leuchtet jetzt und die Suchergebnisse zeigt alle favorisierten Preset-Dateien an.



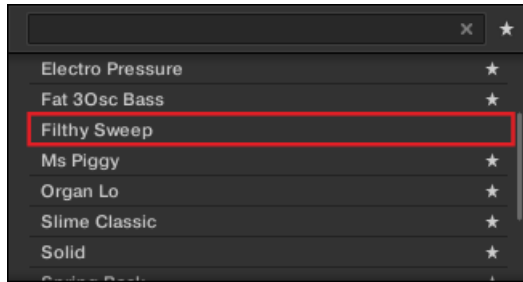
11.10.3 Preset-Dateien aus den Favoriten entfernen

Um aus den Favoriten eine Preset-Datei zu entfernen:

- Klicken Sie 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.



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

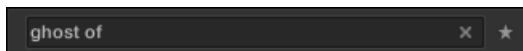
Preset-Dateien auf dem Keyboard aus den Favoriten entfernen

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

- ▶ Drücken Sie 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.

11.11 Eine Textsuche durchführen

Im Text-Suchfeld können Sie Ihre 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. Klicken Sie in das Suchfeld.
2. Geben Sie den gewünschten Text ein, um die Ergebnisse auf Dateien zu beschränken, die diesen Text enthalten.

→ Sobald Sie zu tippen beginnen, beginnt die Liste mit Treffern unten kürzer zu werden.

Sie können die Suche auch durch die Auswahl von Types- und Modes-Tags eingrenzen.

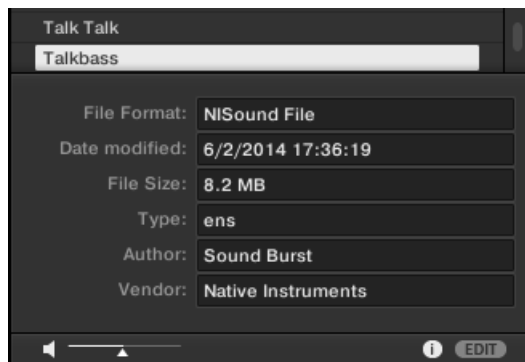
Rechts vom Suchfeld befindet sich der **Reset-Button** (das kleine Kreuz), der sowohl die Text-Suche als auch die Tag-Suche zurücksetzt. Die Instrumenten-Suche ist davon nicht betroffen.

11.12 Preset-Datei-Informationen anzeigen

- Klicken Sie 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**.

11.13 Vorhören Ihrer Preset-Dateien (Prehear)

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



Die Vorhör-Bedienelemente

1. Klicken Sie den Vorhör-Button (das kleine Lautsprecher-Symbol), um die Vorhörfunktion zu aktivieren/deaktivieren.
 - ⇒ Bei aktivem Vorhören hören Sie direkt die Preset-Datei, sowie Sie sie im Browser in den Suchergebnissen des **LIBRARY**- bzw. der **FILES**-Paneele anklicken.
2. Ziehen Sie den Vorhör-Lautstärkeregler neben dem Vorhör-Button, um die Lautstärke der Preset-Datei, die Sie vorhören, einzustellen.
3. Klicken Sie 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.

Ihre Preset-Dateien mit dem Keyboard vorhören (Prehear)

Sie können die Vorhörfunktion auch auf dem Keyboard aktivieren/deaktivieren.

1. Drücken und halten Sie **SHIFT**.
 2. Drücken Sie Button 8 (**PREHEAR**), um die Vorhörfunktion zu aktivieren/deaktivieren.
 3. Lassen Sie **SHIFT** wieder los.
 4. Drehen Sie 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 Sie die Vorhörfunktion deaktivieren, wird die Wiedergabe einer vorgehörten Preset-Datei automatisch gestoppt.

12 Mit Effekten arbeiten

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

Mehr Informationen über die Nutzung des Browsers finden Sie in Abschnitt [↑11, In der Library blättern](#).

12.1 Das Plug-in-Ketten-Panel öffnen

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

Sollte sie nicht sichtbar sein, können Sie die Plug-in-Kette folgendermaßen öffnen:

- Klicken Sie auf den Plug-in-Ketten-Panel-Button in der Kopfzeile.



- Das Plug-in-Ketten-Panel mit dem geladenen Instrument wird angezeigt. Sie können der Plug-in-Kette jetzt Effekte hinzufügen.



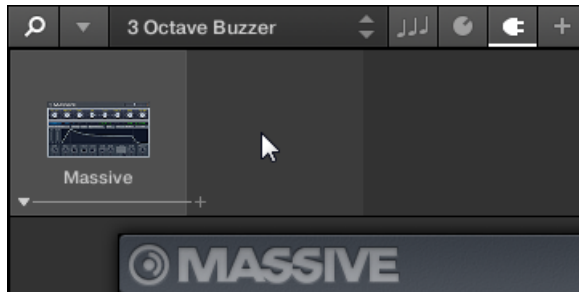
Auf dem KOMPLETE-KONTROL-S-Series-Keyboard wird die Plug-in-Kette auf der Plug-in-Page angezeigt.

12.2 Effekte hinzufügen

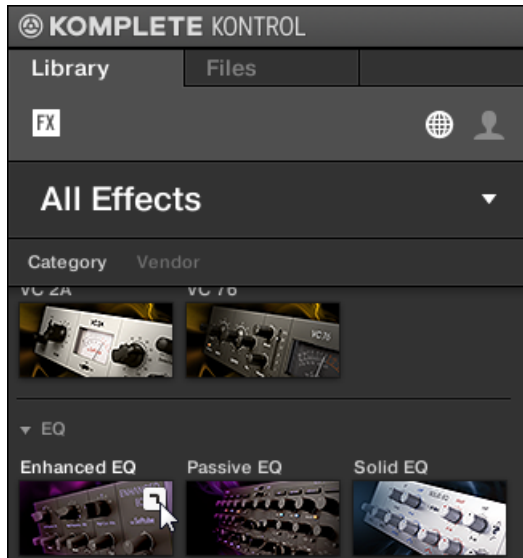
Wenn bereits ein Instrument in den ersten Plug-in-Slot geladen wurde, können Sie der Plug-in-Kette jetzt Effekte hinzufügen.

Um der Plug-in-Kette einen Effekt hinzuzufügen:

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



2. Finden Sie den gewünschten Effekt.



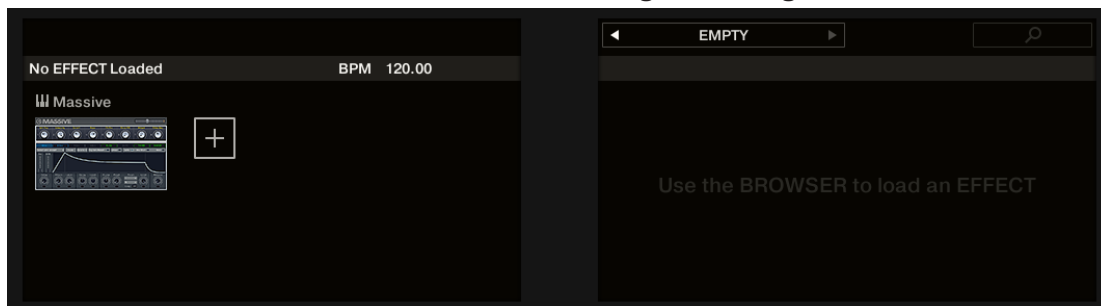
- Der Effekt wird geladen. Sein Bild (oder ein generisches Symbol für nicht-NKS-Plug-ins) und sein Name werden im zweiten Plug-in-Slot angezeigt. Wiederholen Sie diese Schritte, um der Plug-in-Kette mehr Effekte hinzuzufügen.



Effekte mit dem Keyboard hinzufügen.

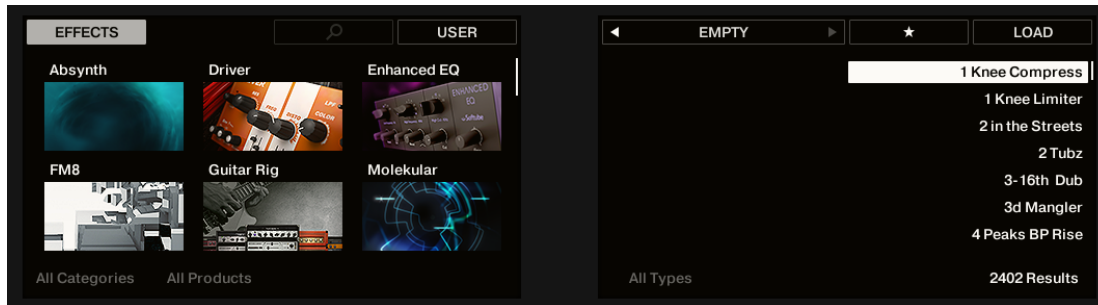
Um der Plug-in-Kette mit dem Keyboard einen Effekt hinzuzufügen:

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



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

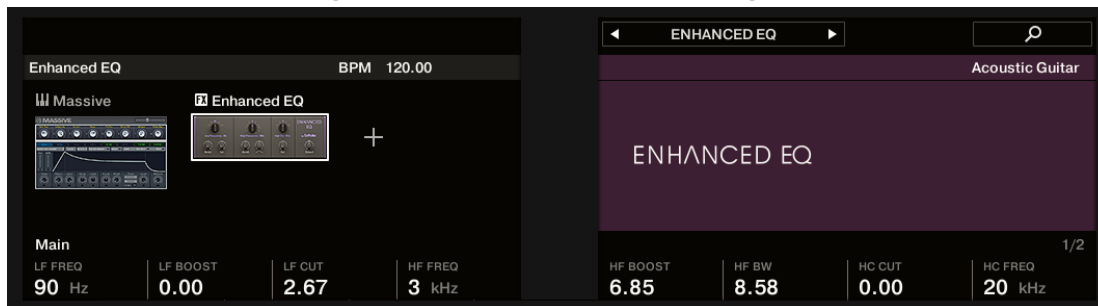
⇒ Die Aufschrift unter Button 1 zeigt den aktuellen Produkt-Typ **EFFECTS** an.



4. Wählen Sie einen Effekt zusammen mit einer Preset-Datei.

5. Drücken Sie 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. Wiederholen Sie diese Schritte, um der Plug-in-Kette mehr Effekte hinzuzufügen.



12.3 Plug-in-Slots wählen

Wenn Sie der Plug-in-Kette mehrere Effekte hinzugefügt haben, können Sie zur Einstellung der Effekte direkt zu einem Plug-in-Slot springen.

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

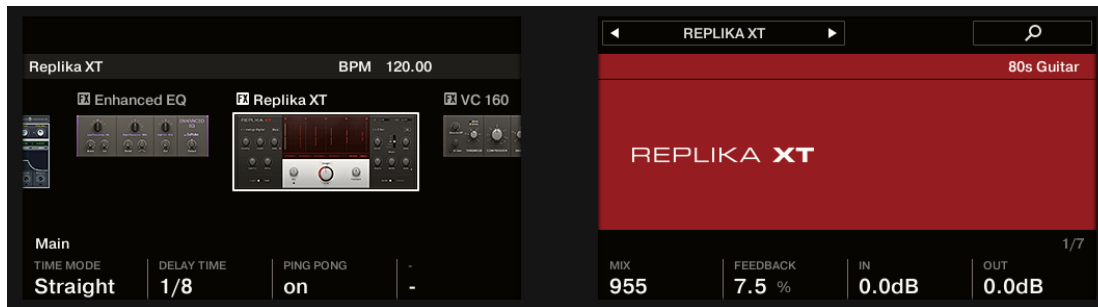
- Klicken Sie auf den Plug-in-Slot, den Sie wählen möchten.

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. Drücken Sie **PLUG-IN**, um die Plug-in-Page zu sehen.
2. Drücken Sie 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 Encodern zugewiesen.



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

12.4 Effekte umordnen

Wenn Sie die Reihenfolge der Effekte in der Plug-in-Kette ändern möchten, können Sie dies einfach per Drag-And-Drop tun.

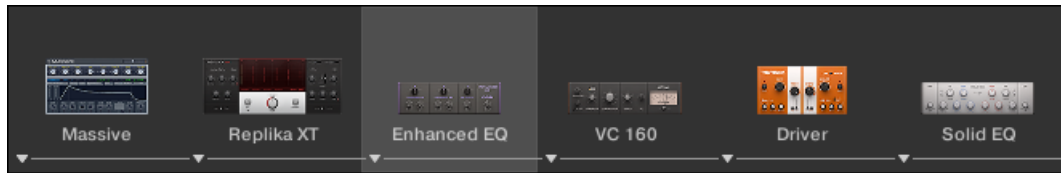
Um einen Effekt in der Plug-in-Kette zu verschieben:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Plug-in-Slot, den Sie verschieben möchten.
2. Klicken und halten Sie die linke Maustaste und ziehen Sie 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. Lassen Sie 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. Drücken Sie den **PLUG-IN**-Button.
2. Drücken Sie Button 5 oder 6, um den Plug-in-Slot mit dem Effekt auszuwählen, den Sie verschieben möchten.
3. Drücken und halten Sie **SHIFT**, um Zugriff auf zusätzliche Bedienelemente zu bekommen.
4. Während Sie **SHIFT** gedrückt halten, drücken Sie Button 5 oder Button 6, um den gewählten Effekt in der Plug-in-Kette zu verschieben.

12.5 Die Plug-in-Kette scrollen

Theoretisch können Sie 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:

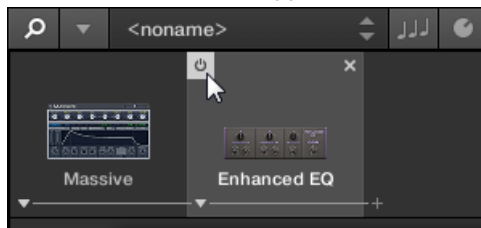
- Klicken Sie den Scroll-Pfeil für die gewünschte Richtung.

12.6 Effekte stummschalten (Bypass)

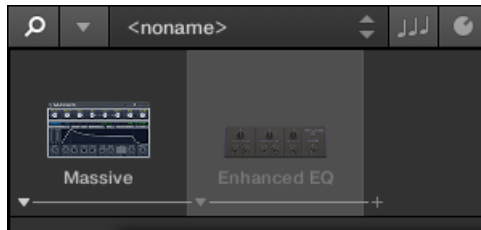
Wenn Sie das Instrument für A/B-Vergleiche temporär ohne einen bestimmten Effekt hören möchten, ohne den Effekt aus der Plug-in-Kette zu entfernen, können Sie den Effekt überbrücken (Bypass).

Um den Effekt zu überbrücken:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Plug-in-Slot des Effekts, den Sie überbrücken möchten.
- ⇒ Es werden zusätzliche Bedienelemente angezeigt.
2. Klicken Sie auf den Bypass-Button oben links auf dem Plug-in-Slot.

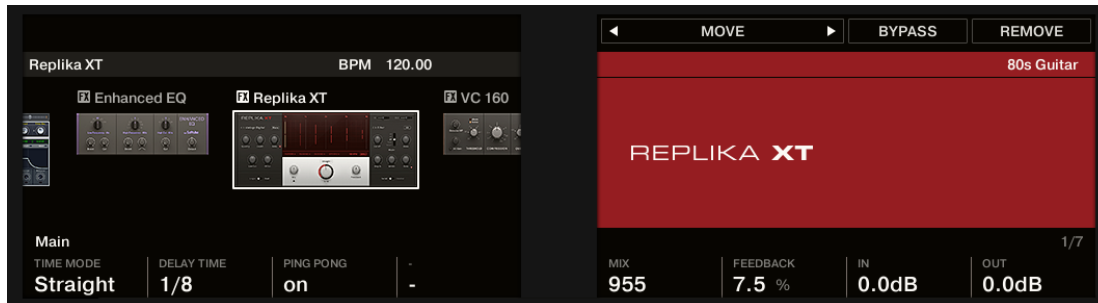


→ Der Effekt ist jetzt überbrückt und das Bild wird grau dargestellt.



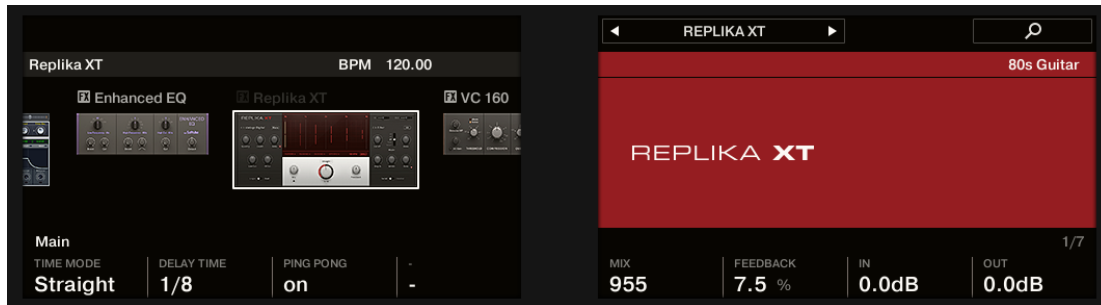
Effekte mit dem Keyboard überbrücken (Bypass)

1. Drücken Sie den **PLUG-IN**-Button, um die Plug-in-Page zu sehen.
2. Wählen Sie in der Plug-in-Kette den Plug-in-Slot des Effekts, den Sie überbrücken möchten.
3. Drücken und halten Sie **SHIFT**, um Zugriff auf zusätzliche Bedienelemente zu bekommen.



4. Während Sie **SHIFT** gedrückt halten, drücken Sie Button 7 (BYPASS).

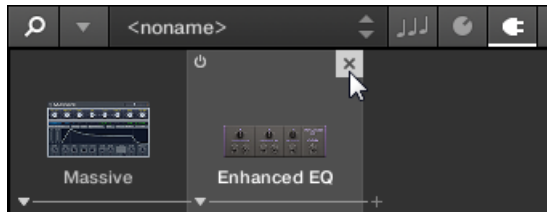
5. Der Effekt ist jetzt überbrückt und sein Name wird grau dargestellt.



12.7 Effekte entfernen

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

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Plug-in-Slot des Effekts, den Sie entfernen möchten.
- ⇒ Es werden zusätzliche Bedienelemente angezeigt.
2. Klicken Sie auf den Entfernen-Button oben rechts auf dem Plug-in-Slot.



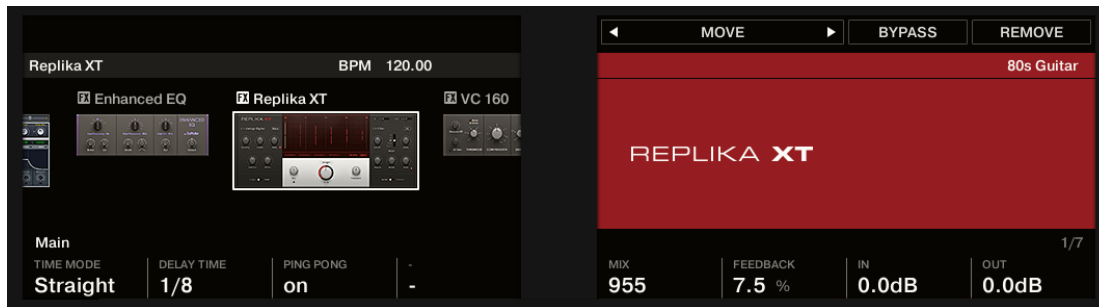
→ Der Effekt wird jetzt aus der Plug-in-Kette entfernt.

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

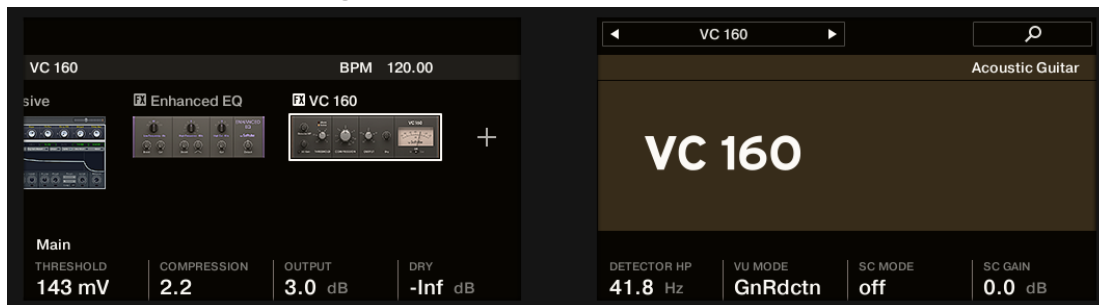
Um einen Effekt aus der Plug-in-Kette zu entfernen:

1. Drücken Sie **PLUG-IN**, um die Plug-in-Page zu sehen.

- Drücken und halten Sie **SHIFT**, um Zugriff auf zusätzliche Bedienelemente zu bekommen.



- Während Sie **SHIFT** gedrückt halten, drücken Sie Button 8 (REMOVE).
- Der Effekt wird aus der Plug-in-Kette entfernt.



13 Verwaltung der Library

Mit dem Browser können Sie außerdem Ihre eigenen Preset-Dateien verwalten. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Ihre eigenen Preset-Dateien in der User-Library speichern und verwalten und wie Sie KOMPLETE-KONTROL-kompatible Nutzer-Dateien importieren.

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 finden Sie in Abschnitt [↑11.1.1, Produkt-Typen: Instrumente und Effekte](#).

Eine detaillierte Übersicht über die Elemente des Browsers finden Sie in Abschnitt [↑5.2, Browser](#).

13.1 Speichern von Preset-Dateien in die User-Library

Mit KOMPLETE KONTROL können Sie jeden mit Ihren Instrumenten erzeugten Sound in eine neue User-Preset-Datei speichern. Ihre gespeicherten Preset-Dateien werden automatisch den User-Inhalten des Library-Panes hinzugefügt und können, wie alle anderen Preset-Dateien der KOMPLETE-KONTROL-Library, gefiltert und durchsucht werden. Auf Ihrer Festplatte werden die Preset-Dateien in den folgenden Verzeichnissen gespeichert (in nach Instrumenten sortierten Unterverzeichnissen):

- **Windows:** *C:\Users\<Ihr Benutzername>\Documents\Native Instruments\User Content*
- **Mac OS:** *Macintosh HD/Benutzer/ <Ihr 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 können Sie z.B. eine mit KOMPLETE KONTROL gespeicherte KONTAKT-Datei wiederum in der KONTAKT-Stand-Alone-Anwendung oder im Plug-in öffnen, indem Sie die Datei aus dem oben beschriebenen User-Verzeichnis aufrufen.

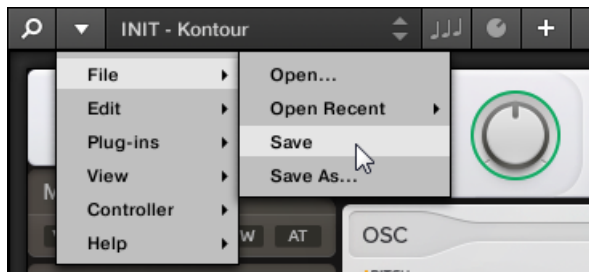


Die mit KOMPLETE KONTROL gespeicherten Preset-Dateien sind mit MASCHINE kompatibel. Um sie den User-Inhalten von MASCHINES Library hinzuzufügen, klicken Sie in den MASCHINE-Preferences auf dem [User-Bereich](#) des [Library-Tabs](#) auf [Rescan](#) (Neu einlesen).

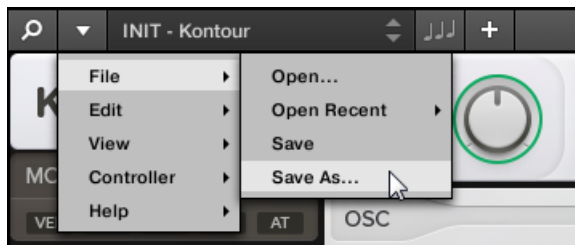
Eine Preset-Datei speichern

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

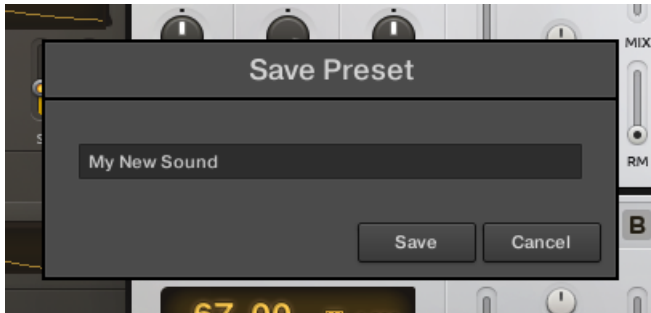
1. Wählen Sie den Instrumenten- oder Effekt-Plug-in-Slot, für den Sie eine Preset-Datei speichern möchten.
2. Klicken Sie im *File*-Untermenü des KOMPLETE-KONTROL-Menüs auf *Save* (Speichern):



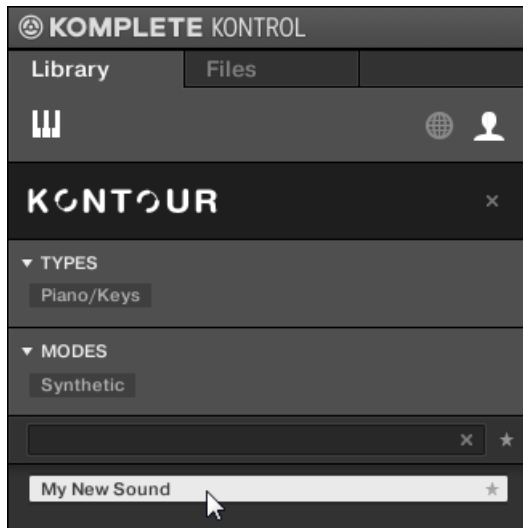
Oder, wenn Sie eine Preset-Datei unter einem neuen Namen speichern möchten, klicken Sie im *File*-Untermenü des KOMPLETE-KONTROL-Menüs auf *Save As...* (Speichern unter):



3. Geben Sie für Ihre neue Preset-Datei einen neuen Namen ein und klicken im [Save-Preset](#)-Dialog Sie auf [Save](#), um die Preset-Datei zu speichern.



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



13.2 Löschen von Preset-Dateien aus der User-Library

Sie können User-Preset-Dateien direkt über die Ergebnisliste löschen:

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



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

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

Wenn Sie in KOMPLETE KONTROL User-Preset-Dateien speichern, werden Sie, je nach genutztem Instrument, automatisch Instrumenten und Banks zugewiesen. Um die Attribute Ihrer User-Preset-Dateien weiter zu verfeinern, können Sie die Type- und Mode-Tags sowie die allgemeinen Eigenschaften der Dateien bearbeiten. So organisieren Sie Ihre User-Inhalte auf sinnvolle Weise und beschleunigen die Suche nach Dateien über die Type- und Mode-Filter des **Library**-Tabs.



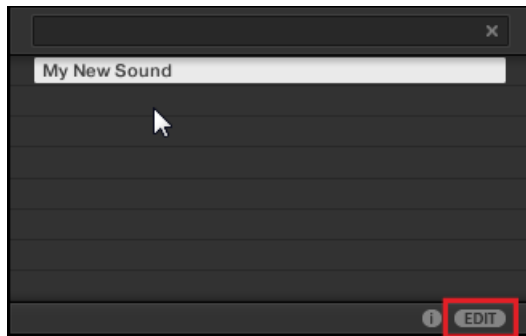
Die Type- und Mode-Tags werden auch vom MASCHINE-Browser erkannt. So finden Sie die in KOMPLETE KONTROL gespeicherten User-Preset-Dateien schnell in den User-Inhalten des **Library**-Panels von MASCHINE wieder



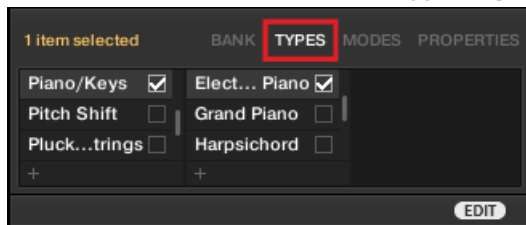
Der **MODES**-Tag-Filter steht immer zur Verfügung.

Folgen Sie diesen Anleitungen, um ihrer Preset-Datei Tags zuzuweisen oder ihre Eigenschaften zu bearbeiten:

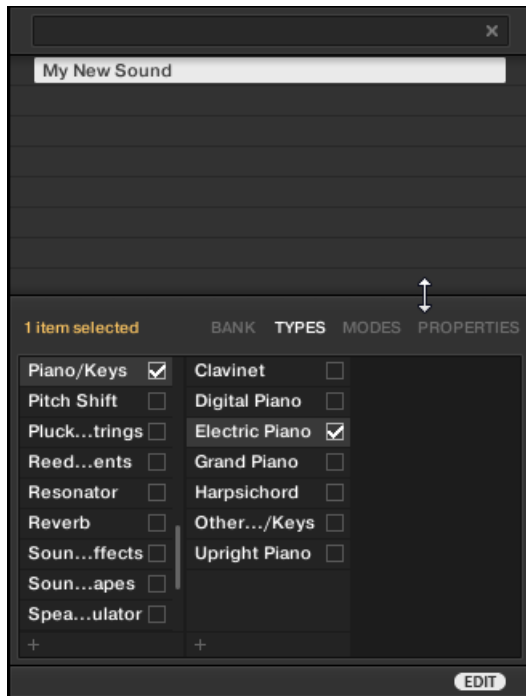
1. Wählen Sie die Preset-Datei in der Ergebnis-Liste an und klicken Sie in der Steuerleiste auf **EDIT**, um den Attribut-Editor zu öffnen.



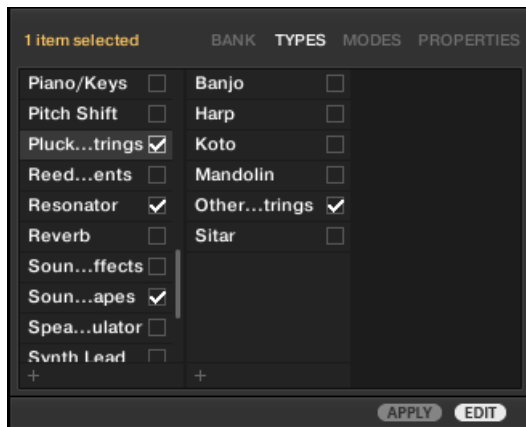
2. Klicken Sie auf **TYPES**, um die Type-Tags ihrer Preset-Datei zu bearbeiten:



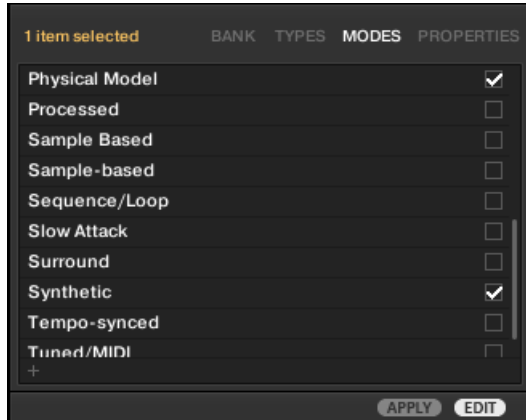
3. Klicken und ziehen Sie die obere Kante des Attribut-Editors aufwärts, um ihn zu vergrößern. So fällt die Navigation durch die Liste der verfügbaren Tags leichter.



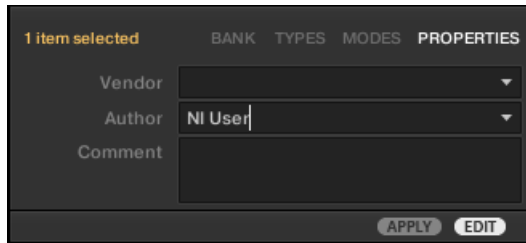
4. Weisen Sie Ihrer Preset-Datei die passenden Tags zu, indem Sie die Ankreuzfelder neben ihren Namen anklicken.



5. Klicken Sie auf **MODES**, um die Mode-Tags ihrer Preset-Datei zu bearbeiten. Die Tag-Zuweisung geschieht genau so, wie bei den Type-Tags, indem Sie die Ankreuzfelder neben ihren Namen anklicken.

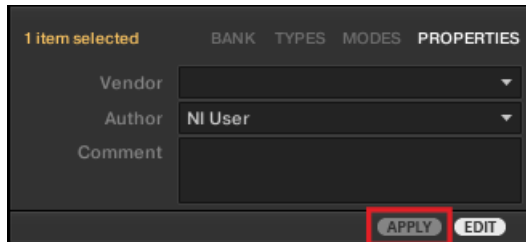


6. Klicken Sie auf **PROPERTIES** (Eigenschaften), um zusätzliche Informationen zu bearbeiten, die in Ihren Preset-Dateien enthalten sind. Sie können im **Author**-Feld Ihren Namen eintragen oder, wenn Sie die Preset-Datei mit jemandem teilen möchten, eine Notiz im **Comment**-Feld (Kommentare) hinterlassen, so dass andere Nutzer sie lesen können.



The screenshot shows a dark-themed dialog box titled '1 item selected'. It has tabs for 'BANK', 'TYPES', 'MODES', and 'PROPERTIES'. Under 'PROPERTIES', there are three fields: 'Vendor' (a dropdown menu), 'Author' (a dropdown menu with 'NI User' selected), and 'Comment' (a text area). At the bottom right, there are two buttons: 'APPLY' and 'EDIT'.

7. Um die im Attribut-Editor getätigten Änderungen anzuwenden, klicken Sie auf **APPLY**.



This screenshot is identical to the previous one, but the 'APPLY' button at the bottom right is highlighted with a red rectangular border.

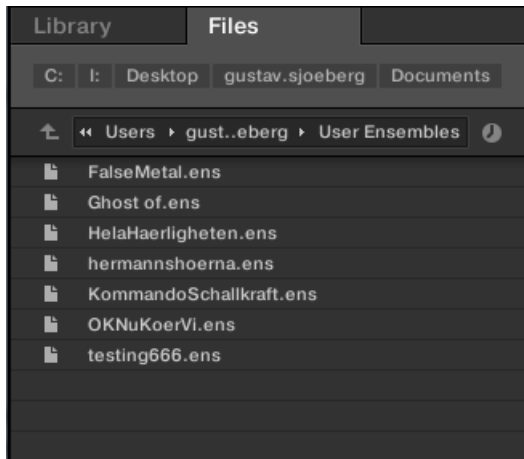
- Ihre Preset-Datei ist nun mit Ihrer Auswahl von Types und Modes sowie ihren Eigenschaften gespeichert. Sie können den Attribut-Editor mit einem erneuten Klick auf **EDIT** wieder schließen.

13.4 Mit dem Files-Pane arbeiten

Dieser Abschnitt beschreibt die Werkzeuge, die Ihnen bei der Arbeit mit Dateien auf Ihrer 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.



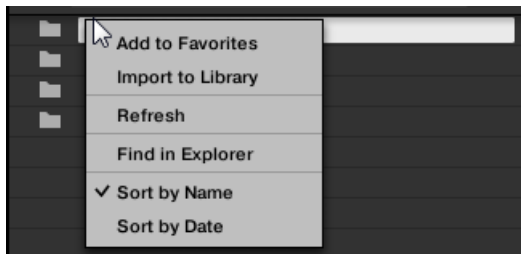
In den Suchergebnissen werden nur mit KOMPLETE KONTROL kompatible Dateien angezeigt.



Die Suchergebnis-Liste des Files-Panes.

13.4.1 Zusätzliche Funktionen der Suchergebnis-Liste im Files-Pane

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



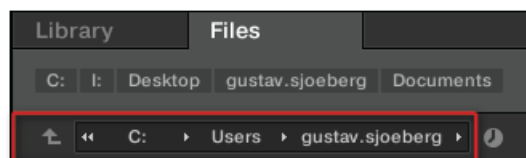
Das Kontext-Menü in der Ergebnisliste des Files-Panes.

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> (Erneut einlesen)	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> (Nach Namen sortieren)	Sortiert die Liste nach den Namen der Elemente.
<i>Sort by Date</i> (Nach Datum sortieren)	Sortiert die Liste nach dem Datum der Elemente.

13.4.2 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.

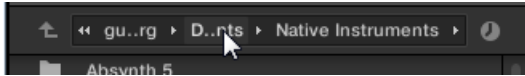


Die Orts-Zeile

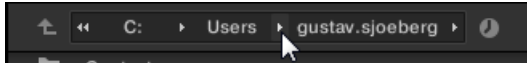
Die Orts-Zeile bietet folgende Werkzeuge:

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

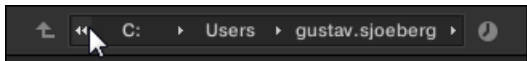
- Einen der **Ordner-Namen** anklicken, um zum jeweiligen Ordner zu springen:



- 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:

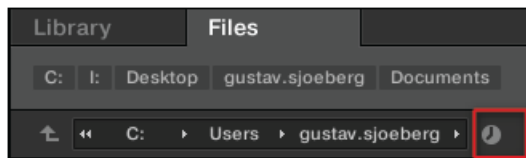


- Wenn im Pfad nicht alle Ebenen angezeigt werden können, klicken Sie den **doppelten Pfeil nach links** auf der linken Seite des Pfads, um die restlichen Ebenen darüber anzuzeigen (bis zur höchsten Ebene in Ihrem Dateisystem) und wählen Sie einen der Einträge in der Liste, um zur jeweiligen Position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



13.4.3 Zuletzt besuchte Orte nutzen

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



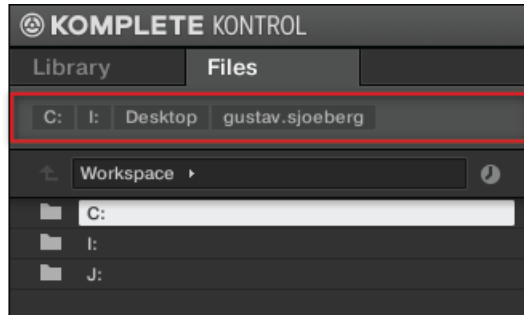
Der Zuletzt-Besucht-Button.

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

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

13.4.4 Mit Favoriten-Ordern arbeiten

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



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

Favoriten-Ordner sind nützlich, wenn Sie bei der Arbeit in Ihrem Dateisystem auf dem **Files**-Pane oft an den gleichen Ort zurückkehren. Die Standard-Favoriten sind die Grundebene jeder Ihrer Festplatten, Ihr Desktop-Ordner und Ihr Benutzer-Ordner.

Zu Favoriten-Ordern springen

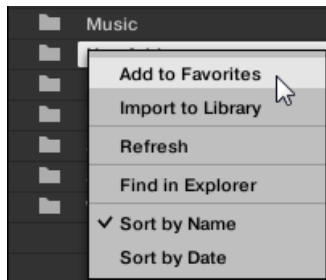
- Klicken Sie in der Favoriten-Zeile auf einen Favoriten-Ordner, um zum jeweiligen Ort zu springen.
- Der gewählte Ort wird in der Orts-Zeile geladen und seine Inhalte erscheinen in den Suchergebnissen.

Ordner-Favoriten hinzufügen und entfernen

Sie können der Orts-Zeile Ihre eigenen Ordner-Favoriten hinzufügen. Das passiert in der Suchergebnis-Liste:

1. Navigieren Sie zum Eltern-Ordner des Verzeichnisses, das Sie als Ordner-Favoriten eintragen möchten, so dass dieser Ordner in der Liste mit den Suchergebnissen auftaucht.

2. In der Suchergebnis-Liste rechtsklicken Sie den gewünschten Ordner und wählen *Add to Favorites* (den Favoriten hinzufügen) vom Kontext-Menü.



Sie können jeden der Favoriten auch aus der Favoriten-Zeile entfernen.

- Um einen Ordner-Favoriten zu entfernen, rechtsklicken Sie ihn in der Favoriten-Zeile und wählen Sie *Remove from Favorites* (aus den Favoriten entfernen).

13.5 VST-Plug-ins laden

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

Sie können Plug-ins aber auch direkt laden und so beliebige VST-Plug-ins in KOMLETE KONTROL integrieren. So können Sie Ihre VST-Plug-ins mit den Smart-Play-Funktionen und den Touch-Strips spielen, ihre Parameter den Bedienelementen auf dem KOMLETE-KONTROL-S-Series-Keyboards zuweisen und Preset-Dateien für die Plug-ins in Ihrer KOMLETE-KONTROL-Library speichern.

Um in KOMLETE KONTROL ein Plug-in zu laden:

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



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

13.6 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.

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-S-Series-Funktionen wie den Light Guide.

Sie finden NKS-Instrumente im KOMPLETE-KONTROL-Browser neben Ihren KOMPLETE-Instrumenten. Alle ihre Preset-Dateien sind komplett verschlagwortet, so dass die Filterung im Browser Ihnen passende Ergebnisse sowohl aus den KOMPLETE- als auch aus den NKS-Instru-

menten liefert. Und wenn Sie eine Preset-Datei eines NKS-Instruments laden, werden seine Parameter automatisch den Bedienelementen Ihres KOMPLETE-KONTROL-S-Series-Keyboards zugewiesen.

Installation von VST-Plug-ins mit NKS-Unterstützung

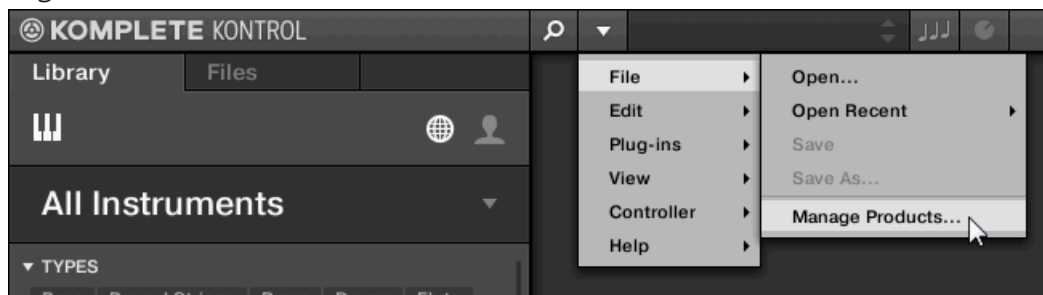
VST-Plug-ins mit NKS-Unterstützung werden beim ersten Start von KOMPLETE KONTROL nach der Installation des Plug-ins automatisch Ihrer Library hinzugefügt. Die Ordner mit den Preset-Dateien für die NKS-Unterstützung werden im Factory-Pane auf der Library-Page der Preferences verwaltet. Mehr dazu finden Sie in [↑7.5.4, Preferences – Library-Page](#).

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

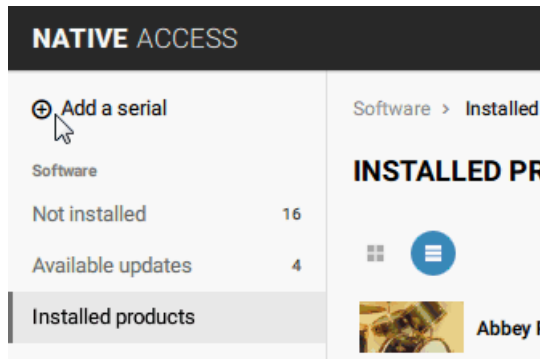
Drittanbieter von KONTAKT- und REAKTOR-Instrumenten liefern einen Ordner mit, in dem alle Instrumenten-Dateien, inklusive Preset-Dateien und Samples, enthalten sind. Anstatt der Installation über ein Installations-Programm, muss dieser Ordner auf der Festplatte gespeichert werden. Das Instrument kann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

Um ein KONTAKT-Instrumente mit NKS-Unterstützung zu aktivieren und Ihrer Library hinzuzufügen, folgen Sie diesen Schritten:

1. Starten Sie die Stand-alone-Version der KOMPLETE-KONTROL-Software.
2. Öffnen Sie das *File*-Untermenü im KOMPLETE KONTROL-Menü und klicken Sie auf *Manage Products...*



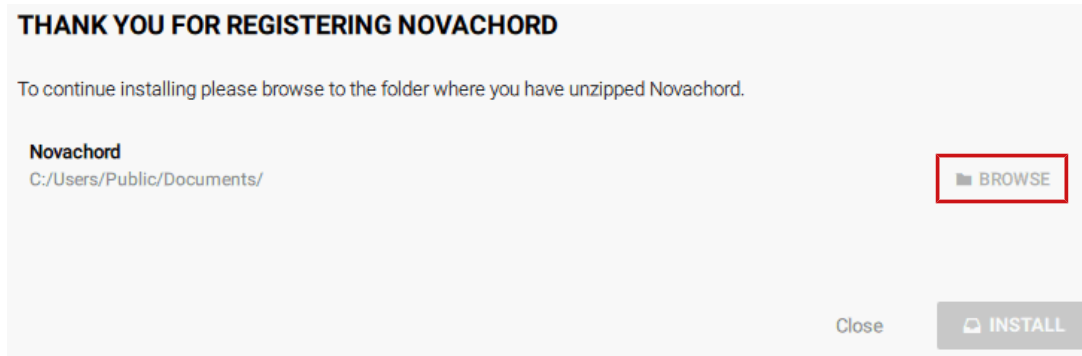
3. Klicken Sie in der oberen linken Ecke von Native Access auf [Add a serial](#) (Eine Seriennummer hinzufügen).



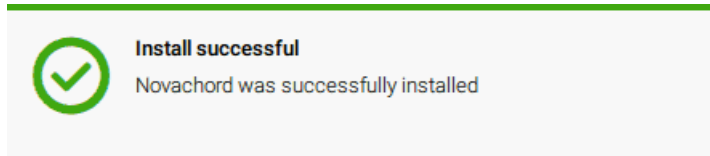
4. Geben Sie die Seriennummer des Instruments ein und klicken Sie auf [ADD SERIAL](#) (Seriennummer hinzufügen).

5. Klicken Sie [BROWSE](#) und öffnen Sie im Datei-Dialog den Ordner, der die Instrumenten-Dateien enthält.

6. Klicken Sie **INSTALL**, um das Instrument Ihrer 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 Ihnen, 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, nutzen Sie die [Rescan](#)-Funktion auf der Library-Page der Preferences, um die Library mit dem korrekten Ordner-Ort zu aktualisieren.

13.7 KOMPLETE-KONTROL-kompatible Dateien Importieren

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

Sie können diese direkt im [Files](#)-Pane laden, es geht allerdings nicht mit dem Bildschirm-Browser Ihres 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 müssen Sie, wann immer Sie Dateien bewegen, die Pfade zu ihren jeweiligen Verzeichnissen auf der [Library](#)-Page der [Preferences](#) aktualisieren.

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

Vorgehen

Um einen Ordner zu importieren, tun Sie Folgendes:

1. Im [FILES](#)-Bereich navigieren Sie dann zum Verzeichnis mit den Dateien, die Sie importieren möchten.
 2. Wählen Sie den gewünschten Ordner.
 3. Klicken Sie unten rechts im Browser auf den [IMPORT](#)-Button.
⇒ Sie sehen jetzt den Attribut-Editor.
 4. Versetzen Sie die Dateien, die Sie importieren möchten, im Attribut-Editor mit Tags.
 5. Klicken Sie 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 Ihre 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 können Sie nachdem Sie die Dateien importiert haben jederzeit Tags hinzufügen/entfernen. Dennoch ist es ratsam Ihre Dateien beim Import zu taggen, um sie anschließend einfacher wiederzufinden.

14 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.

14.1 Über Instrumente 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 Sie in KOMPLETE KONTROL ein Instrument laden. Sie müssen die Zuweisungen nicht manuell bearbeiten oder Drehregler via MIDI-Learn zuweisen.



Sie können die Parameter-Zuweisungen für jede Preset-Datei auf dem Plug-in-Panel der KOMPLETE-KONTROL-Software individuell anpassen. Mehr dazu finden Sie in [↑14.4, Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen](#).

14.2 Parameter einstellen

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

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

14.3 Parameter-Pages Umschalten

Viele Instrumente sind mit deutlich mehr als acht Parametern ausgestattet. Um schnellen Zugriff auf zusätzliche Parameter zu bekommen, nutzen Sie 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, drücken Sie 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.

14.4 Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen

Wenn Sie die Parameter-Zuweisungen für eine Instrumenten-Preset-Datei ändern möchten, müssen Sie auf dem Plug-in-Panel den Edit-Modus aktivieren.

- ▶ Klicken Sie 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:

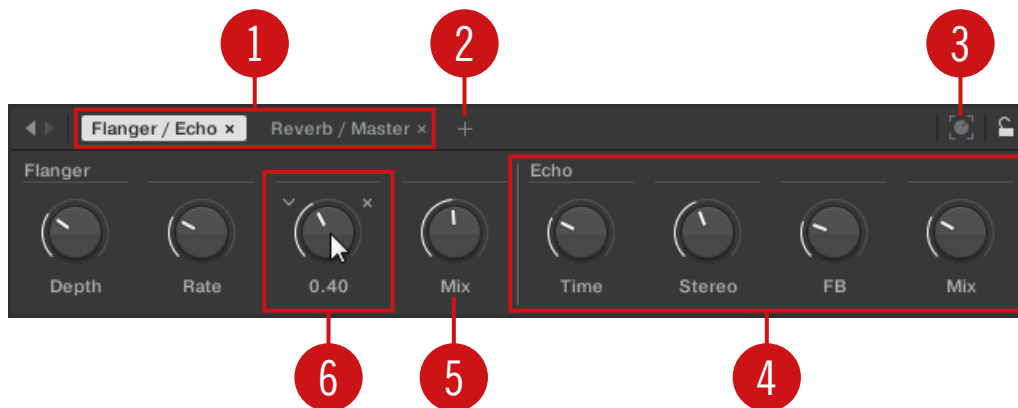
- Parameter-Zuweisungen hinzufügen, löschen und ersetzen.

- 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 Ihre Änderungen permanent zu machen, müssen Sie die Preset-Datei in der KOMPLETE-KONTROL-User-Library abspeichern. Mehr dazu finden Sie in [↑13.1, 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. Klicken Sie 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, klicken Sie 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 wählen Sie im Plug-in-Panel ein Bedienelement an und bewegen 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. Doppelklicken Sie auf den leeren Bereich über einem Parameter, geben Sie einen Namen ein und drücken Sie [Enter] oder klicken Sie woanders, um einen neuen Abschnitt anzulegen, der mit dem gewählten Parameter beginnt.
2. Um einen bestehenden Abschnitt umzubenennen, doppelklicken Sie ihn und geben einen neuen Namen ein. Drücken Sie [Enter] oder klicken Sie 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, doppelklicken Sie es und geben einen neuen Namen ein. Drücken Sie [Enter] oder klicken Sie woanders, um die Änderung zu bestätigen.

Wenn Sie im Edit-Modus den Mauszeiger über einem Bedienelement platzieren **(6)**, können Sie mit zusätzlichen Optionen die Parameter-Zuweisung des Bedienelements ändern.

1. Klicken Sie auf das Pfeil-Symbol links vom Drehregler des Bedienelements und wählen Sie einen Parameter vom Ausklapp-Menü, um ihn diesem Bedienelement zuzuweisen.
2. Klicken Sie auf das Kreuz-Symbol rechts vom Drehregler des Bedienelements, um dieses Bedienelement von der aktuellen Page zu entfernen.

15 Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten

In KOMPLETE KONTROL haben Sie eine riesige Anzahl an Skalen zur Auswahl, mit denen Sie Ihre Instrumente spielen können. 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) nutzen Sie die vorhandenen Skalen, um Intervalle in Akkorden zu kombinieren. Kombiniert mit dem Arpeggiator können Sie sogar automatisch Skalen spielen, indem Sie einfach auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards eine Taste drücken oder eine eingehende MIDI-Note empfangen.

Wenn Sie im Perform-Panel eine Skala wählen und die Scale-Engine anschalten, wird die Skala dem Keyboard zugewiesen und auf dem Light Guide dargestellt. Das heißt, dass die wiedergegebenen Noten unabhängig von den Tasten, die Sie auf dem Keyboard spielen — bzw. von den MIDI-Noten, die der Host sendet — immer auf die nächstliegenden Note in der gewählten Skala umgeleitet werden.

15.1 Ein Paar Musiktheoretische Anmerkungen

KOMPLETE KONTROL hat eingebaute Skalen und Harmonien, die Sie zum Spiel Ihrer Instrumente mit Akkorden und Arpeggien auswählen können. Fahren Sie 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 Sie nur die Tasten spielen, die zu einer bestimmten Skala gehören, spielen Sie 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. Sie können die Skala auf dem Keyboard hoch und runter transponieren indem Sie einen beliebigen Grundton wählen und die Skala von dort aus spielen.

Akkorde

Auf polyphonen Instrumenten können Sie 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 ihrem 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 haben Sie gerade das Konzept der musikalischen Harmonie gelernt, bei dem Noten zu Akkorden gestapelt und gleichzeitig gespielt werden.

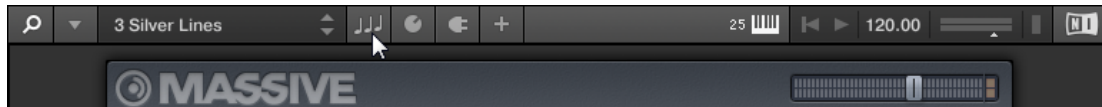
Arpeggiator-Sequenzen

In obigem Abschnitt haben Sie von der Kombination von Noten und ihrem gemeinsamen Spiel als Akkorde gelesen. Sie können 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 Arpeggien noch Zeit und Rhythmus hinzu. Anstatt einen Akkord aus drei gleichzeitigen Noten zu spielen, können Sie 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.

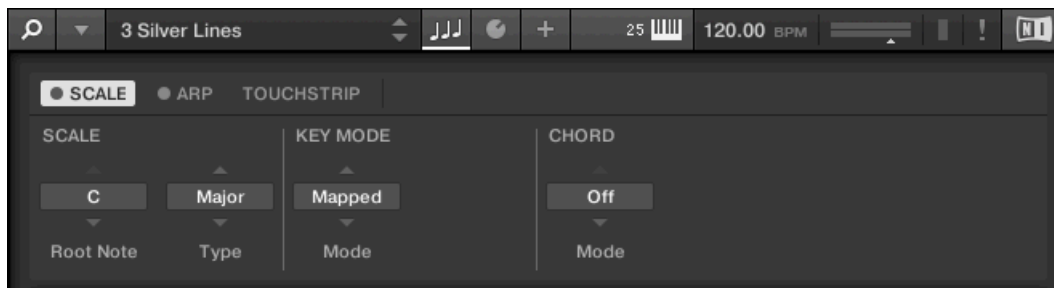
15.2 Die Scale-Engine aktivieren

Um die Scale-Engine zu aktivieren:

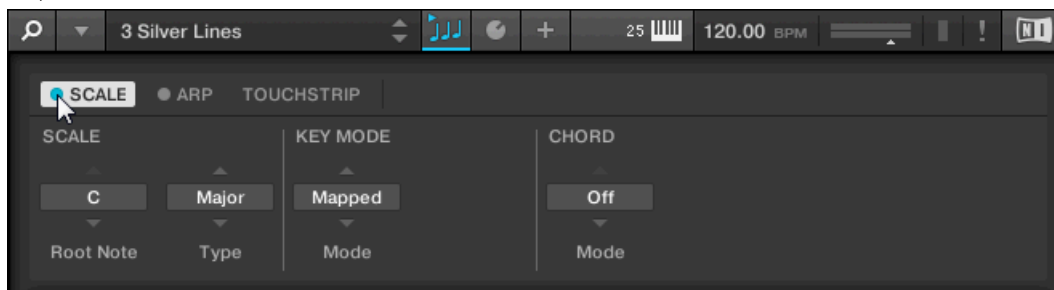
1. Klicken Sie den Perform-Panel-Button in der Kopfzeile von KOMPLETE-KONTROL, um das Perform-Panel einzublenden.



⇒ Das Perform-Panel erscheint.



2. Klicken Sie 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, drücken Sie **SCALE (Edit)** im Perform- und Edit-Bereich des Keyboards.

15.3 Eine Skala spielen

Um mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard eine Skala zu wählen und zu spielen, folgen Sie diesen Anleitungen:

1. Drücken Sie **SHIFT** + **SCALE** (**Edit**), um die Displays und Drehregler des Control-Bereichs den Parametern der Scale-Engine zuzuweisen:
2. Nutzen Sie Drehregler 2 (**BANK**, in der Grundeinstellung auf **MAIN** gesetzt) und Drehregler 3 (**TYPE**, in der Grundeinstellung auf **MAJOR** gesetzt) bis Sie eine Skala finden, die Ihnen gefällt.
3. Um die gewählte Skala zu spielen, stellen Sie sicher, dass der **SCALE**-Button (**Edit**) leuchtet.
⇒ Die Tasten Ihres 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, drücken Sie **PLUG-IN**. Die Skalen-Engine bleibt dabei aktiviert. Um die Drehregler und Displays wieder Instrumenten-Parametern zuzuweisen, drücken Sie **PLUG-IN**. Die Skalen-Engine bleibt dabei aktiviert.



Wenn Sie den Skalen-Type **CHROM** wählen, leuchten alle Tasten.

15.4 Akkorde Spielen

Sie können Akkorde wie üblich spielen, indem Sie mehrere Tasten simultan drücken (oder mit dem Host simultan mehrere MIDI-Noten erzeugen) aber KOMPLETE KONTROL ermöglicht es Ihnen 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.

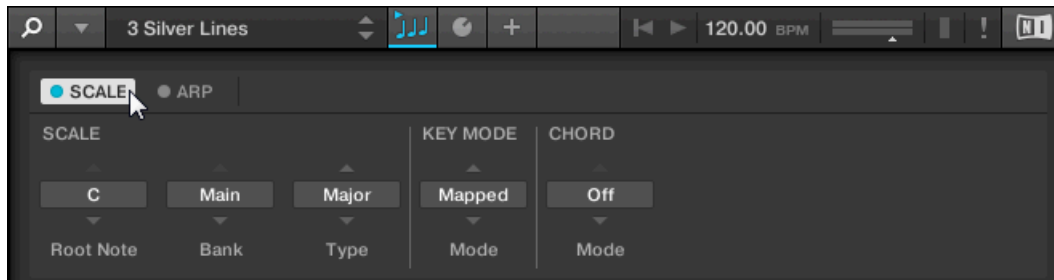
Um mit dem Spiel einer einzigen Taste auf dem Keyboard einen Akkord zu erzeugen tun Sie Folgendes:

1. Drücken Sie **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 setzen Sie mit dem Drehregler 5 **MODE** auf **HARM (OFF** in der Grundeinstellung).
3. Definieren Sie mit dem Parameter **Chord Type** (Akkord-Typ), durch Drehung von Drehregler 6 die Intervalle Ihres Akkords (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, drücken Sie **PLUG-IN**. Die Skalen-Engine bleibt dabei aktiviert. Die Scale-Engine bleibt dabei aktiviert.

15.5 Skalen und Akkorde bearbeiten

Mit den Scale-Engine-Parametern können Sie Ihre Skalen und Akkorde auf Ihre Bedürfnisse hin maßschneidern.

- Um die Scale-Engine-Parameter in der KOMLETE-KONTROL-Software zu bearbeiten, klicken Sie im Perform-Panel auf **SCALE**, so dass es hervorgehoben ist.



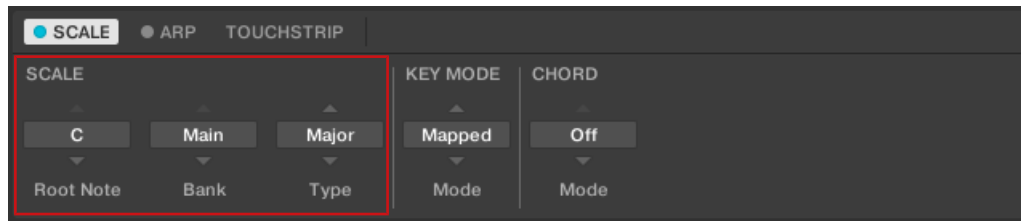
- Drücken Sie **SHIFT + SCALE (Edit)**, um den Scale-Edit-Modus zu aktivieren und die Parametern der Scale-Engine dem Control-Bereich des Keyboards zuzuweisen.
- Jetzt können Sie die Parameter der Scale-Engine im Control-Bereich des Keyboards bearbeiten.

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, nutzen Sie den Parameter **KEY MODE**.
- Um beim Spiel auf dem Keyboard automatisch Akkorde zu erzeugen, nutzen Sie die **CHORD**-Parameter **Mode** (Modus), **Type** (Typ) und **Position**.

15.6 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**.

15.6.1 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). Sie können jede Skala auf dem Keyboard aufwärts oder abwärts transponieren, indem Sie den Grundton (**Root Note**) ändern.



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

15.6.2 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. Nutzen Sie sie, um das Muster der Skala zu bestimmen, nach dem die Noten den Tasten Ihres KOMPLETE-KONTROL-Keyboards zugewiesen werden. Jede **Bank** besteht aus 15 thematisch verwandten Skalen, die mit dem **Type**-Bedienelement gewählt werden können.

Wenn Sie z.B. den Standard-Grundton (**Root Note**) C mit dem Standard-**Type** Dur (*Major*) aus der Standard-**Bank** *Main* nutzen, erhalten Sie 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 Sie stattdessen G als Grundton (**Root Note**) wählen, entsteht die G-Dur-Skala (G Major) mit den Noten G, A, H, C, D, E und F# (wiederum gefolgt von G). Sie werden bemerken, 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 Sie ein Instrument über eingehende MIDI-Daten aus dem Host spielen, 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:

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Chromatic (chromatisch)	<i>Main</i>	<i>Chrom</i>	1 \flat 2 2 \flat 3 3 4 \flat 5 5 \flat 6 6 \flat 7 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 \flat 3 4 5 \flat 6 \flat 7
Harm Min (Harmonisch Moll)	<i>Main</i>	<i>Harm Min</i>	1 2 \flat 3 4 5 \flat 6 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 \flat 3 4 5 \flat 7
Blues	<i>Main</i>	<i>Blues</i>	1 \flat 3 4 \sharp 4 5 \flat 7
Japanese (Japanisch)	<i>Main</i>	<i>Japanese</i> (Japanisch)	1 2 \flat 3 5 \flat 6
Freygish (Phrygisch-dominant)	<i>Main</i>	<i>Freygish</i> (Phrygisch)	1 \flat 2 3 4 5 \flat 6 \flat 7
Gypsy (Zigeuner)	<i>Main</i>	<i>Gypsy</i> (Zigeuner)	1 2 \flat 3 \sharp 4 5 \flat 6 7
Arabic (Arabisch)	<i>Main</i>	<i>Arabic</i>	1 \flat 2 3 4 5 \flat 6 7
Altered (Alteriert)	<i>Main</i>	<i>Altered</i> (Alteriert)	1 \flat 2 \sharp 2 3 \sharp 4 \flat 6 \flat 7
Whole Tone (Ganzton)	<i>Main</i>	<i>WH Tone</i>	1 2 3 \sharp 4 \sharp 5 \flat 7
H-W Dim (Half-Whole Diminished, Halbton-Ganzton vermindert)	<i>Main</i>	<i>H-W Dim</i>	1 \flat 2 \sharp 2 3 \sharp 4 5 6 \flat 7
W-H Dim (Whole-Half Diminished, Ganzton-Halbton vermindert)	<i>Main</i>	<i>W-H Dim</i>	1 2 \flat 3 4 \sharp 4 \sharp 5 6 7
Ionian (Ionisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Ionian</i>	1 2 3 4 5 6 7

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
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
Lydian b7 (Lydisch b7)	<i>Jazz</i>	<i>Lyd b7</i>	1 2 3 #4 5 6 b7
Altered (Alteriert)	<i>Jazz</i>	<i>Altered (Alteriert)</i>	1 b2 #2 3 #4 b6 b7
Diminished (Vermindert)	<i>Jazz</i>	<i>Diminshd</i>	1 b2 #2 3 #4 5 6 b7
Mixo b13	<i>Jazz</i>	<i>Mix b13</i>	1 2 3 4 5 b6 b7
Mixo b9 b13	<i>Jazz</i>	<i>Mixb9b13</i>	1 b2 3 4 5 b6 b7

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
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
Hungarian Min (Ungarisch Moll)	<i>World</i>	<i>Hung Min</i>	1 2 $\flat 3$ $\sharp 4$ 5 $\flat 6$ 7
Hungarian Maj (Ungarisch Dur)	<i>World</i>	<i>Hung Maj</i>	1 $\sharp 2$ 3 $\sharp 4$ 5 6 $\flat 7$
Neapolitan (Neapolitanisch)	<i>World</i>	<i>Neapoltn</i>	1 $\flat 2$ $\flat 3$ 4 5 $\flat 6$ 7
Spanish (Spanisch)	<i>World</i>	<i>Spanish</i>	1 $\flat 2$ $\flat 3$ 3 4 5 $\flat 6$ $\flat 7$
Greek (Griechisch)	<i>World</i>	<i>Greek</i>	1 2 $\flat 3$ $\flat 4$ 5 $\flat 6$ $\flat 7$
Jewish 1 (Jüdisch 1)	<i>World</i>	<i>Jewish 1</i>	1 $\flat 2$ 3 4 5 $\flat 6$ $\flat 7$
Jewish 2 (Jüdisch 2)	<i>World</i>	<i>Jewish 2</i> (Jüdisch 2)	1 2 $\flat 3$ $\sharp 4$ 5 6 $\flat 7$
Indian 1 (Indisch 1)	<i>World</i>	<i>Indian 1</i>	1 $\flat 2$ $\flat 3$ $\sharp 4$ 5 $\flat 6$ 7

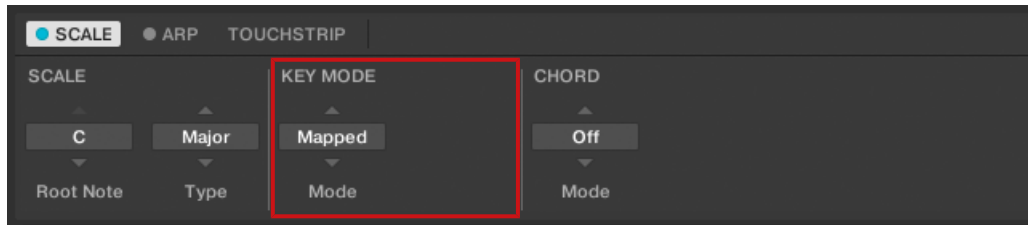
Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Indian 2 (Indisch 2)	<i>World</i>	<i>Indian 2 (Indisch 2)</i>	1 2 \flat 3 \sharp 4 5 6 7
Indian 3 (Indisch 3)	<i>World</i>	<i>Indian 3 (Indisch 3)</i>	1 \flat 2 2 4 5 \flat 6 6
Indian 4 (Indisch 4)	<i>World</i>	<i>Indian 4 (Indisch 4)</i>	1 \sharp 2 3 4 5 \sharp 6 7
Mid East 1 (Middle East 1, Mittlerer Osten 1)	<i>World</i>	<i>M East 1</i>	1 \flat 2 3 4 5 \flat 6 7
Mid East 2 (Middle East 2, Mittlerer Osten 2)	<i>World</i>	<i>M East 2</i>	1 \flat 2 3 4 \flat 5 \flat 6 7
Mid East 3 (Middle East 3, Mittlerer Osten 3)	<i>World</i>	<i>M East 3</i>	1 \flat 2 \flat 3 4 \flat 5 6 \flat 7
Mid East 4 (Middle East 4, Mittlerer Osten 4)	<i>World</i>	<i>M East 4</i>	1 \flat 2 3 4 \flat 5 6 \flat 7
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 \flat 7
Penta III (Pentatonisch III)	<i>5-Tone</i>	<i>Pent III</i>	1 \flat 3 4 \flat 6 \flat 7
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 \flat 3 4 5 \flat 7
Hirajoshi	<i>5-Tone</i>	<i>Hira</i>	1 2 \flat 3 5 \flat 6
Insen	<i>5-Tone</i>	<i>Insen</i>	1 \flat 2 4 5 \flat 7
Kokin Joshi	<i>5-Tone</i>	<i>Kokin</i>	1 2 4 5 \flat 6
Akebono	<i>5-Tone</i>	<i>Akebono</i>	1 2 \flat 3 5 6
Ryukuan	<i>5-Tone</i>	<i>Ryukuan</i>	1 3 4 5 7

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Abhogi	5-Tone	<i>Abhogi</i>	1 2 b3 4 6
Bhupathi	5-Tone	<i>Bhupkali</i>	1 2 3 5 b6
Hindolam	5-Tone	<i>Hindolam</i>	1 b3 4 b6 b7
Bhupalam	5-Tone	<i>Bhupalam</i>	1 b2 b3 5 b6
Amritavarshini	5-Tone	<i>Amrita</i>	1 3 #4 5 7
Octatonic (Oktatonisch)	Modern	<i>Octatonic</i>	1 2 b3 4 #4 #5 6 7
Acoustic	Modern	<i>Acoustic</i>	1 2 3 #4 5 6 b7
Augmented (übermäßig)	Modern	<i>Augmentd</i>	1 b3 3 5 #5 7
Tritone	Modern	<i>Tritone</i>	1 b2 3 b5 5 b7
Leading Wh Tone (Leading Whole Tone, Ganzer Leitton)	Modern	<i>Lead Wh</i>	1 2 3 #4 #5 #6 7
Enigmatic (Enigmatische Leiter)	Modern	<i>Enigmatc</i>	1 b2 3 #4 #5 #6 7
Scriabin (Tonreihe nach Aleksandr Nikolaevič Skrjabin)	Modern	<i>Scriabin</i>	1 2 3 #4 6 b7
Tcherepnin (Tscherepnin)	Modern	<i>Tcherepn</i>	1 #1 #2 3 4 5 #5 6 7
Messiaen I	Modern	<i>Mes I</i>	1 2 3 #4 #5 #6
Messiaen II	Modern	<i>Mes II</i>	1 b2 #2 3 #4 5 6 b7
Messiaen III	Modern	<i>Mes III</i>	1 2 b3 3 #4 5 b6 b7 7
Messiaen IV	Modern	<i>Mes IV</i>	1 b2 2 4 #4 5 b6 7
Messiaen V	Modern	<i>Mes V</i>	1 b2 4 #4 5 7
Messiaen VI	Modern	<i>Mes VI</i>	1 2 3 4 #4 #5 #6 7

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Messiaen VII	<i>Modern</i>	<i>Mes VII</i>	1 b2 2 b3 4 #4 5 b6 6 7
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

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

15.7 Den Key-Mode-Parameter einstellen



Der **KEY-MODE**-Parameter **Mode**.

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. 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.

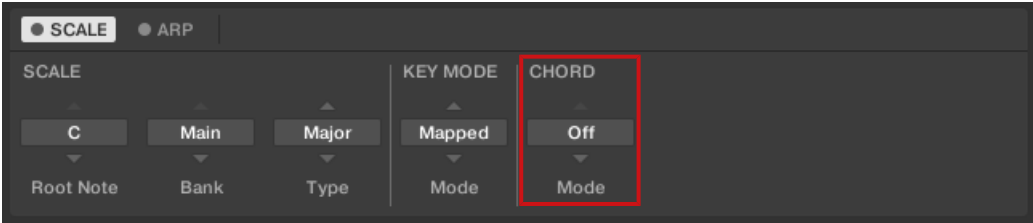
Der Light Guide hebt alle weißen Tasten mit leuchtenden LEDs hervor. Der Light Guide hebt alle weißen Tasten mit leuchtenden LEDs hervor. Der Grundton (**Root Note**) wird durch eine heller leuchtende LED angezeigt.

Weiter unten finden Sie zwei Beispiele für die *Easy-Modus*-Zuweisungen in *Major* (Dur) und *Minor* (Moll).

Skalentyp	Zuweisung im Key Mode: Easy							
Weiße Tasten	C3	D3	E3	F3	G3	A3	B3	
Major								
Entsprechende Zuweisung	R	2	3	4	5	6	7	
Beispiel mit Grundton Root Note: C	C	D	E	F	G	A	B	
Minor								
Entsprechende Zuweisung	R	2	b3	4	5	b6	b7	
Beispiel mit Grundton Root Note: C	C	D	Eb	F	G	Ab	Bb (B)	

15.8 Chord-Parameter einstellen

15.8.1 Chord Mode (Akkord-Modus)



Der CHORD-Parameter [Mode](#).

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. Nutzen Sie ihn, um, entweder mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards oder aus eingehenden MIDI-Noten von des Hosts, aus Einzelnoten Akkorde zu erzeugen.



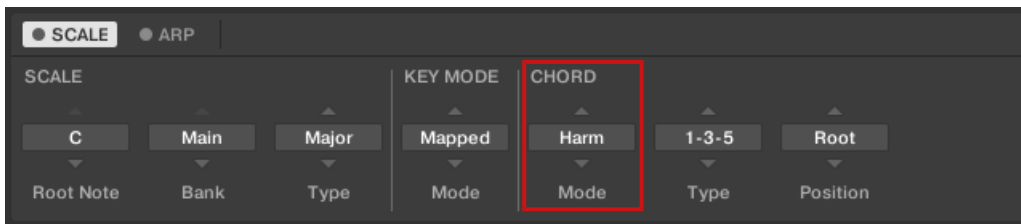
Der Light Guide zeigt die aktiven Tasten, die im Akkord wiedergegeben werden, mit hell leuchtenden LEDs an, während aktive Tasten halb beleuchtet und deaktivierte Tasten unbeleuchtet sind.

Chord Mode hat einen inaktiven (*Off*) und zwei aktive Zustände, die im Folgenden detailliert beschrieben werden:

- *Off (Aus)*
- *Harm*
- *Chd Set*

Harm

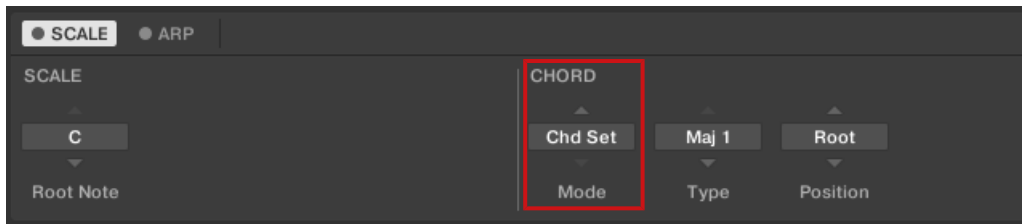
Wenn **CHORD Mode** auf *Harm* Harmonizer steht, können Sie über das **CHORD-Type**-Menü die Intervalle von Noten im gewählten (**SCALE Type** (Skalentyp)) bestimmen, die dann den gewählten Akkord ausmachen: z.B. einen Dreiklang in Form des Grundtons, der dritten und der fünften Note (**CHORD-Type-Wert 1-3-5**).



Der **CHORD**-Parameter **Mode**, auf den Wert *Harm* gesetzt.

Chd Set

Wenn der **CHORD Mode** auf *Chd Set* (Akkord gesetzt) steht, können Sie abhängig von der aktuellen **Root Note** (Grundton) mit dem **CHORD-Type**-Menü aus einer Reihe von Dur- und Moll-Akkorden wählen.

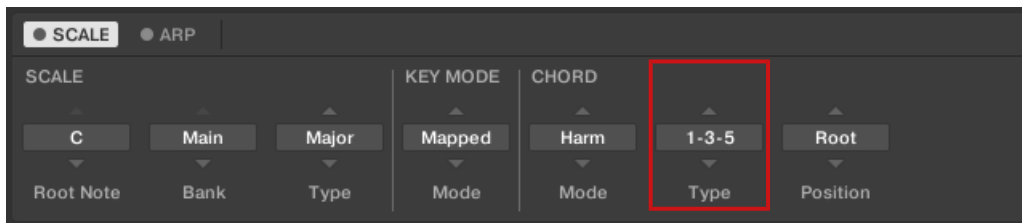


Der **CHORD**-Parameter **Mode** mit dem Wert **Chd Set**.



Die Parameter **SCALE Type** und **KEY MODE** sind nicht verfügbar, wenn **CHORD Mode** auf *Chord Set* gesetzt ist.

15.8.2 Akkord-Typ



Der **CHORD**-Parameter **Type**.

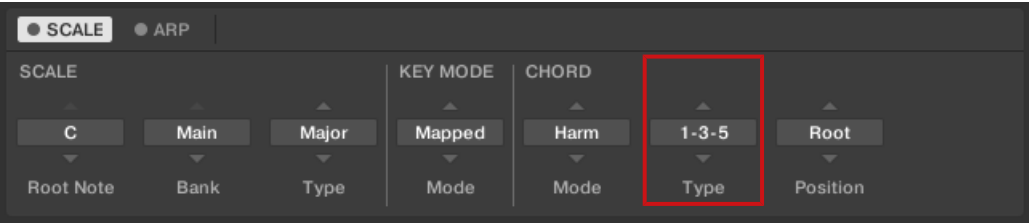
Der zweite **CHORD** Parameter ist **Type**. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 6 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Mit dem Parameter **Chord Type** (Akkord-Typ) bestimmen Sie einen Akkord, der aus einer einzelnen Note erzeugt wird.



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).

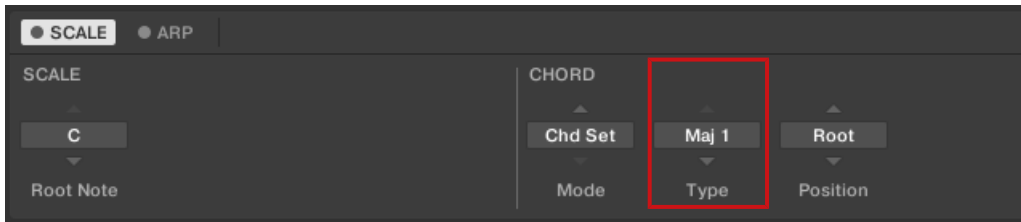
Wenn **CHORD Mode** auf *Harm* steht, bietet das **CHORD-Type**-Menü eine Auswahl einzelner Noten, die im gewählten Skalentyp (**SCALE Type**) vorkommen. Das heißt, dass Sie für alle Skalen außer der 12-Ton-Skala *Chrom* (siehe weiter unten) das Intervall der Noten wählen können, die Ihren Akkord aufbauen.

Das Noten-Intervall wird der Taste einer eingehenden MIDI-Note hinzugefügt, die entweder vom KOMPLETE-KONTROL-Keyboad oder vom Host kommt. Sie können z.B. einen C-Moll-Dreiklang spielen, indem Sie **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* setzen. Wenn Ihnen das alles kompliziert vorkommt, stellen Sie irgendetwas ein und nutzen Sie 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>	Dritte
<i>1-5</i>	Fünfte
<i>1-3-5</i>	Dritte und fünfte
<i>1-4-5</i>	Vierte und fünfte
<i>1-3-5-7</i>	Dritter, Fünfter und Siebter
<i>1-4-7</i>	Vierte und siebte

Chord-Type, Chord-Mode ist auf Chord-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*, finden Sie im **CHORD-Type**-Menü eine Liste mit wählbaren Akkorden. Wenn **CHORD-Mode** auf *Chd Set* gesetzt ist und **Root Note** z.B. auf *C*, finden Sie 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* (Moll 1)
- *Min 2*
- *Min 3*
- *Min 4*
- *Min 5*

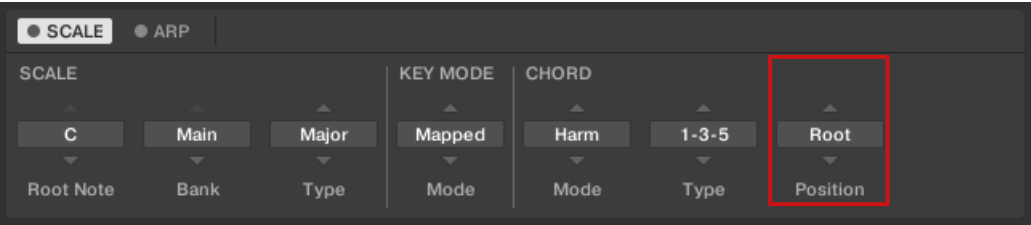
- *Min 6*
- *Min 7*
- *Min 8*

Akkord-Typ und die Chromatische Skala

Die Skala *Chrom* (Chromatisch) besteht aus allen Halbtönen in einer Oktave. Wenn Sie also alle weißen und alle schwarzen Tasten einer Oktave rauf oder runter spielen, spielen Sie die chromatische 12-Ton-Skala (*Chrom*). Weil alle Halbtöne einer Oktave in der Skala vorkommen, können Sie alle Tasten zur Erzeugung von Akkorden nutzen. Daher können Sie, 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

15.8.3 Chord Position (Akkord-Position)



Der CHORD-Parameter [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. Nutzen Sie ihn, um die Noten eines aus einer Einzelnote erzeugten Akkords zu spreizen und zur Erzeugung musikalischer Akkord-Wechsel.

Der Parameter [Position](#) steht zur Verfügung, wenn [CHORD Type](#) auf *Harm* oder *Chd Set* steht und kann folgende Werte annehmen:

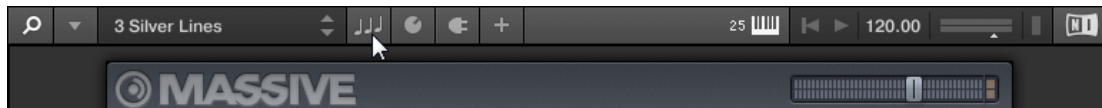
Position	Beschreibung
<i>Root</i>	Der Grundton des gewählten Akkords wird immer gespielt.
<i>-1 to -8</i>	Die Verminderung von <i>Position</i> mit negativen Werten verschiebt die höchste Note des aktuellen Akkords um eine Oktave nach unten, was den Akkord in der gewählten Skala auf eine tiefere Position 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.

16 Den Arpeggiator bearbeiten und spielen

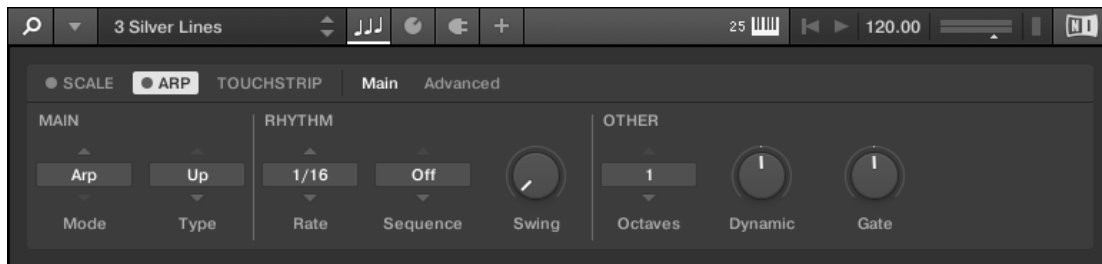
Smart Play bietet einen flexiblen und vielseitigen Arpeggiator, mit dem Sie Ihre Instrumente durch drücken von mehreren Tasten auf dem Keyboard Noten-Sequenzen spielen lassen können. Sie können den Arpeggiator auch mit den Skalen und Akkorden kombinieren, die über die Scale-Engine erzeugt werden. Um eine Arpeggio-Notensequenz zu spielen, brauchen Sie nur eine Taste auf Ihrem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards zu spielen oder eine Note vom Host zu empfangen.

In der KOMPLETE-KONTROL-Software den Arpeggiator aktivieren

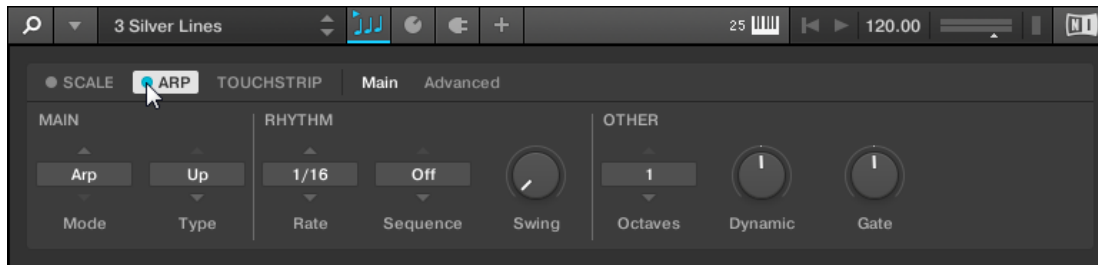
- Klicken Sie den Perform-Panel-Button in der Kopfzeile von KOMPLETE-KONTROL, um das Perform-Panel einzublenden.



→ Das Perform-Panel erscheint in der KOMPLETE-KONTROL-Software.



- Klicken Sie auf das blaue Ankreuzfeld neben **ARP** im Perform-Panel, um den Arpeggiator anzuschalten.



Den Arpeggiator auf dem Keyboard aktivieren

- Um den Arpeggiator anzuschalten, drücken Sie **ARP (Edit)** im Perform- und Edit-Bereich des Keyboards.

16.1 Arpeggiator-Sequenzen spielen

Mit KOMPLETE KONTROL können Sie via Smart-Play komplexe Arpeggiator-Sequenzen erstellen und spielen.

1. Schalten Sie den Arpeggiator mit einem Druck auf **ARP (Edit)** auf dem Keyboard ein.
2. Drücken Sie 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.

Zur weiteren Verfeinerung der Sequenz können die Arpeggiator-Parameter im Control-Bereich genutzt werden:

1. Drücken Sie **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, drehen Sie Drehregler 2 (**TYPE**, in der Grundeinstellung auf **UP** (hoch) gesetzt).
3. Um den Oktav-Bereich (**OCTAVES**) des Arpeggiators einzustellen, drehen Sie Drehregler 6 (Grundeinstellung **1**) auf, z.B., **4**.

16.2 Ein Sustain-Pedal zur Steuerung des Arpeggiators nutzen

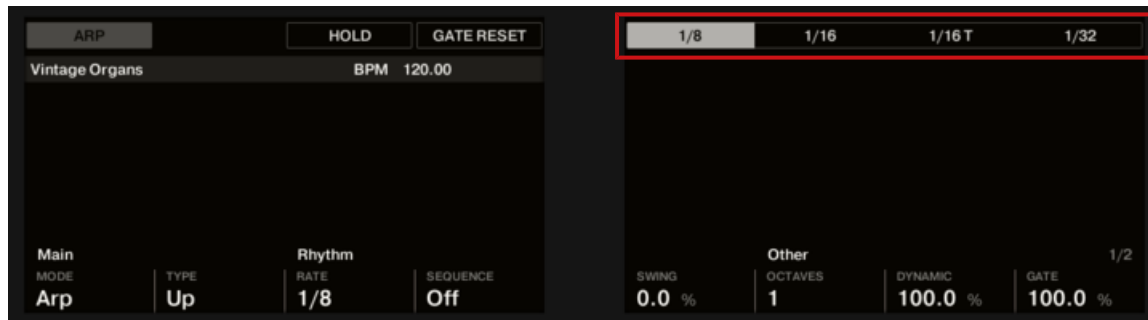
Sie können ein Sustain-Pedal zur Steuerung des Arpeggiators nutzen.

1. Wenn Sie das Sustain-Pedal drücken, während Tasten gehalten werden und die Tasten dann loslassen, 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.
2. Wenn Sie das Sustain-Pedal loslassen, während keine Tasten gedrückt werden, hält die Sequenz und alle gespielten Noten verstummen. Wenn Sie das Sustain-Pedal loslassen, 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.

16.3 Arpeggiator-Snapshots auf dem Keyboard nutzen

Mit den Arpeggiator-Snapshots können Sie schnell vier Sets mit Arpeggiator-Einstellungen abrufen. So können Sie 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 drücken Sie 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, wählen Sie ihn und stellen Sie die Parameter ein.
- Die neuen Einstellungen werden automatisch gespeichert und Sie können zwischen Snapshots hin und her schalten, um sie wieder aufzurufen.

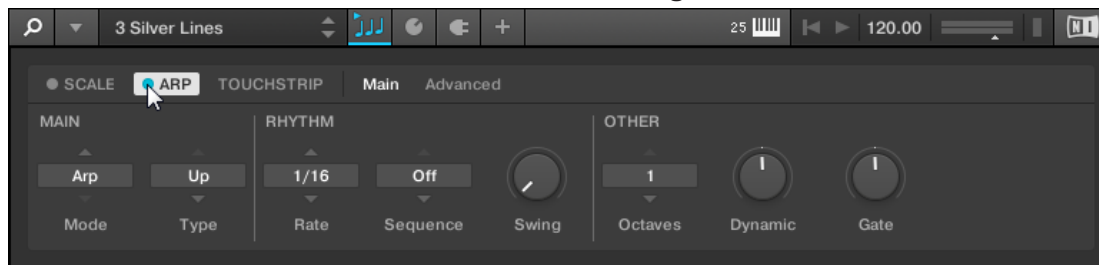


Arpeggiator-Snapshots im Control-Bereich.

16.4 Den Arpeggiator bearbeiten

Die Arpeggiator-Parameter bieten vielfältige Möglichkeiten, Ihre eigenen Noten-Sequenzen zu formen.

- Um die Arpeggiator-Parameter in der KOMPLETE-KONTROL-Software zu bearbeiten, klicken Sie im Perform-Panel auf **ARP**, so dass es hervorgehoben ist.



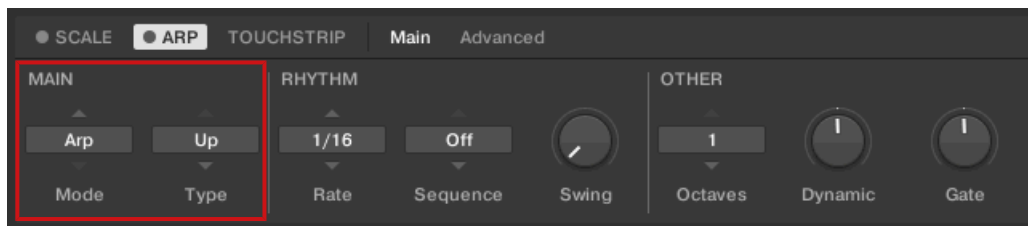
- Drücken Sie **SHIFT + ARP (Edit)**, um den Arpeggiator-Edit-Modus zu aktivieren und die Arpeggiator-Parametern dem Control-Bereich des Keyboards zuzuweisen.
- Jetzt können Sie die Arpeggiator-Parameter im Control-Bereich des Keyboards bearbeiten. Bitte beachten Sie, dass der Arpeggiator-Edit-Modus 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, nutzen Sie die MAIN-Parameter **Mode** und **Type**.
- Um für die Arpeggiator-Sequenz interessante Rhythmen zu erzeugen, nutzen Sie die RHYTHM-Parameter **Rate**, **Sequence** und **Swing**.
- Um den Notenbereich der Arpeggiator-Sequenz sowie die Noten-Velocity und -Länge zu ändern, nutzen Sie die OTHER-Parameter **Octaves**, **Dynamic** und **Gate**.
- Um alternative Versionen der gleichen Arpeggiator-Sequenz zu erforschen, nutzen Sie die ADVANCED-Parameter **Retrigger**, **Repeat**, **Offset** und **Inversion**.
- Um den Tastenbereich zu ändern, der die Arpeggiator-Sequenz auslöst, nutzen Sie die RANGE-Parameter **Min. Key** und **Max. Key**.
- Um die Wiedergabe der Arpeggiator-Sequenz zu verriegeln, nutzen Sie den **HOLD**-Parameter.

16.5 Main-Parameter einstellen

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**.

16.5.1 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. Sie können hier entweder *Arp* oder *Note Repeat* wählen. Abhängig von Ihrer 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 Sie auf dem Keyboard spielen 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. Sie müssen 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. Nutzen Sie die Parameter **Rate**, **Swing** und **Gate**, um den Rhythmus der Wiederholungen zu ändern.

16.5.2 Main - Type

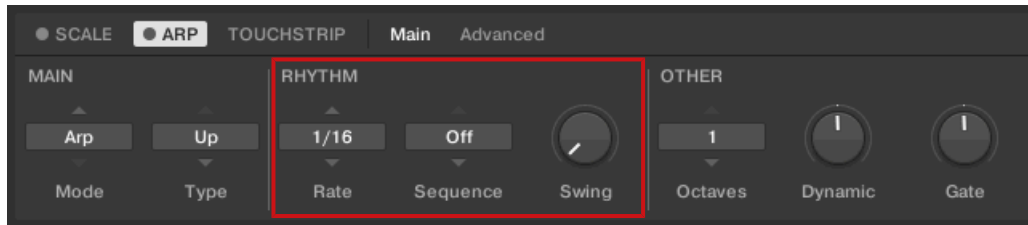
Der zweite **MAIN**-Parameter, **Type**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 2 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der *Arp*-Edit-Modus aktiv ist. Er bestimmt die Reihenfolge der Noten im Arpeggio. Wählen Sie, ob Ihr Arpeggio-Akkord ausgehend vom Grundton aufwärts, 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 (aufwärts)*
- *Down (abwärts)*
- *Up & Down* (UP-DOWN auf dem Keyboard) (Auf- und abwärts)
- *Order Played* (PLAYED auf dem Keyboard) (Gespielte Reihenfolge)
- *Chord (Akkord)*

16.6 Die Rhythm-Parameter einstellen

Um für die Arpeggiator-Sequenz interessante Rhythmen zu erzeugen, nutzen Sie die **RHYTHM**-Parameter **Rate**, **Sequence** und **Swing**.



Die **RHYTHM**-Parameter **Rate**, **Sequence** und **Swing**.

16.6.1 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*

16.6.2 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 Ihren Arpeggio-Noten interessante Rhythmen hinzu. Wählen Sie eine von acht verschiedenen Sequenzen und wenden Sie sie auf die Arpeggiator-Sequenz an, die Sie gerade spielen. Kombinieren Sie **Sequence** mit dem **Rate**-Parameter, um eine riesige Bandbreite an Rhythmen in verschiedenen Tempi zu erhalten. Wenn **Rate** auf einen Basis-Notenwert oder einen punktierten gesetzt ist, agiert **Sequence** mit den Noten als 16-Schritt-Sequencer. Wenn **Rate** aber auf einen triolischen Notenwert gesetzt ist, agiert **Sequence** mit den Noten als 12-Schritt-Sequencer.

Sie können die Sequenzen während des Spiels in Echtzeit umschalten. Wenn z.B. Sequenz 1 läuft und Sie nach der vierten MIDI-Note im Pattern auf Sequenz 2 umschalten, startet Sequenz 2, wenn die fünfte Note im Pattern gespielt wird.

Das **Sequence**-Menü enthält folgende Werte:

- *Off (Aus)*
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8



Um den für den **SEQUENCE**-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippen Sie Drehregler 4 an.

16.6.3 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. Fügen Sie Ihrer Noten-Sequenz **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. Erhöhen Sie den **Swing**-Wert, um durch Verzögerung jeder zweiten Note Swing hinzuzufügen. Die Verzögerungs-Zeit ist ein Prozentsatz der aktuellen Step-Länge.

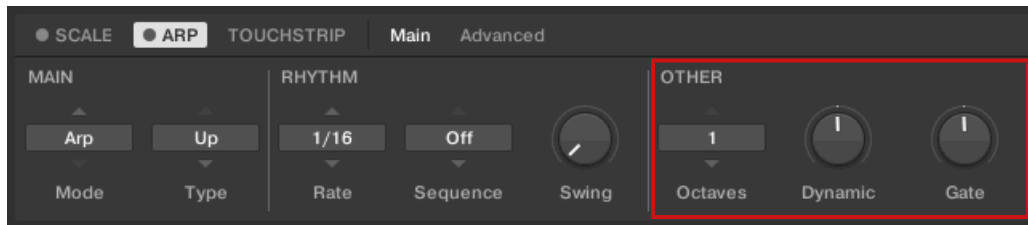


Um den für den **SWING**-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippen Sie Drehregler 5 an.

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 Sie Noten skaliert bevor der **Swing**-Parameter angewendet wird und der Groove bleibt intakt.

16.7 Die Other-Parameter einstellen

Mit den **OTHER**-Parametern **Octaves**, **Dynamic** und **Gate** können Sie den verfügbaren Notenbereich der Arpeggiator-Sequenz ändern sowie die Noten-Velocity und -Länge bestimmen.



Die **OTHER**-Parameter **Octaves**, **Dynamic** und **Gate**.

16.7.1 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. Wählen Sie, ob die Sequenz innerhalb der Oktave bleiben soll, die Sie auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboards gespielt haben oder wählen Sie einen Umfang von bis zu acht Oktaven, in denen die Ihrem Akkord bzw. der Skala entsprechenden Noten gespielt werden.

Abhängig von den Einstellungen, die Sie für den **Type**-Parameter gewählt haben, werden die gespielten Oktaven über (d.h. *Up*), unter (d.h. *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, tippen Sie Drehregler 6 an.

16.7.2 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 Sie auf dem **KOMPLETE-KONTROL**-Keyboard gespielt haben oder eine vom Host eingehende MIDI-Note — und skaliert sie mit dem Wert den Sie für den Parameter **Dynamic** einstellen. 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, tippen Sie Drehregler 7 an.

16.7.3 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 Ihrer 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.

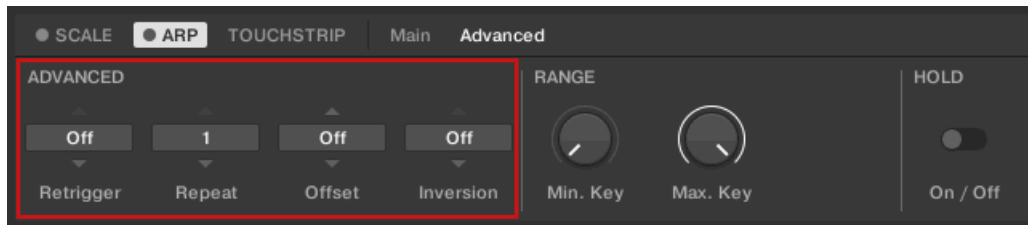
Die **GATE-RESET**-Funktion, im Control-Bereich Drehregler 4 zugewiesen, dient dem Reset des GATE-Parameters auf seinen Standard-Wert von 100%.



Um den für den GATE-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippen Sie Drehregler 8 an.

16.8 Die Advanced-Parameter einstellen

Um alternative Versionen der gleichen Arpeggiator-Sequenz zu erforschen, nutzen Sie die **ADVANCED**-Parameter **Retrigger** (wiederholtes Auslösen), **Repeat** (Wiederholung), **Offset** (Versatz) und **Inversion** (Umkehrung).



Die **ADVANCED**-Parameter **Retrigger**, **Repeat**, **Offset** und **Inversion**.

16.8.1 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.

16.8.2 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.

16.8.3 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.

16.8.4 Advanced - Inversion

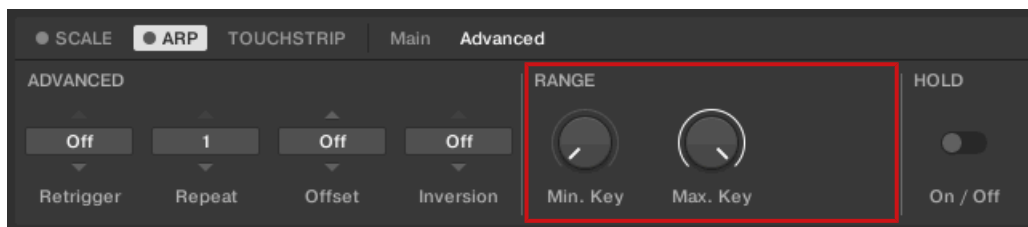
Der vierte **ADVANCED**-Parameter, **Inversion**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 4 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des Arp-Edit-Modus angewählt ist. **Inversion** fügt dem Zyklus abwechselnde Umkehrungen der Arpeggiator-Sequenz hinzu.

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.

16.9 Die Range-Parameter einstellen

Die **RANGE**-Parameter **Min. Key** und **Max. Key** bestimmen den Tastenbereich, der die Arpeggiator-Sequenz auslöst.



Die **RANGE**-Parameter **Min. Key** und **Max. Key**.

16.9.1 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.

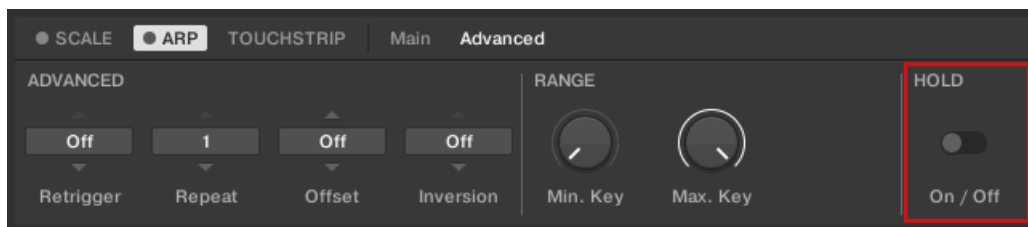
16.9.2 Range - Max. Key

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.

16.10 Den Hold-Parameter einstellen



Der **HOLD**-Parameter On / Off.

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.

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, setzen Sie den **Hold**-Parameter auf *Off* (Aus).



Alternativ können Sie den Arpeggiator, um die Wiedergabe anzuhalten, komplett ausschalten, indem Sie im **PERFORM**-Bereich des Keyboards **ARP (Edit)** drücken. Wenn Sie den Arpeggiator wieder anschalten, wird **Hold** immer noch aktiv sein und mit der Wiedergabe der gehaltenen Sequenz durch den Arpeggiator fortfahren.

Index

Numerisch

4-D-Encoder [\[61\]](#)

A

Akkorde [\[211\]](#)

Chord Set [\[228\]](#)

Erzeugen [\[228\]](#)

Harmonizer [\[228\]](#)

ARP-(Edit)-Button [\[57\]](#)

Arpeggiator [\[238\]](#)

Advanced-Parameter [\[246\]](#)

Bearbeiten [\[238\]](#)

Dynamic [\[245\]](#)

Gate [\[245\]](#)

Gate-Reset [\[246\]](#)

Groove [\[243\]](#)

Hold [\[250\]](#)

Inversion [\[248\]](#)

Main [\[239\]](#)

Main-Modus [\[240\]](#)

Main-Type [\[240\]](#)

Max. Key [\[249\]](#)

Min. Key [\[249\]](#)

Noten-Wert [\[241\]](#)

Octaves [\[244\]](#)

Offset [\[247\]](#)

Other [244]

Range [248]

Range (Bereich) [244]

Rate [241]

Repeat [247]

Retrigger [246]

Rhythm [241] [242]

Sequence [242]

Sequenzen spielen [236]

Steuerung per Sustain-Pedal [237]

Swing [243]

Tempo [241]

Velocity [245]

Arpeggiator-Modus

Note-Repeat [240]

Arpeggiator-Sequenz [211] [238]

Arpeggiator-Snaphots [237]

ASIO-Treiber [75]

Audio-Interface

Auswahl Ausgänge [74]

Einstellungen [74]

Audio-Treiber (Auswahl) [75]

AUTO-Button [57]

Automatisch zugewiesene Bedienelemente [206]

B

Barrierefreiheit [15]

Funktionsübersicht [20]

Keyboard im Überblick [16]

Sprachausgabe aktivieren [19]

Trainings-Modus [19]

Browser [41]

Anzeigen und ausblenden [151]

Files-Bereich [47]

In den Displays [152]

Library-Pane [44]

Preset-Dateien laden [152]

Produkt-Wähler [45]

Browsing

Die Instrumenten-Auswahl zurücksetzen [160]

Informationen über Preset-Dateien anzeigen [175]

Nach Bank filtern [158]

Nach TYPES und MODES filtern [164]

Produkte laden [154]

Produkt-Typen [148]

Textsuche durchführen [174]

TYPES- und MODES-Tag-Filter [162]

Zwischen Factory-Inhalten und User-Inhalten wählen [153]

C

Chord Type [\[229\]](#)

Chord.Type

Chromatische Skala [\[232\]](#)

Chord-Modus [\[228\]](#)

Chord-Position [\[234\]](#)

Chords

Akkorde bearbeiten [\[214\]](#)

Akkorde spielen [\[213\]](#)

Erzeugen [\[234\]](#)

Erzeugung [\[229\]](#)

Chromatische Skala [\[232\]](#)

Clock zurücksetzen

In der Software [\[71\]](#)

Mit dem Keyboard [\[72\]](#)

Control-Bereich [\[58\]](#)

E

Effekte [\[177\]](#)

Bypass [\[184\]](#)

Umordnen [\[182\]](#)

Effekte entfernen [\[186\]](#)

Effekte umordnen [\[182\]](#)

Eigenständige Anwendung

Einrichtung [\[27\]](#)

Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden
[\[88\]](#)

Einrichtung

Anschluss des Keyboards an den Computer
[\[26\]](#)

Eigenständige Anwendung [\[27\]](#)

Host-Integration [\[30\]](#)

F

Favoriten

- Anzeigen [171]
- Entfernen [173]
- Hinzufügen [169]
- Mit Favoriten arbeiten [168]

Files-Bereich [47]

- Control-Zeile [48]
- Favoriten-Zeile [48]
- IMPORT-Button [48]
- Informations-Button [48]
- Orts-Zeile [48]
- Suchergebnisse [48]
- Zuletzt-Besucht-Button [48]

Files-Pane

- Durch Datei-Orte navigieren [197]
- Mit dem Files-Pane arbeiten [195]
- Zusätzliche Funktionen der Ergebnisliste [196]

FIXED VEL (TS Mode) [63]

H

Header

- Hauptmenü [42]
- Preset-Display [42]

Host-Automation [91]

- Automation aufnehmen [92]

Host-Integration [126]

- Apple GarageBand einrichten [31]
- Apple Logic Pro X einrichten [31]
- Einrichtung [30]
- Einrichtung von Ableton Live in macOS [32]
- Einrichtung von Ableton Live in Windows [34]
- Grundlegende Steuerung (MASCHINE) [127]
- 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 [31]
- Steuer-Funktionen für die erweiterte Integration (MASCHINE) [129]
- Unterstützte Hosts [30] [126]

Host-Steuerung [57]

Host-Transport-Steuerung [57]**I****IMPORT-Button** [205]**Inhalte-Wähler** [45]**INSTANCE-Button** [95]**Instanzen**

Automatische Umschaltung [69]

Umschalten [69]

Instanzen umschalten [69]**Instrumente mit vordefinierten Zuweisungen**
[206]**Instrumenten- und Effekt-Parameter steuern**

Parameter einstellen [206]

Parameter-Zuweisungen anpassen [207]

Instrumenten-Parameter steuern

Parameter-Pages umschalten [207]

Instrumenten-Views

Additional View [66]

Default-View [66]

Edit-View [68]

Instrument-View [65]**K****Keyboard**

Bedienelemente [54]

Überblick [54]

Keyboard-Einstellungen [87]**Keyboard-LEDs** [62]**Keyboard-Überblick** [54]

Arrange-Buttons [55]

Buttons 1-8 [59]

Control-Bereich [55]

Displays [59]

Drehregler 1-8 [59]

Kensington-Schloss [56]

Light Guide [55]

MIDI-IN/-OUT-Buchse [56]

Navigation- und Mode-Buttons [55]

Netzteil-Buchse [56]

Pedal-A- und Pedal-B-Buchsen [56]

PERFORM- und Edit-Bereich [55]

Pitch- & Modulations-Räder [55]

Power-Button [56]

Preset- und Page-Buttons [55]

Solo- und Mute-Buttons [55]

Tastatur [55]

Touch-Strip [55]

Transport [\[54\]](#)

Transpose- und Fixed-Velocity-Buttons [\[55\]](#)

USB-Buchse [\[56\]](#)

KOMPLETE KONTROL

Einrichtung [\[26\]](#)

Schlüsselfunktionen [\[24\]](#)

Workflow [\[24\]](#)

KOMPLETE-KONTROL-kompatible User-Dateien importieren [\[204\]](#)

Kopfzeile

Browser-Button [\[42\]](#)

CPU-Meter [\[43\]](#)

Keyboard-Button [\[43\]](#)

Master-Lautstärken-Steuerung [\[43\]](#)

MIDI-Zuweisungs-Editor-Button [\[43\]](#)

NI-Logo [\[43\]](#)

Perform-Panel-Button [\[42\]](#)

Plug-in-Ketten-Panel-Button [\[42\]](#)

Plug-in-Panel-Button [\[42\]](#)

Tempo-Bedienelement [\[43\]](#)

Transport-Bedienelemente [\[43\]](#)

View-Button [\[42\]](#)

L

Latenz [\[75\]](#)

Lautstärken-Steuerung [\[43\]](#)

LEDs

Light Guide [\[62\]](#)

Tastatur [\[62\]](#)

Library [\[149\]](#)

Eigene Dateien importieren [\[204\]](#)

Organisieren [\[188\]](#)

Preset-Dateien speichern [\[188\]](#)

Tags [\[149\]](#)

Library-Pane [\[44\]](#)

Control-Zeile [\[45\]](#)

EDIT-Button [\[45\]](#)

Favorites [\[45\]](#)

Informations-Button [\[45\]](#)

Inhalte-Wähler [\[45\]](#)

Library [\[44\]](#)

MODES-Filter [\[45\]](#)

ProductProdukt-Wähler [\[45\]](#)

Produkt-Typ-Symbol [\[44\]](#)

Suchergebnisse [\[45\]](#)

Suchfeld [\[45\]](#)

TYPES-Filter [\[45\]](#)

Vorhör-Bedienelemente [\[45\]](#)

Libray-Pane

Produkt-Wähler [\[45\]](#)

Light Guide [\[62\]](#)

LEDs [\[62\]](#)

Loop-Button [\[58\]](#)**M****Master-Lautstärke**

In der Software einstellen [\[72\]](#)

Mit dem Keyboard einstellen [\[73\]](#)

Master-Lautstärken-Steuerung [\[43\]](#)**METRO-Button** [\[58\]](#)**MIDI**

Anschluss externer Geräte [\[40\]](#)

Ausgabe von MIDI-Daten [\[90\]](#)

Automation [\[91\]](#)

Bearbeitete MIDI-Noten Routen und Aufnehmen [\[91\]](#)

Eingehende MIDI-Daten [\[90\]](#)

Konfiguration [\[76\]](#)

MIDI-Anwendungen und -Geräte steuern [\[90\]](#)

MIDI-Befehls-Typen [\[117\]](#)

MIDI-Button [\[60\]](#)

MIDI-Clock empfangen [\[90\]](#)

MIDI-Instrumente spielen und MIDI-Noten aufnehmen [\[90\]](#)

MIDI-Kommunikation [\[90\]](#)

MIDI-Zuweisungs-Editor [\[51\]](#)

Parameter steuern [\[91\]](#)

MIDI-Befehls-Typen

Type-Menü [\[117\]](#)

Zuweisungen für Buttons [\[119\]](#)

Zuweisungen für den Touch-Strip [\[122\]](#)

Zuweisungen für Drehregler [\[118\]](#)

Zuweisungen für Pedale (Schalter) [\[123\]](#)

Zuweisungen für Pedale (Stufenlos) [\[124\]](#)

MIDI-Modus [\[95\]](#)

In den MIDI-Modus schalten [\[95\]](#)

MIDI-Zuweisung [\[96\]](#)

MIDI-Zuweisungs-Editor [\[51\]](#)

Bedienelemente umbenennen [\[103\]](#)

Das Zuweisungs-System [\[99\]](#)

Eine neue Tastatur-Zone erstellen [\[107\]](#)

Eine Tastatur-Zone deaktivieren [\[112\]](#)

Einer Tastatur-Zone einen anderen MIDI-Kanal zuweisen [\[109\]](#)

Größenänderung von Tastaturzonen [\[110\]](#)

MIDI-Befehle Bedienelementen zuweisen [\[101\]](#)

MIDI-Templates [\[100\]](#)

MIDI-Templates umbenennen [\[105\]](#)

Neues MIDI-Template erzeugen [\[103\]](#)

Öffnen [\[100\]](#)

Pages [\[100\]](#)

Tastatur-Zone umfärben [\[109\]](#)

Tastatur-Zonen löschen [\[114\]](#)

Über Tastatur-Zonen [\[106\]](#)

Zuweisungen [\[99\]](#)

Mode-Buttons

BROWSER-Button [\[60\]](#)

INSTANCE-Button [\[60\]](#)

MIDI-Button [\[60\]](#)

MIXER-Button [\[60\]](#)

PLUG-IN-Button [\[60\]](#)

SETUP-Button [\[60\]](#)

MODES-Filter [\[45\]](#)

Modulations-Räder [\[62\]](#)

Modulations-Rad [\[63\]](#)

Pitch-Rad [\[63\]](#)

Musiktheorie

Akkorde [\[211\]](#)

Arpeggiator-Sequenz [\[211\]](#)

Skalen [\[210\]](#)

N

Native-Kontrol-Standard [201]

NKS

KONTAKT- und REAKTOR-Instrumente mit NKS-Unterstützung installieren [202]

NKS installieren [201]

VST-Plug-ins mit NKS-Unterstützung installieren [202]

Note-Repeat-Modus [240]

Nutzungs-Daten-Tracking

Aktivierung/Deaktivierung [78]

O

OCTAVE (Semi) hoch [64]

OCTAVE (Semi) runter [64]

Orts-Zeile

Durch Datei-Orte navigieren [197]

Ordner-Favoriten hinzufügen und entfernen [199]

Zu Datei-Orts-Favoriten springen [199]

Zuletzt besuchte Orte [198]

P

Pedale

Pedale anschließen [36]

Pedal-Eingänge einrichten (Expression) [38]

Pedal-Eingänge einrichten (Sustain) [36]

Perform- und Edit-Bereich [56]

Perform-Panel [48]

Scale [210]

Überblick [48]

PLAY-(Restart)-Button [58]

Plug-in-Bereich [52]

Plug-in-Kette

Effekt-Bypass [184]

Effekte entfernen [186]

Effekte umordnen [182]

Plug-in-Kette [50]

Plug-in-Slot [50]

Plug-in-Slots wählen [181]

Scrolling [183]

Plug-in-Ketten-Panel [50]

Öffnen [177]

Plug-in-Kette [50]

Plug-in-Slot [50]

Überblick [50]

Plug-in-Panel [49]

Edit-Modus [\[207\]](#)

Überblick [\[49\]](#)

Plug-ins

Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden [\[88\]](#)

Plug-in-Slot [\[50\]](#)

Preferences [\[73\]](#)

Audio-Page [\[74\]](#)

Audio-Routing [\[74\]](#)

General-Page [\[77\]](#)

Library-Page [\[78\]](#)

MIDI-Page [\[76\]](#)

Nutzungs-Daten-Tracking [\[77\]](#)

Plug-ins-Page [\[84\]](#)

Preset-Dateien

Finden [\[149\]](#)

In die Library speichern [\[188\]](#)

User-Preset-Dateien löschen [\[190\]](#)

User-Preset-Dateien speichern [\[189\]](#)

Verwalten [\[188\]](#)

Verwaltung [\[149\]](#)

Preset-Dateien vorhören [\[176\]](#)

ProductProdukt-Wähler [\[45\]](#)

Produkt-Typen

Instrumente und Effekte [\[148\]](#)

Produkt-Wähler [\[45\]](#)

Category-/Vendor-Wähler [\[46\]](#)

Produkt-Liste [\[46\]](#)

Produkt-Wähler-Kopfzeile [\[46\]](#)

Q

QUANTIZE-Button [\[57\]](#)

R

REC-(COUNT-IN)-Button [\[58\]](#)

Root Note [\[216\]](#)

S

Sample-Rate

Auswahl [75]

Scale [210]

Chord [228]

Chord-Modus [228]

Chord-Position [234]

Chord-Type [229]

Eine Skala spielen [213]

Key Mode [225]

Root Note [216]

Scale [215]

Scale-Type [217]

Skalen bearbeiten [214]

Verfügbare Scale-Parameter [215]

SCALE-(Edit)-Button [57]

Scale-Engine [210]

Aktivierung [212]

Scale-Type [217]

Chromatisch [232]

SHIFT-Button [57]

Skalen [210]

Software-Überblick [41]

Browser [41] [43]

Kopfzeile [41] [42]

MIDI-Zuweisungs-Editor [51]

Plug-in-Bereich [41] [52]

Soundkarte

Ausgangs-Routing [74]

Einstellungen [74]

Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern [206]

Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern

Über Instrumente mit vordefinierten Zuweisungen [206]

STOP-Button [58]

Suchen

Preset-Dateien [149]

Suchergebnisse [45]

T

Tags

Kategorien [\[149\]](#)

Zum finden von Preset-Dateien [\[149\]](#)

Tempo

In der Software ändern [\[72\]](#)

Tempo in der Software ändern [\[72\]](#)

TEMPO-Button [\[58\]](#)

Textsuche [\[174\]](#)

Touch-Strip [\[63\]](#)

Transport und Tempo [\[70\]](#)

Play-Button [\[71\]](#)

Reset-Button [\[71\]](#)

Tempo-Steuerung [\[71\]](#)

TRANSPORT-Bereich [\[57\]](#)

Treiber

Auswahl des Audio-Treibers [\[75\]](#)

TYPES und MODES

Mehrere Tags auf der gleichen Ebene auswählen [\[168\]](#)

TYPES-Filter [\[45\]](#)

U

User-Library

Ordner entfernen [\[84\]](#)

Ordner hinzufügen [\[83\]](#)

User-Preset-Dateien

Löschen [\[190\]](#)

Speichern [\[189\]](#)

Tags und Eigenschaften bearbeiten [\[191\]](#)

V

Vorhören von Preset-Dateien [\[176\]](#)

VST-Plug-ins [\[84\]](#) [\[200\]](#)

laden [\[200\]](#)

Verwaltung [\[84\]](#)