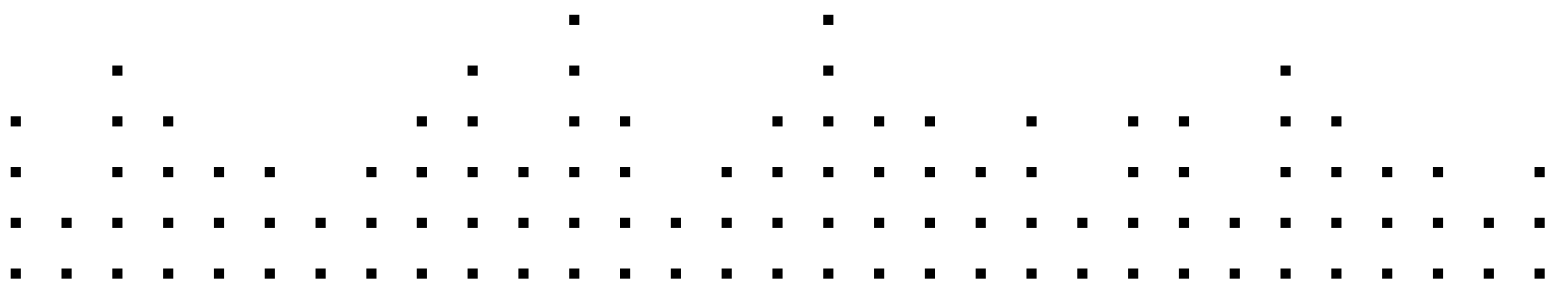




KONTAKT PLAYER

ERSTE SCHRITTE



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.

Autor dieses Handbuchs: Dan Santucci

Editor: Nicolas Sidi

Übersetzer: Patryk Korman

Dokumentversion: 1.0 (10/2009)

Produktversion: 4.0 (10/2009)

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.

Germany

Native Instruments GmbH

Schlesische Str. 28

D-10997 Berlin

Germany

info@native-instruments.de

www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.

5631 Hollywood Boulevard

Los Angeles, CA 90028

USA

sales@native-instruments.com

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2009. All rights reserved.

Table Of Content

1	Willkommen zu KONTAKT PLAYER	6
1.1	Über diesen Leitfaden	6
1.2	Systemanforderungen.....	7
1.2.1	Systemanforderungen PC	7
1.2.2	Systemanforderungen Mac	7
2	Konfiguration	8
2.1	KONTAKT PLAYER als eigenständige Anwendung verwenden	8
2.1.1	Audio-Konfiguration.....	9
2.1.2	Optimierung der Latenz	11
2.1.3	MIDI-Konfiguration	12
2.2	KONTAKT PLAYER als Plug-In nutzen	13
3	Benutzeroberfläche	14
3.1	Hauptbedienfeld.....	15
3.2	Das Rack	16
3.3	Browser.....	17
3.3.1	Files-Tab.....	17
3.3.2	Libraries-Tab	19
3.4	Info Pane.....	20
3.5	Bildschirmkeyboard.....	21
4	Grundlegende Bedienung.....	22
4.1	Laden und Spielen von Instrumenten	22
4.1.1	Laden eines Instruments über den Libraries-Tab.....	23
4.1.2	Spielen eines Instruments	25
4.1.3	Zusammenfassen von Instrumenten zu Multis	25

4.2	Library-Demo-Modus	28
4.2.1	Aktivierte Libraries und solche im Demo-Modus gemeinsam benutzen	29
4.2.2	Modusabhängige Funktionen	29
4.3	Die Arbeit mit Libraries	30
4.3.1	Eine Library aktivieren	30
4.3.2	Fehlende Libraries finden.....	31
4.3.3	Eine Library entfernen	33
4.3.4	Eine Library hinzufügen	33
4.3.5	Weitere Funktionen der Library Box	34
4.3.6	Gesperrte Libraries.....	36
4.3.7	Unterstützung älterer Produkte (INTAKT, KOMPAKT und KONTAKT PLAYER 1).....	36
4.4	Wichtige Instrumenten-Parameter	37
4.4.1	Festlegen der Audio- und MIDI-Anschlüsse.....	37
4.4.2	Einstellung der Lautstärke und des Panoramas	39
4.4.3	Verwenden von Mute und Solo.....	39
4.4.4	Performance View	40
5	Fehlersuche	42

1 Willkommen zu KONTAKT PLAYER

Vielen Dank für die Installation von KONTAKT PLAYER. Dieses Dokument hilft Ihnen beim Einstieg in Ihre KONTAKT-PLAYER-kompatiblen Libraries und KONTAKT-Instrumente.

KONTAKT ist eine der führenden Sampling-Lösungen im Audiomarkt. KONTAKT PLAYER und dessen intelligenter Library-Browser sowie die intuitive Bedienung sind jetzt Teil der KONTAKT-Software. Es handelt sich nicht mehr um zwei eigenständige Applikationen. Wann immer in diesem Getting Started-Guide also die Rede von KONTAKT ist, werden Funktionen beschrieben, die auch für den KONTAKT PLAYER gültig sind.

Darüber hinaus kann KONTAKT PLAYER sämtliche Intakt-, Kompakt- und KONTAKT-PLAYER 1-Libraries laden, so dass Sie diese auf Macs mit Intel-Prozessor nutzen können.

1.1 Über diesen Leitfaden

Der Sinn dieses Getting Started-Guide ist es, Sie durch die grundlegenden Bedienschritte zur Einrichtung von KONTAKT PLAYER zu begleiten und Sie mit den grundlegenden Aspekten der Bedienoberfläche vertraut zu machen. Nach der Lektüre sollten Sie in der Lage sein, KONTAKT PLAYER sowohl als Stand-Alone-Programm als auch in Form eines Plug-Ins innerhalb Ihres Sequenzers zu verwenden. Sie werden in der Lage sein, Klänge aufzufinden, diese zu laden und zu spielen und sich auf der Benutzeroberfläche zurechtzufinden. Nehmen Sie sich die Zeit für dieses Handbuch, es lohnt sich.

1.2 Systemanforderungen

Um den reibungslosen Betrieb von KONTAKT zu gewährleisten, sollten Ihr Computer und Ihr Betriebssystem mindestens die folgenden Vorgaben erfüllen.

1.2.1 Systemanforderungen PC

Hardware: Pentium®- oder Athlon XP-Klasse mit 1,4 GHz oder mehr, mindestens 1 GB RAM

Betriebssystem: Windows® XP (SP2) oder Windows Vista® (32/64 Bit)

Festplattenplatz: 1 GByte

Audio-Hardware (für Stand-Alone-Betrieb): Vollständig kompatibles ASIO™-, DirectSound®- oder WASAPI™-Gerät

1.2.2 Systemanforderungen Mac

Hardware: Intel® Core™ Duo 1,66 GHz oder höher, mindestens 1 GB RAM

Betriebssystem: Mac OS® X 10.5

Festplattenplatz: 1 GByte

Audio-Hardware (für Stand-Alone-Betrieb): Vollständig kompatibles Core Audio™- oder ASIO™-Gerät

2 Konfiguration

Nach Abschluss des Installationsvorgangs sollten Sie einen KONTAKT 4-Installationsordner auf Ihrer Festplatte vorfinden. Er enthält die KONTAKT-Anwendung sowie die Dokumentation.

Bevor Sie KONTAKT zum ersten Mal starten, sollten wir erwähnen, dass Sie zwischen zwei grundlegend verschiedenen Betriebsarten wählen können.

- Sie können KONTAKT als eigenständige Anwendung ausführen – in diesem „Stand-Alone“-Betrieb, verhält KONTAKT sich wie jedes andere, eigenständig laufende Programm auf Ihrem Computer.

oder

- Sie verwenden KONTAKT als virtuelles Instrumenten-Plug-In innerhalb Ihrer Sequenzer- oder DAW-Anwendung (Digital Audio Workstation).

Der wichtigste Unterschied zwischen diesen Betriebsarten betrifft die Art und Weise, in der KONTAKT MIDI- und Audiodaten handhabt:

- Im Stand-Alone-Betrieb spricht KONTAKT Ihre MIDI- und Audio-Hardware auf direktem Weg an (was einige Angaben zu Ihrer Hardware und deren Treibern voraussetzt).
- Im Plug-In-Betrieb werden Vorgänge bezüglich der Hardware und Treiber von Ihrer Sequenzer-Software übernommen.

Die folgenden Abschnitte erklären die beiden Betriebsarten ausführlicher.

2.1 KONTAKT PLAYER als eigenständige Anwendung verwenden

Um KONTAKT PLAYER als eigenständige Anwendung zu starten, öffnen Sie den Anwendungsordner namens „Kontakt 4“ auf Ihrer Festplatte und doppelklicken Sie auf die Datei Kontakt4.exe (Windows) bzw. Kontakt4.app (Mac). Alternativ können Sie zum Programmstart auch die Verknüpfungen verwenden, die bei einer Programminstallation auf der Benutzeroberfläche Ihres Betriebssystems installiert werden.

Wenn Sie KONTAKT über die „.exe“-Datei aus dem Installationsordner starten, arbeitet das Programm im Stand-Alone-Betrieb als eigenständige Anwendung mit Dateimenü-Leiste wie jedes andere Programm auch. In diesem Fall erhält KONTAKT MIDI-Daten von einem oder mehreren MIDI-Ports einer MIDI-Schnittstelle und leitet diese unmittelbar an das verwendete Audiogerät weiter. Wenn Sie die Funktionalitäten einer Sequencer-Software nicht benötigen (etwa im Live-Einsatz oder als Sampling-Arbeitsplatz auf einem eigenständigen Computer), wird der Stand-Alone-Betrieb Ihre bevorzugte Arbeitsumgebung sein.

Beim ersten Start von KONTAKT im Stand-Alone-Modus sind die Audio- und MIDI-Optionen noch nicht konfiguriert. Damit KONTAKT MIDI-Noten von Ihrem Keyboard empfangen und Klänge zurückgeben kann, müssen Sie zunächst einige Angaben zu der Hardware machen, die verwendet werden soll. Dies geschieht im Options-Dialogfenster, welches beim ersten Aufruf automatisch erscheint. Sie können den Dialog auch jederzeit aufrufen, indem Sie auf die mit Options beschriftete Schaltfläche am oberen Rand des Hauptfensters klicken.

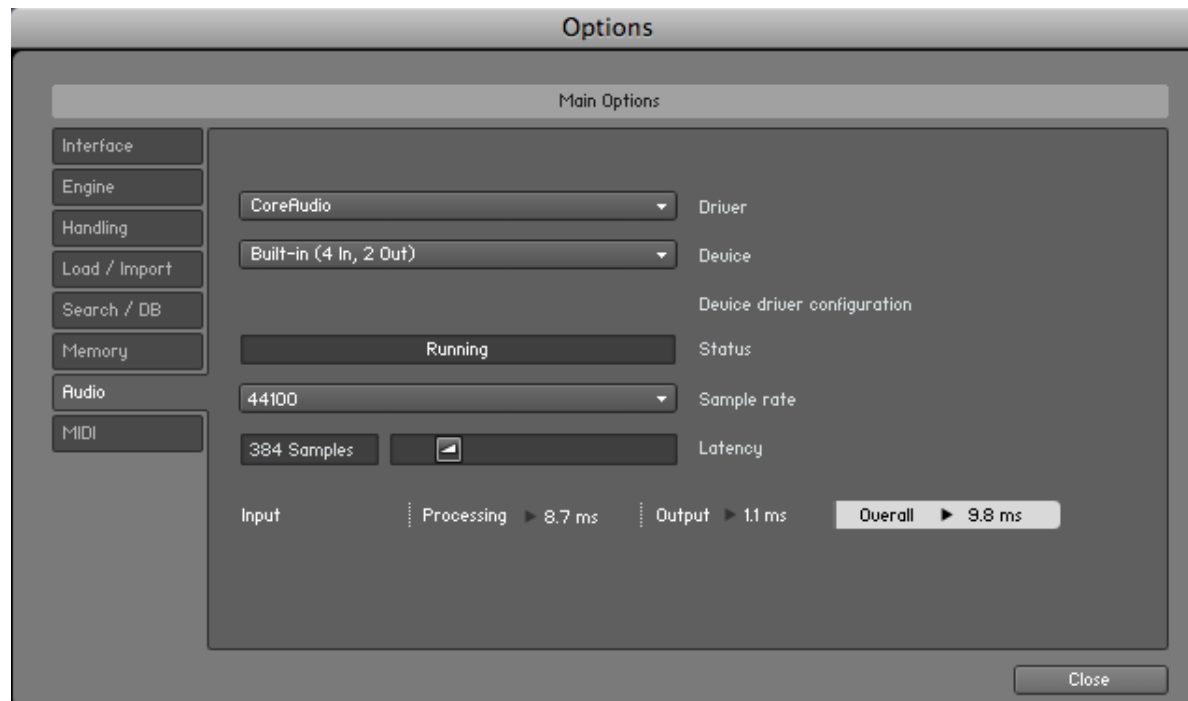


Klicken Sie auf die Schaltfläche Options im Hauptkontrollfeld, um den Options-Dialog zu öffnen.

Dieser Dialog ist der zentrale Ort, an dem Sie alle Eigenschaften der Benutzeroberfläche und der Wiedergabefunktionen von KONTAKT konfigurieren können. In diesem Kapitel beschränken wir uns auf Erklärungen zu den Tabs Audio und MIDI am unteren Ende der Liste; im KONTAKT -Referenzhandbuch (Reference Manual) finden Sie ausführliche Erläuterungen der restlichen Optionen.

2.1.1 Audio-Konfiguration

Auf dem Tab *Audio* des Options-Dialogs können Sie das Audio-Gerät auswählen, das KONTAKT für die Wiedergabe verwenden soll, und verschiedene globale Wiedergabeparameter festlegen.



Audio-Tab des Options-Dialogs.

Der Tab umfasst die folgenden Parameter:

- **Driver:** Legen Sie mit diesem Ausklappmenü fest, welche Treibertechnik Ihres Betriebssystems das Programm verwenden soll. Die meisten professionellen Audiogeräte werden über ASIO™-, CoreAudio™- (Mac) oder WASAPI™ (Windows)-Treiber angesprochen.
- **Device:** Dieses Menü enthält alle installierten Audio-Geräte, die die oben ausgewählte Treiberarchitektur unterstützen. Wählen Sie hier das Audio-Gerät aus, das für die Wiedergabe verwendet werden soll.
- **Sample rate:** Mit diesem Ausklappmenü legen Sie die globale Sampling-Frequenz fest, mit der KONTAKT Audiosignale wiedergeben soll. Übliche Werte sind 44100 Hz für Musik- und 48000 Hz für Filmproduktionen. Beachten Sie, dass dieser Wert nichts mit der Sampling-Frequenz zu tun hat, mit der die von Ihnen verwendeten Samples aufgenommen wurden – wann immer die ursprüngliche Sampling-Rate eines Samples von der Wiedergabefrequenz abweicht, nimmt KONTAKT automatisch die erforderliche Umwandlung im Hintergrund vor.

- **Latency:** Die Größe des Audio-Wiedergabepuffers in Samplewerten. Niedrige Werte verkürzen die Verzögerung zwischen dem Drücken einer Taste und der Wiedergabe des entsprechenden Klangs (die „Latenz“), können aber mitunter Signalaussetzer und sonstige Tonstörungen zur Folge haben. Je höher der Wert, desto zuverlässiger die Wiedergabe, desto größer aber auch die Latenz.

2.1.2 Optimierung der Latenz

In welchem Maße typische digitale Audioberechnungen Ihren Prozessor beanspruchen, ist häufig nicht konstant und vorhersagbar; Parameteränderungen, zusätzliche Stimmen oder andere Prozesse können kurze Lastspitzen erzeugen, die ohne entsprechende Schutzmechanismen zu Signalaussetzern oder anderen Tonstörungen führen können. Aus diesem Grund senden Audioprogramme die Tonsignale, die sie erzeugen, nicht direkt zur Hardware, sondern schreiben sie stattdessen zunächst in einen Pufferbereich im Hauptspeicher. Der Inhalt dieses Puffers wird dann fortlaufend zur Wiedergabe ausgelesen. Dieses Konzept ermöglicht es dem Programm, kurze Unregelmäßigkeiten in der Berechnung des Datenstroms zu überbrücken, und macht es so resistenter gegen Lastspitzen.

Diese „Umsichtigkeit“ des Systems ist nicht ohne Nachteil: die Zwischenlagerung der Daten verursacht eine Verzögerung zwischen dem Auslösen einer Note und dem resultierenden Klang. Diese Verzögerung wird als „Latenz“ bezeichnet.



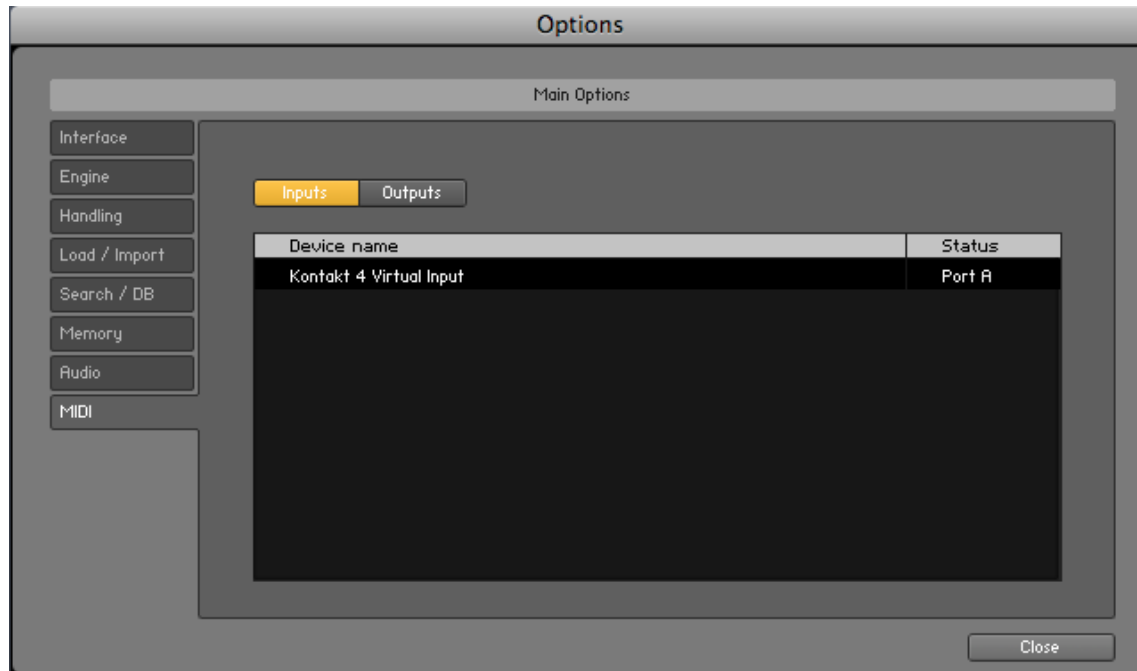
Mit dem Latenz-Regler legen Sie die Größe des Wiedergabepuffers fest.

Um die für Ihr System optimale Puffergröße zu bestimmen, empfehlen wir, den Latency-Regler zunächst auf einen mittleren Wert zwischen 384 und 512 Samples einzustellen und den Wert dann bei der mit KONTAKT nach und nach zu verringern. Sobald Sie Tonaussetzer oder Knackser bemerken, vergrößern Sie den Puffer wieder ein wenig.

Grundsätzlich sollten Sie es vermeiden, andere Programme im Hintergrund laufen zu haben, wenn Sie mit Audio-Applikationen arbeiten. Sollte es Ihnen nicht möglich sein, eine brauchbare Puffergröße (Buffer Size) für latenzfreies Spiel einzustellen, ohne dass Ihr Audiogerät mit Aussetzern reagiert, lesen Sie bitte Weiteres in der Dokumentation Ihres Audiogeräts nach.

2.1.3 MIDI-Konfiguration

Der MIDI-Tab des Options-Dialogs enthält eine Liste aller MIDI-Eingänge und -Ausgänge, die auf Ihrem System gefunden wurden. Diese bezeichnen Anschlüsse physikalischer MIDI-Interfaces, die mit Ihrem Computer verbunden sind, aber auch etwaige virtuelle MIDI-Verbindungen, die von Treibern und anderen Programmen zum Zweck der programmübergreifenden MIDI-Kommunikation bereitgestellt werden.



MIDI-Tab des Options-Dialogs.

Damit KONTAKT auf MIDI-Daten von außen reagieren kann, müssen Sie zunächst einen oder mehrere Anschlüsse in der Eingangsliste des MIDI-Tabs aktivieren. Dabei gehen Sie folgendermaßen vor:

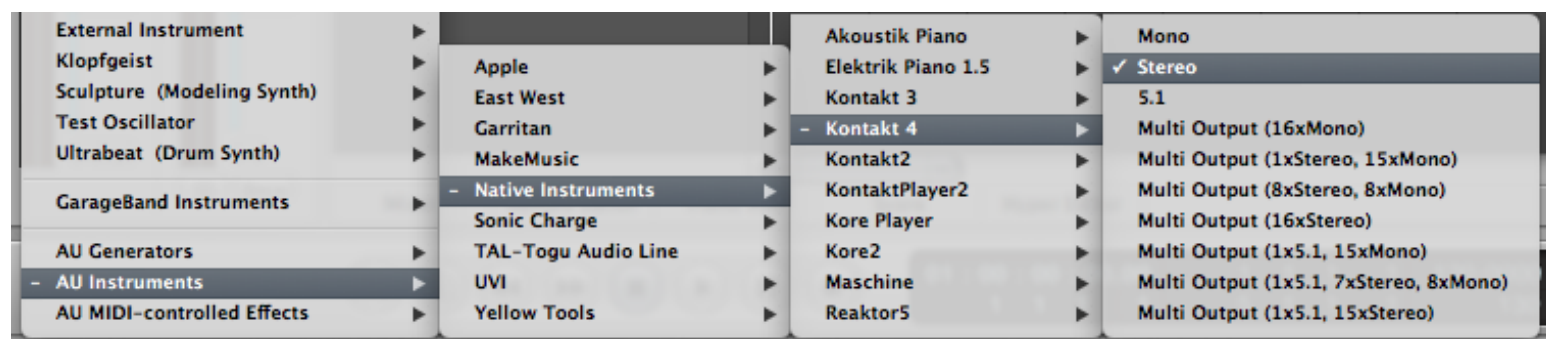
1. Vergewissern Sie sich, dass der Input-Button leuchtet.
2. Suchen Sie in der Liste diejenigen Anschlüsse heraus, die für die MIDI-Eingabe verwendet werden sollen.
3. Wenn das Textfeld auf der rechten Seite eines Listeneintrags Off anzeigt, klicken Sie auf diesen Wert und weisen Sie einen der MIDI-Anschlussbezeichner zu (A-D).
 - Dies aktiviert den jeweiligen Anschluss, der im Anschluss von KONTAKT mittels des ausgewählten Buchstaben gekennzeichnet wird.

2.2 KONTAKT PLAYER als Plug-In nutzen

Die Plug-In-Version ermöglicht es Ihnen, KONTAKT als virtuelles Instrument innerhalb Ihrer Sequenzer- oder HD-Recording-Anwendung einzusetzen. Auf diese Weise können Sie mehrere Instanzen von KONTAKT parallel zusammen mit Ihren anderen Klangerzeugern und Effekt-Plug-Ins verwenden, diese mit den Daten von MIDI-Spuren in ihrem Arrangement ansteuern und die Tonausgabe direkt in den Signalfluss Ihres virtuellen Mischpults einspeisen.

Abhängig von Ihrem Betriebssystem und der Auswahl, die Sie bei der Installation getroffen haben, steht Ihnen KONTAKT in den Plug-In-Formaten VST, Audio Units und RTAS zur Verfügung. Lesen Sie in der Dokumentation Ihres Sequenzers nach, welches dieser Formate in Ihrem Fall das passende ist; sofern Sie das entsprechende Format bei der Installation angewählt haben, sollte KONTAKT 4 in der Plug-In-Auswahlliste Ihres Sequenzers erscheinen. Tut es das nicht, führen Sie das Installationsprogramm erneut aus und vergewissern sich, dass das entsprechende Plug-In zur Installation angewählt ist.

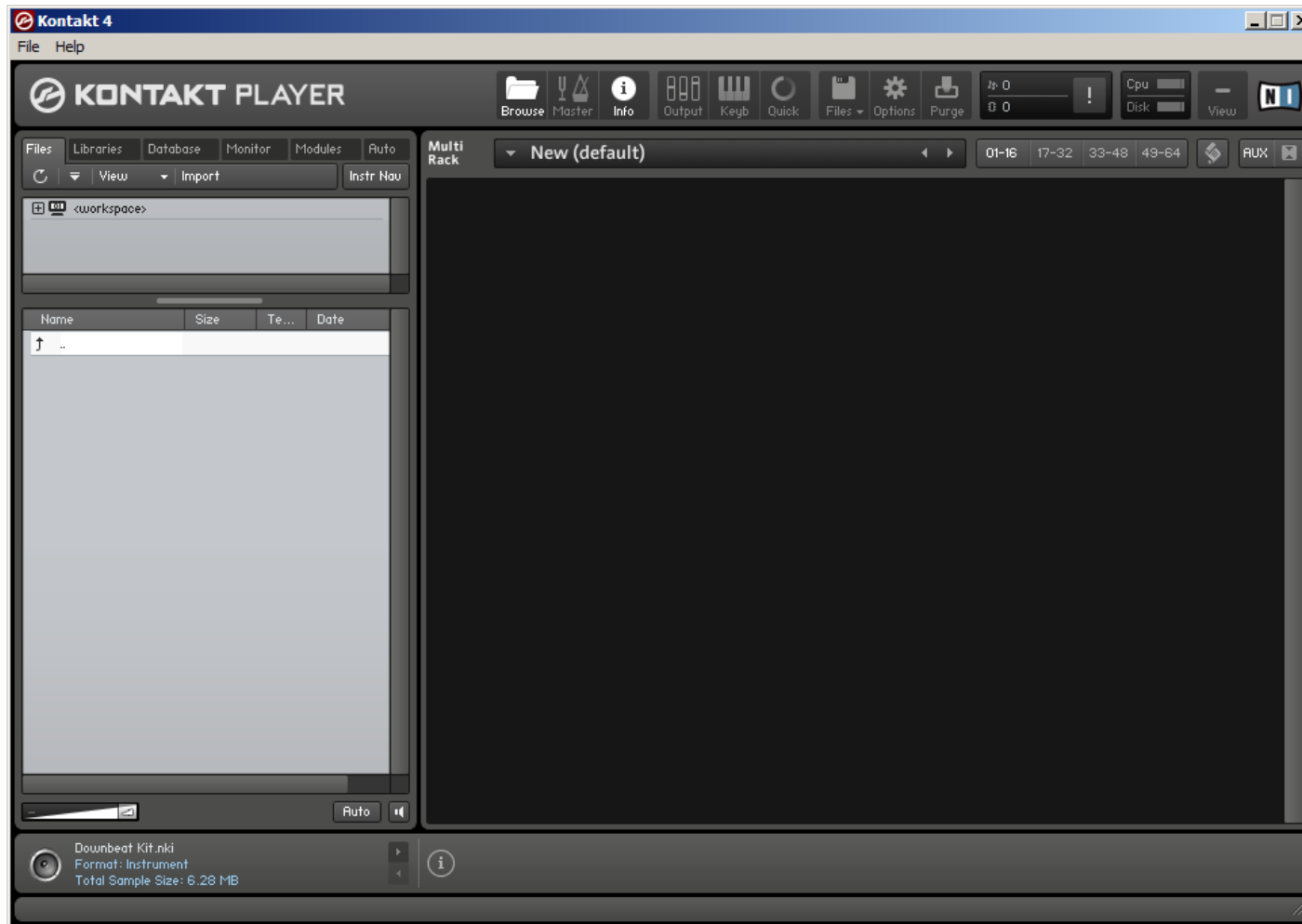
Auf welche Weise virtuelle Instrumenten-Plug-Ins in den Arbeitsablauf eingebunden sind, hängt von Ihrem Sequenzer ab; entnehmen Sie dessen Dokumentation, wie Sie das KONTAKT-Plug-In instanziiieren und verwenden. Das KONTAKT-Plug-In finden Sie in der Plug-In-Bibliothek Ihres Sequencers unter *Native Instruments*>*KONTAKT 4*. Es gibt keine separate Plug-In-Verknüpfung für den KONTAKT PLAYER!



Wählen Sie in Ihrer Host-Software den Eintrag „Kontakt 4“ von der Liste der verfügbaren Plug-Ins (Apple Logic 8 abgebildet).

3 Benutzeroberfläche

Nachdem die Konfiguration von KONTAKT abgeschlossen ist, finden Sie sich im KONTAKT-Hauptfenster wieder. Dies ist die zentrale Arbeitsfläche, auf der Sie Dateien finden und verwalten, Instrumente erzeugen und öffnen, diese in Multis anordnen und in die inneren Strukturen der Klangerzeugung einsteigen können.

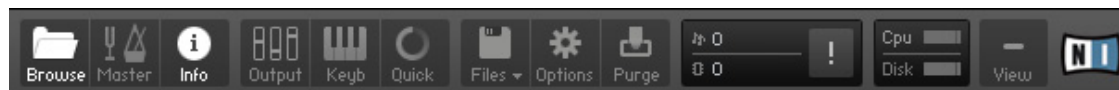


Das KONTAKT-Hauptfenster; derzeit sind keine Instrumente geladen.

Das Hauptfenster unterteilt sich in mehrere Bereiche, in denen zusammengehörige Bedienfunktionen jeweils gruppiert sind. In den folgenden Abschnitten werden die Bestandteile der Benutzeroberfläche vorgestellt, die für das Laden und Abspielen von KONTAKT-Instrumenten wichtig sind. Detaillierte Erläuterungen zu den einzelnen Bedienelementen können Sie im KONTAKT 4-Referenzhandbuch (Reference Manual) nachlesen.

3.1 Hauptbedienfeld

Am oberen Rand des KONTAKT-Fensters finden Sie neun in einer Reihe angeordnete Schaltflächen. Hierbei handelt es sich um das Hauptkontrollfeld. Wie der Name vermuten lässt, bietet es Zugriff auf eine Reihe grundlegender Kontrollfunktionen; einige der Schaltflächen blenden bestimmte Teile der Benutzeroberfläche ein und aus, andere öffnen Ausklappmenüs oder Dialoge, hinter denen sich weitere Befehle und Optionen verbergen. Im Folgenden werden wir die Funktionen jeder Schaltfläche der Reihe nach – von links nach rechts – kurz erläutern.



Das Hauptkontrollfeld am oberen Rand des Fensters bietet Zugriff auf diverse grundlegende Funktionen und Dialoge.

- **Browse:** Blendet den Browser-Bereich ein und aus; dabei handelt es sich um den vertikalen Abschnitt auf der linken Seite des Hauptfensters. Wenn Sie bei Ihrer Arbeit die Funktionen des Browsers für einen längeren Zeitraum nicht benötigen, können Sie Platz auf Ihrem Desktop sparen, indem Sie ihn ausblenden. Der Browser wird in Abschnitt dieses Leitfadens sowie im KONTAKT 4-Referenzhandbuch (Reference Manual) erklärt.
- **Master:** Blendet den Master-Editor ein und aus; in diesem können Sie verschiedene globale Parameter wie die Gesamtlautstärke, das Tempo oder die Stimmung einstellen.
- **Info:** Klicken Sie hier, um die Info Pane am unteren Rand des Bildschirms ein- oder auszublenden. Das Info-Pane wird in Abschnitt 3.4 dieses Leitfadens erklärt.
- **Output:** Blendet den Ausgangsbereich ein und aus, der in der unteren Hälfte des Fensters erscheint. Hier können Sie die internen Audiokanäle von KONTAKT konfigurieren, Ausgangspegel einstellen und globale Insert- und Send-Effekte hinzufügen.
- **Keyb:** Blendet das Bildschirmkeyboard ein und aus. Dieses wird in Kapitel 3.5 dieses Leitfadens erklärt.
- **Quick:** Blendet den Quick-Load-Browser ein/aus.
- **Files:** Öffnet ein Ausklappmenü mit Befehlen zum Laden, Speichern und Verwalten von KONTAKT-Dateien; dies umfasst Instrumente, Bänke und Multis.
- **Options:** Öffnet das Dialogfenster Options, in dem Sie viele Eigenschaften der Benutzeroberfläche und der Wiedergabe von KONTAKT konfigurieren können.

- **Purge:** In diesem Ausklappmenü finden Sie Befehle zur Steuerung der Purge-Funktionen von KONTAKT, mit deren Hilfe Sie Samples, die gerade nicht benötigt werden, zeitweise aus dem Speicher entfernen können.

3.2 Das Rack

Das Rack nimmt den größten Teil der Bedienoberfläche von KONTAKT ein, dabei handelt es sich um den großen Bereich unterhalb des Hauptkontrollfelds. Instrumente werden darin als Instrument-Header angezeigt. Wie der Name vermuten lässt, ähnelt das Rack in seiner Erscheinung einem Stapel von 19“-Studioequipment; jedes weitere Instrument erscheint unter oder zwischen den bereits vorhandenen. Auf diese Weise können Sie bis zu 64 Instrumente, die auf 16er-Blöcke verteilt werden, gleichzeitig in eine KONTAKT-Instanz laden. Eine solche Kombination von Instrumenten wird als Multi bezeichnet und kann genau wie ein einzelnes Instrument abgespeichert und später wieder aufgerufen werden.

Wenn Sie KONTAKT zum ersten Mal starten, erscheint das Rack zunächst als leere Fläche, da noch keine Instrumente geladen wurden. Um mit der Arbeit zu beginnen, müssen Sie entweder ein Instrument laden, ein neues erzeugen oder ein Multi öffnen. In Abschnitt 4.1.1 wird erklärt, wie Sie vorhandene Instrumente auf Ihrer Festplatte ausfindig machen und diese laden.



Die Kopfleiste des Racks.

An der Oberseite des Racks finden Sie eine Reihe von Bedienelementen. Die meisten von ihnen verändern Ihr Multi nicht, sondern legen fest, welche Informationen im Rack dargestellt werden. Neben einer Textzeile mit dem Namen des momentan geladenen Multis finden Sie vier Schaltflächen, mit denen Sie zwischen den Rack-Seiten umschalten können; jede der vier Seiten bietet dabei Platz für 16 Instrumente.

3.3 Browser

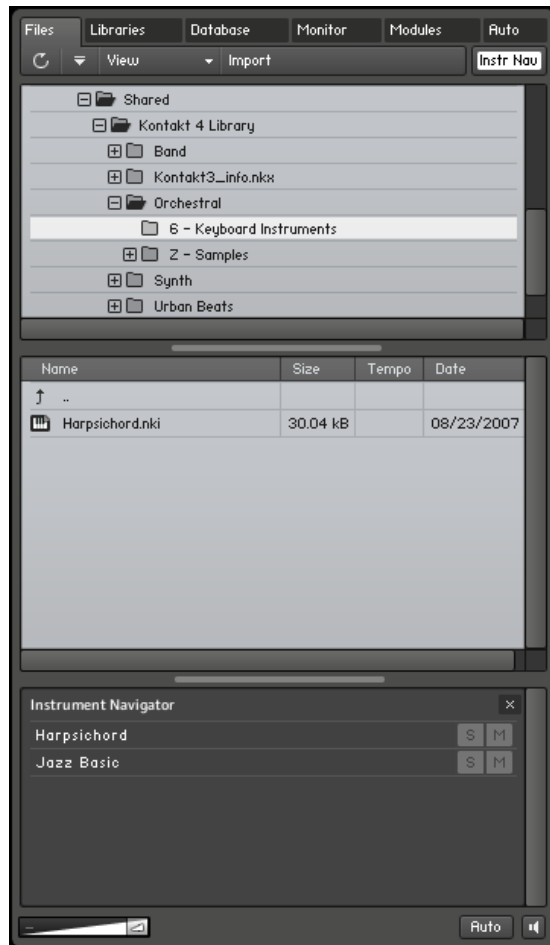
Beim Browser handelt es sich um den vertikalen Abschnitt neben dem Rack auf der linken Seite des Fensters; falls Sie diesen nicht sehen, klicken Sie auf die Schaltfläche *Browse* im Hauptkontrollfeld, um ihn einzublenden.

Hauptaufgabe des Browsers ist es, Funktionen zu bündeln, mit deren Hilfe Sie KONTAKT-Dateien in beliebiger Anzahl auf verschiedene Arten verwalten und durchsuchen können. Unter anderem können Sie ihn dazu verwenden, durch Ihr Dateisystem zu navigieren und dort Dateien zu finden und sie zu laden, auf die Inhalte installierter KONTAKT-Libraries zuzugreifen, Sampler-Programme aus Formaten von Drittherstellern zu importieren und die leistungsfähige Database von KONTAKT zu verwenden.

Die Funktionen des Browsers sind auf eine Reihe von Abschnitten und Unterabschnitten verteilt, zwischen denen Sie mittels der Tab am oberen Rand des Bereichs umschalten können. In diesem Leitfaden beschränken wir uns auf Erläuterungen zu den Tabs *Files* und *Libraries*, die Ihnen den Zugriff auf Ihr Dateisystem sowie Ihre Sammlung von KONTAKT-Instrumenten ermöglichen.

3.3.1 Files-Tab

Wenn Sie auf den Tab *Files* klicken, schaltet der Browser zu einer Ansicht um, die in zwei oder drei Abschnitte unterteilt ist (der dritte Bereich in der unteren Hälfte lässt sich ein- und ausblenden). Dieser Tab ermöglicht es Ihnen, mittels einer Baumansicht durch Ihr Dateisystem zu navigieren. Sofern Sie mit der Benutzung der Dateibrowser Ihres Betriebssystems vertraut sind, sollten Sie sich mit dieser Art der Navigation schnell zurechtfinden.



Files-Tab des Browsers. Von oben nach unten sehen Sie hier die Baumansicht der Behälterobjekte, die Objektliste sowie den Instrument-Navigator.

Der oberste Abschnitt – der Behälterobjekt-Bereich – ist stets mit dem Bereich darunter verknüpft. Wie der Name andeutet, stellt dieser Bereich jene Einträge in Ihrem Dateisystem dar, die weitere Objekte enthalten.

Wenn KONTAKT andere Behälter (wie z.B. Unterverzeichnisse) in einem dieser Einträge findet, wird dies mit einem kleinen Symbol neben dem Namen angezeigt. Ein Pluszeichen („+“) weist darauf hin, dass diese Untereinträge zur Zeit ausgeblendet sind; klicken Sie darauf, um den Behälter „auszuklappen“ und auf seinen Inhalt zuzugreifen. Auf diese Weise können Sie schnell zu jedem beliebigen Verzeichnis in Ihrem Dateisystem navigieren.

Sobald Sie ein Verzeichnis mit KONTAKT-Dateien (z.B. Instrumenten) gefunden haben, markieren Sie es, indem Sie im Behälterobjekt-Bereich auf seinen Namen klicken. Im Abschnitt darunter, der als Objektbereich bezeichnet wird, erscheinen nun die in diesem Verzeichnis

enthaltenen Dateien in Form einer „flachen“ Liste. Falls diese über die Grenzen des Bereichs hinausgeht, nutzen Sie den Scrollbalken auf der rechten Seite, um durch die Liste zu navigieren. Sobald Sie gefunden haben, wonach Sie suchen, können Sie die Datei in KONTAKT laden, indem Sie doppelt auf den Listeneintrag klicken oder diesen bei gehaltener Maustaste in das Rack ziehen.

Wie schon erwähnt, erscheint unter dem Behälter- und dem Objektbereich möglicherweise ein dritter Abschnitt; ist dies nicht der Fall, können Sie diesen mit einem Klick auf die Schaltfläche Instr Nav in der rechten oberen Ecke des Tabs einblenden. Hierbei handelt es sich um den Instrument-Navigator, der eine praktische Listenübersicht aller geladenen Instrumente in Ihrem Multi bereitstellt. Klicken Sie auf einen Eintrag, um im Rack direkt zur Kopfzeile des zugehörigen Instruments zu gelangen. Mit den S- und M-Schaltflächen können Sie die Solo- und Mute-Zustände der Instrumente an- und abschalten; diese werden in Abschnitt 4.4.3 dieses Leitfadens erklärt.

3.3.2 Libraries-Tab

Das Libraries-Tab des Browsers bietet Ihnen einen direkten und intuitiven Zugriff auf die Sammlung KONTAKT-basierter Libraries und Instrumente, die auf Ihrer Festplatte installiert sind.



Die KONTAKT-Factory Selection, erreichbar über den Libraries-Tab des Browsers.

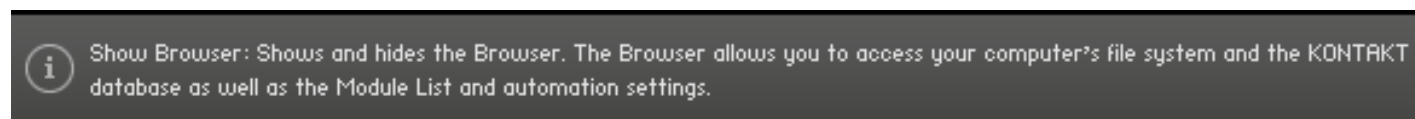
- ▶ Im Unterschied zum Files-Tab, bei dessen Benutzung Sie wissen müssen, wo sich die gesuchten Dateien jeweils befinden, stellt der Libraries-Tab alle installierten Libraries in Form einer leicht navigierbaren, eindimensionalen Liste dar – unabhängig davon, wo diese sich auf Ihrer Festplatte befinden. Klicken Sie auf die Browse-Schaltfläche in der Kopfzeile einer Library, um auf deren Inhalt zuzugreifen.
 - Die Ordnerstruktur wird daraufhin unterhalb der Library-Grafik angezeigt.

Die Navigation funktioniert hier ähnlich wie in den Bereichen des Files-Tabs, mit dem Unterschied, dass in diesem Fall Unterverzeichnisse und Objekte gemeinsam in einer Liste dargestellt werden.

- ▶ Sobald Sie ein Instrument oder ein Multi gefunden haben, welches Sie laden möchten, doppelklicken Sie auf dessen Namen oder ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste ins Rack.

3.4 Info Pane

Bei der Info Pane handelt es sich um eine Textzeile am unteren Rand des Hauptfensters; falls Sie diese nicht sehen, klicken Sie auf die mit Info-Schaltfläche im Hauptkontrollfeld (siehe Abschnitt 3.1) in der Info Pane ist es, Sie bei der Arbeit mit einer kurzen Beschreibung desjenigen Bedienelements, auf das Ihr Mauszeiger gerade zeigt, zu unterstützen. Wann immer Sie sich nicht sicher sind, wozu eine bestimmte Schaltfläche, ein Regler oder ein anderes Bedienelement da sind, zeigen Sie einfach mit der Maus darauf und lesen Sie die Beschreibung, die in der Info Pane unterhalb des Racks erscheint.



Die Info Pane liefert erklärende Beschreibungen der Bedienelemente von KONTAKT.

Sofern der Browser ebenfalls eingeblendet ist, erscheint die Info Pane zweigeteilt; neben Beschreibungen der Bedienoberfläche finden Sie dann auch diverse Informationen zu dem Eintrag, der im Objektbereich des Browsers ausgewählt ist.

3.5 Bildschirmkeyboard

Das Bildschirmkeyboard erscheint unterhalb des Racks, wenn Sie auf die mit *Keyb* beschriftete Schaltfläche im Hauptkontrollfeld klicken (siehe Abschnitt 3.1)



Das Bildschirmkeyboard zeigt eingehende MIDI-Noten sowie den Tonumfang des jeweils ausgewählten Instruments an.

Diese virtuelle Klaviatur vereint mehrere Funktionen; die offensichtlichste ist, dass Sie mit einem Klick auf die Tasten eine Note spielen können. Dies entspricht dem Drücken einer Taste auf Ihrem Masterkeyboard. Die Note wird an dasjenige Instrument geleitet, welches derzeit im Rack ausgewählt ist (ein Instrument wählen Sie aus, indem Sie auf seine Kopfzeile klicken), oder an das oberste Instrument im Rack, falls keines ausgewählt ist. Umgekehrt werden Noten, die Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen, auch auf dem Bildschirmkeyboard angezeigt. Auf diese Weise können Sie mit einem Blick überprüfen, ob KONTAKT MIDI-Daten von außen korrekt empfängt.

Sofern Ihr Multi Instrumente enthält, wird Ihnen außerdem auffallen, dass ein zusammenhängender Bereich von Tasten blau eingefärbt dargestellt wird; dies zeigt den spielbaren Tonumfang des gerade ausgewählten bzw. obersten Instruments an.

4 Grundlegende Bedienung

Nun, da Sie mit den wichtigsten Elementen der Bedienoberfläche von KONTAKT vertraut sind, ist es Zeit, zur Praxis überzugehen. In den folgenden Abschnitten finden Sie Schritt-für-Schritt-Anleitungen für einige wichtige Bedienvorgänge wie das Laden und Spielen von Instrumenten, das Zusammenstellen von Multis und das Einstellen der wichtigsten Abspielparameter.

Bevor Sie loslegen, vergewissern Sie sich bitte, dass sich Ihre KONTAKT-Instanz im Ausgangszustand mit einem leeren Multi befindet; falls nötig, entfernen Sie die geladenen Instrumente mit Hilfe des Befehls Reset Multi, den Sie im Files-Menü des Hauptkontrollfelds finden.

Sofern sich auf Ihrem Rechner KONTAKT PLAYER-kompatible Libraries oder KONTAKT-Instrumente befinden, wechselt KONTAKT automatisch in den Player-Modus. In diesem Modus wird der Library-Browser mit allen installierten Libraries von Drittanbietern angezeigt. Die installierten Libraries erscheinen als Library Boxes.

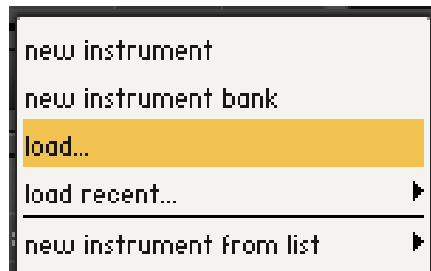
4.1 Laden und Spielen von Instrumenten

KONTAKT bietet verschiedene Werkzeuge an, mit deren Hilfe Sie den Überblick über die auf Ihrem System installierten Sampling-Libraries und deren Inhalte behalten. Letztlich dienen diese alle demselben Zweck: Sie ermöglichen Ihnen, jedes beliebige Objekt so schnell wie möglich zu finden und zu verwenden.

- Im **Files-Tab** des Browsers befindet sich ein Dateisystem-Navigator. Mit dessen Hilfe können Sie die Verzeichnisstrukturen Ihrer Datenträger durchsuchen, die Inhalte von Verzeichnissen anzeigen lassen, Samples vorhören sowie KONTAKT-Dateien auswählen und laden.
- Der **Libraries-Tab** ermöglicht einen direkteren und intuitiveren Zugriff auf kommerzielle Bibliotheken im KONTAKT-Format.
- Die KONTAKT-**Database** ist ein kraftvolles Werkzeug zur Verwaltung von Samples, Instrumenten, Multis und Banks. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Objekte mit frei definier-

baren Attributen zu versehen und Ihre gesamte Sammlung blitzschnell anhand von Schlüsselwörtern und Attributen zu durchsuchen.

- Der Befehl *load...*, den Sie im **Files-Menü** des Hauptkontrollfelds finden, öffnet einen klassischen Dateiauswahldialog wie Sie ihn aus anderen Anwendungen kennen:



Der Befehl Load im Files-Menü.

In diesem Abschnitt beschränken wir uns auf die ersten beiden dieser Optionen: Den Files- und den Libraries-Tab des Browsers. Beschreibungen der anderen Werkzeuge finden Sie im KONTAKT-Referenzhandbuch (Reference Manual).

4.1.1 Laden eines Instruments über den Libraries-Tab

Beginnen wir mit dem Laden eines Instruments, in diesem Beispiel ein Instrument aus der Factory Selection-Library. Die folgende Beschreibung funktioniert in ähnlicher Weise für alle Libraries. Sie können, wenn Sie möchten, also auch eine andere benutzen.

1. Vergewissern Sie sich, dass der Browser auf der linken Seite des Hauptfensters zu sehen ist. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie auf die Schaltfläche *Browse* im Hauptkontrollfeld.



Mit der Schaltfläche *Browse* im Hauptkontrollfeld blenden Sie den Browser ein und aus.

2. Der Library-Browser bietet Zugang zu allen Libraries von KONTAKT PLAYER, die auf Ihrem Rechner installiert sind. Um den Library Browser zu öffnen, klicken Sie auf den Libraries-Tab. KONTAKT PLAYER präsentiert die Libraries im Browser nun in Form von Library-Boxes:



Zwei Library Boxes im Library Browser von KONTAKT PLAYER.

3. Klicken Sie in der Library-Box der Factory Selection auf den Button Instruments, um die Instruments anzeigen zu lassen. Der Instrument-Ordner klappt auf und zeigt alle Instrumente oder Unter-Ordner der Library an.



Klicken Sie auf den Button *Instruments*, um die Instruments und Unter-Ordner der Library zu sehen.

Die Library der Factory Selection beinhaltet zahlreiche Unterordner, die durch ein Ordnersymbol gekennzeichnet sind. Diese können mit einem Doppelklick geöffnet werden.

Um in den übergeordneten Ordner zu wechseln, klicken Sie auf den obersten Eintrag, der mit einem Pfeil gekennzeichnet ist:



1. Doppelklicken Sie auf den Pfeil.
2. Haben Sie ein Instrument (erkennbar an der Dateiendung .nki) gefunden, das Sie laden möchten, doppelklicken Sie auf dessen Namen oder ziehen Sie den entsprechenden Eintrag in das Rack.

→ Ein Instrument-Header mit dem Namen des Instruments und einigen Bedienelementen erscheint nun im Rack und zeigt so an, dass das Instrument erfolgreich geladen wurde und spielbereit ist.



Um eine Auswahl mehrerer Instruments zugleich zu laden, wählen Sie mehrere NKI-Dateien per [Ctrl]+Klick an und ziehen Sie diese ins Rack.

Falls beim Versuch, ein Instrument zu laden, ein Dialog mit dem Titel "Samples Missing" erscheint, bedeutet dies, dass KONTAKT einige oder alle Samples des betreffenden Instruments nicht finden konnte. In diesem Fall können Sie entweder auf Abort Loading klicken und es noch einmal mit einem anderen Instrument versuchen, oder den Abschnitt des Benutzerhandbuchs lesen, der sich auf diesen Dialog bezieht, um herauszufinden, wie Sie das Problem lösen können.

4.1.2 Spielen eines Instruments

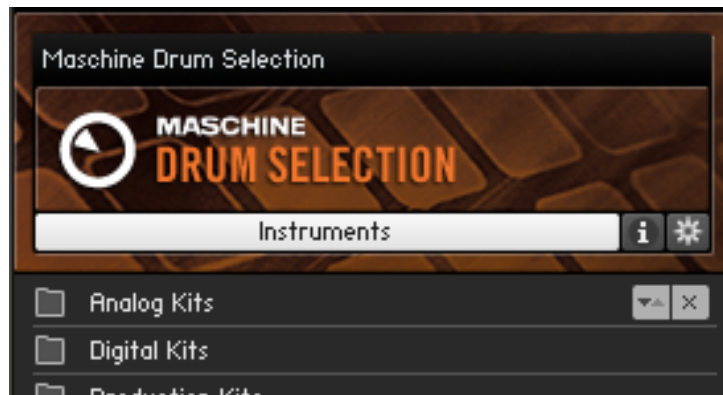
Sobald KONTAKT das Instrument erfolgreich geladen hat, erscheint es spielbereit in Form einer horizontalen Instrumenten-Kopfzeile im Rack. Wenn an Ihrem Computer ein Masterkeyboard angeschlossen ist, spielen Sie nun einige Tasten. Falls Sie KONTAKT als Plug-In in Ihrem Sequenzer verwenden, müssen Sie die entsprechende Instrumentenspur unter Umständen zunächst in den Aufnahme- oder Monitor-Modus versetzen. Vorausgesetzt, Sie spielen innerhalb des Tonumfangs des Instruments, sollten Sie jetzt seinen Klang hören.

Sollten das Instrument nicht hörbar sein, lesen Sie bitte Kapitel 5 für mögliche Problemlösungen.

4.1.3 Zusammenfassen von Instrumenten zu Multis

Sie haben jetzt ein Instrument in das Rack von KONTAKT PLAYER geladen. Lassen Sie uns noch einige weitere aus anderen Libraries laden. Alternativ können Sie, anstatt eines Instruments, auch andere Klänge aus Ihrer Musiksammlung laden.

1. Verlassen Sie die Library-Box der Factory Selection, indem Sie auf das X in der rechten oberen Ecke oder erneut auf den Browse-Button klicken.
2. Klicken Sie jetzt auf den Instruments-Button der zweiten Library, um ihren Inhalt zu sehen. Wenn die Library einen Instrumenten-Ordner beinhaltet, wie im Falle der MASCHINE DRUM SELECTION, ist der Button mit Instruments anstatt mit Browse beschriftet.



Wenn die Library keinen Instruments-Ordner hat, steht auf dem Button Browse statt Instrument.

3. Doppelklicken Sie auf einen Ordner, um Sich umzuschauen. Wenn Sie passende Instrumente gefunden haben, halten Sie die [Ctrl]-Taste (Win) bzw. [Shift]-Taste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf eines und danach auf ein weiteres. Ziehen Sie die Auswahl bei gehaltener Maustaste in das Rack.
→ Wir haben jetzt mehrere Instruments, möglicherweise aus verschiedenen Libraries, in unser Rack geladen. Eine solche Kombination von Instrumenten in KONTAKT heißt Multi.

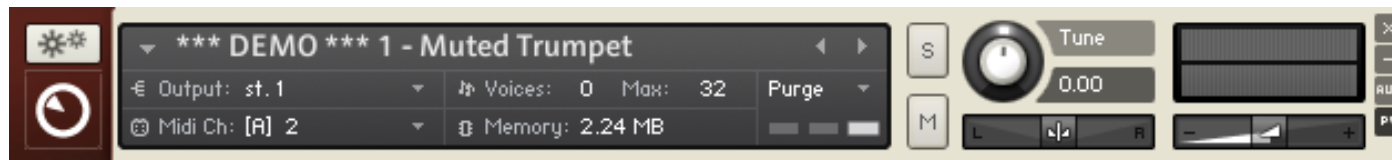


Drei Instruments im Rack: die oben und ganz unten mit aktiven Performance Views, während das mittlere eingeklappt ist.

Denken Sie daran, dass Sie so jede Kombination von bis zu 64 Instruments aus jeder installierten Library laden können.

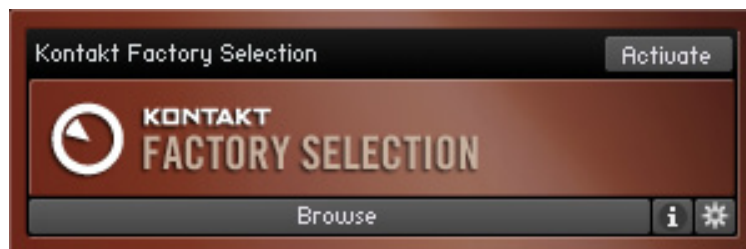
4.2 Library-Demo-Modus

Es wurden nun einige Instruments ins Rack geladen. Wenn Sie aber einen Blick auf ihre Namen werfen, sehen Sie das Wort *****DEMO***** vorangestellt haben.



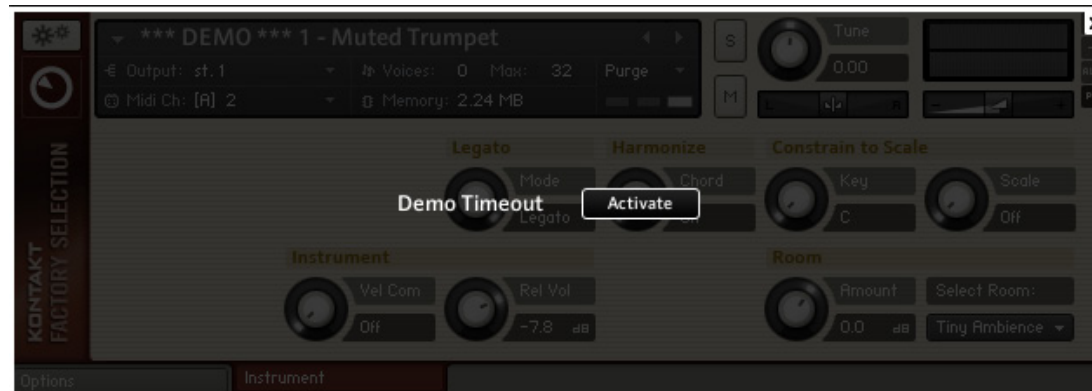
Ein Instrument im Demo-Modus

Das bedeutet, dass die Library noch nicht aktiviert wurde. Ein weiteres Merkmal einer Library im Demo-Modus ist der Button **Activate** in der Library-Box.



Eine Library, die noch nicht aktiviert wurde

Der Demo-Modus erlaubt die Nutzung eines Instruments der Library für 15 Minuten. Der Countdown beginnt, nachdem das erste Demo-Instrument der Library geladen wurde. Nach 15 Minuten erscheint eine "Demo Timeout"-Nachricht und sämtliche anderen aus der Library geladenen Instruments sind ebenfalls nicht mehr nutzbar.



Eine Library nach abgelaufener Demo-Zeit

Im Demo-Modus können Sie Änderungen vornehmen und diese auch abspeichern. Seien Sie sich aber dessen bewusst, dass jedes Instrument, das Sie im Demo-Modus abspeichern, nach Ablauf der Demo-Periode deaktiviert bleibt, bis Sie die Library autorisiert haben.

4.2.1 Aktivierte Libraries und solche im Demo-Modus gemeinsam benutzen

Der Ablauf einer Demo-Periode muss Ihren Arbeitsfluss nicht stören. Weil das Demo auf der Library-Ebene greift (d.h. KONTAKT 3.5 bleibt aktiv), können Sie mit einer Kombination aus aktivierten und nicht aktivierten Libraries weiterarbeiten, sowie Änderungen an aktiven Instruments vornehmen und abspeichern. Sie können diese Kombination von Instrumenten sogar als Multi - entweder in einem Host-Projekt oder in der eigenständigen Anwendung - abspeichern. Die Total Recall-Funktion sorgt dafür, dass sämtliche Änderungen nach erneutem Laden wieder hergestellt werden.



Bitte beachten Sie, dass die Speicherung eines Host-Projektes, in dem KONTAKT als Plug-In läuft, ebenfalls zur Markierung nicht aktivierter Libraries als gesperrt führt.

4.2.2 Modusabhängige Funktionen

Es folgt eine Vergleichstabelle, die sämtliche, vom Aktivierungszustand abhängigen Funktionen zeigt.

	KONTAKT 4	KONTAKT PLAYER
Library, aktiviert		
Loading (Laden)	OK	OK
Spielen	OK	OK
Editing	OK*	nicht verfügbar
Speichern	OK	OK
Gespeicherte wieder laden	OK	OK
Library, nicht aktiviert		
Laden**	OK	OK

Spielen	15 Minuten	15 Minuten
Editing	nicht verfügbar	nicht verfügbar
Speichern	OK	OK
Gespeicherte wieder laden	nach Aktivierung der Library	nach Aktivierung der Library
Selbst erstelltes Instrument		
Loading (Laden)	OK	OK
Spielen	OK	15 Minuten
Editing	OK	OK
Speichern	OK	OK
Gespeicherte wieder laden	OK	KONTAKT 4-Lizenz benötigt
* manche Libraries sind vom Library-Entwickler für die Bearbeitung gesperrt.		
** Patches können im Demo-Modus immer geladen und wieder aufgerufen werden.		
n/a = nicht verfügbar		

4.3 Die Arbeit mit Libraries

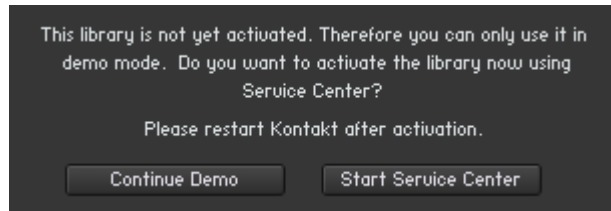
4.3.1 Eine Library aktivieren

Um die Einschränkungen des Demo-Modus aufzuheben, müssen Sie eine Library über das Service Center autorisieren.

Um das Service Center zu starten und ein Produkt zu aktivieren:

1. Klicken Sie auf den Activate-Button in der Library Box oder auf dem Demo-Timeout-Bildschirm.

2. Im Dialog, der dann erscheint, klicken Sie dann auf den Button START SERVICE CENTER, um fortzufahren.



Bestätigen Sie mit einem Klick auf START SERVICE CENTER, dass Sie die Library aktivieren möchten.

→ Das Service Center startet und fragt nach der Seriennummer der Library.

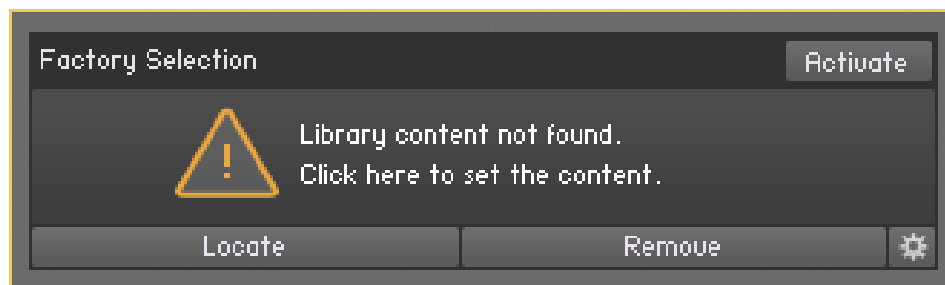


Für mehr Information über die Aktivierung von Produkten mit dem Service Center lesen Sie bitte den Service-Center-Quick Start Guide und das Service-Center-Handbuch.

3. Sobald die Library aktiviert ist, starten Sie KONTAKT PLAYER neu. Wenn danach in der Library Box kein Activate-Button auftaucht, wurde das Produkt erfolgreich aktiviert.

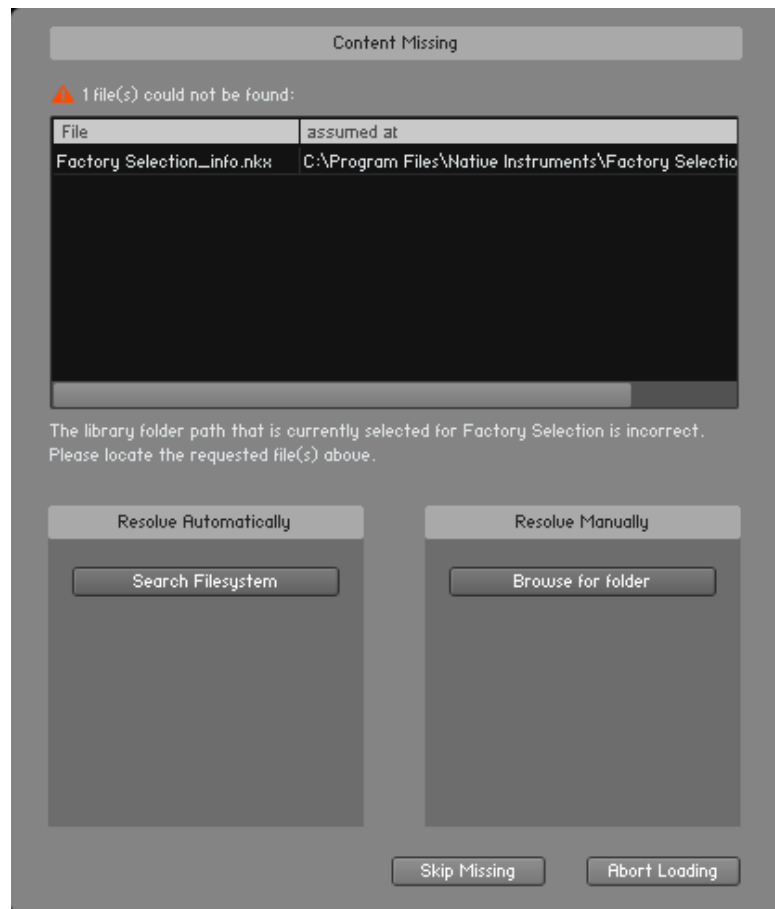
4.3.2 Fehlende Libraries finden

Manchmal möchten Sie eine installierte Library vielleicht an einen anderen Ort in Ihrem Dateisystem bewegen. Das ist kein Problem, aber beim nächsten Start von KONTAKT PLAYER müssen Sie der Software den neuen Speicherort mitteilen.



Nachdem Sie eine Library an einen anderen Ort bewegt haben, zeigt KONTAKT eine Nachricht an, dass die Library nicht gefunden werden konnte

1. Um KONTAKT PLAYER den neuen Speicherort der Library mitzuteilen, klicken Sie auf den Button Locate (auffinden). Der Content Missing-Dialog (fehlende Inhalte) erscheint.



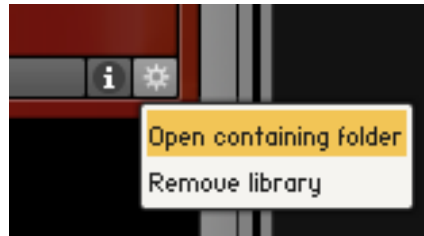
Der Content Missing-Dialog erlaubt das Auffinden von Libraries, die an neuen Speicherorten abgelegt wurden.

2. Wenn Sie den Ordner manuell angeben möchten, klicken Sie auf den Button Browse for Folder (zum Ordner blättern). Dann erscheint ein Dialog, in dem Sie den Pfad zur neuen Position der Library eingeben können. Alternativ können Sie auch KONTAKT PLAYER das Dateisystem automatisch durchsuchen lassen. Weil KONTAKT PLAYER dabei sämtliche Ordner auf Ihrem Rechner durchsucht, kann dieser Vorgang etwas Zeit in Anspruch nehmen.
 - Nachdem die fehlenden Dateien gefunden wurden, erscheint die Library Box und alles funktioniert wie vorher.

Bei älteren Libraries erscheint ein “Locate Folder”-Dialog (Ordner auffinden). Nutzen Sie diesen, um zum Installationsort der Library zu navigieren. Mehr Informationen zur Verwendung älterer Library-Formate finden Sie in Kapitel 4.3.5.

4.3.3 Eine Library entfernen

Wenn Sie eine Library von Ihrem Rechner deinstalliert oder gelöscht haben, die Library Box aber immer noch angezeigt wird, können die Überbleibsel mit der Remove Library-Funktion entfernt werden:

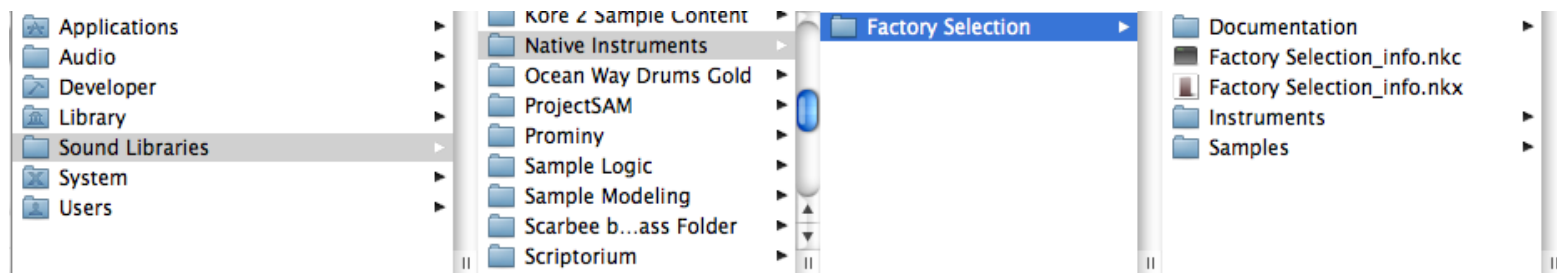


Klicken Sie auf das Zahnrad-Symbol, um das Menü für die Library Options zu öffnen.

4.3.4 Eine Library hinzufügen

Wenn Sie dem Libraries-Tab eine neue oder vorher gelöschte Library hinzufügen möchten:

1. Klicken Sie auf den Add Library-Button.
2. Ein neuer Dialog öffnet sich. Wählen Sie den gewünschten Library-Ordner und klicken Sie auf OK. Möchten Sie beispielsweise die Factory Selection laden, welche ein Native Instruments Produkt ist, wählen Sie den entsprechenden Library-Ordner (im Screenshot blau markiert) aus dem Hauptordner der Native Instruments-Produkte.



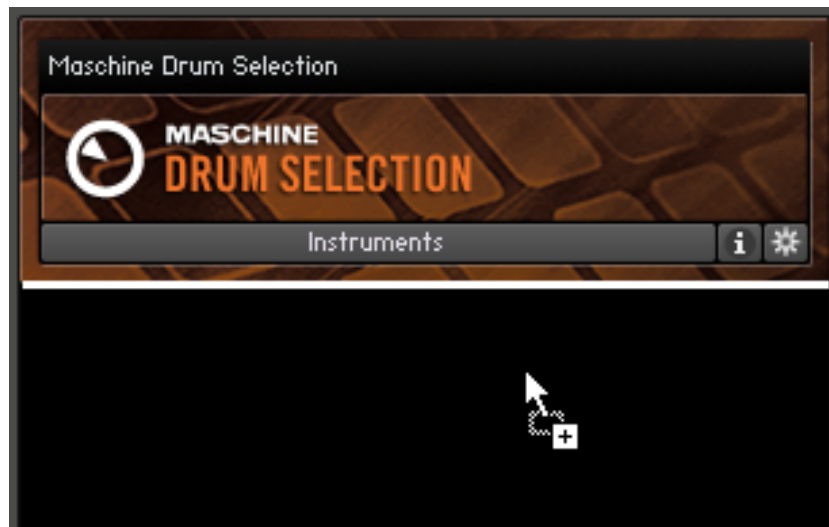
Wählen Sie den Library-Ordner (blau hervorgehoben) an, um dem Library-Tab eine Library hinzuzufügen.

4.3.5 Weitere Funktionen der Library Box

Hier erfahren Sie mehr über die Nutzung der in der Library Box verfügbaren Optionen.

Libraries im Library Browser umorganisieren

Sie können die Library Boxes mit der Maus nach oben oder unten ziehen und nach Ihren Wünschen umorganisieren. Es erscheint eine weiße Linie, die anzeigt, wo die Library abgelegt werden kann.



Ändern Sie die Reihenfolge der Library Boxes per Drag-And-Drop

Info-Menü

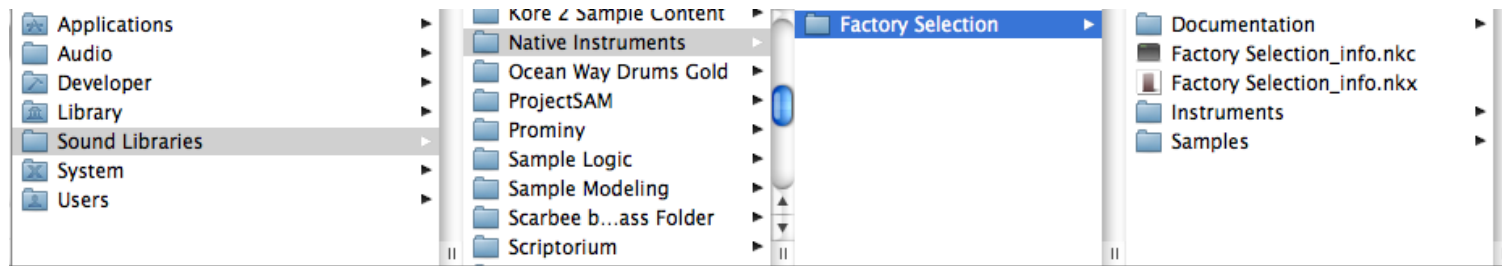


Klicken Sie auf den Info-Button, um Zugriff auf die Dokumentation und weitere Produktinformationen zu erhalten

Das Info-Menü zeigt den Inhalt des Dokumentations-Ordners Ihrer Library an.

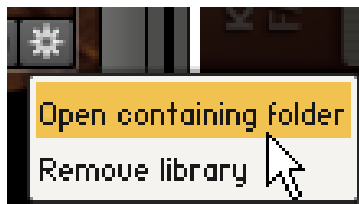
- Um das Info-Menü zu öffnen, klicken Sie auf den Info-Button (das *i* neben dem Zahnrad). Meist enthält dieses Menü Links zum Benutzerhandbuch als PDF-Datei, zu Schnellstart-Dokumenten, Kurs-Videos oder Links zur Website der Hersteller. Der Inhalt dieses Ordners

ist je nach Library unterschiedlich. Sie können nach Wunsch Dateien hinzufügen, indem Sie diese in den Documentation-Ordner der Library legen.



Sämtliche Dateien im Ordner Documentations erscheinen im Info-Menü der Library (Version für Mac OS X gezeigt)

Library Options-Menü



Das Library Options-Menü

Hier finden Sie Befehle zum Öffnen des Ordners der Library und zum Entfernen der Library (Remove Library).

► Klicken Sie auf das Zahnrad-Sybol, um das Menü für die Library Options zu öffnen.

Das Menü bietet die folgenden Einträge:

- *Open containing folder*: Enthält den Speicherort der Library auf der Festplatte. Die Option ist nützlich, um ohne Benutzung des Finders (Mac OS X) bzw. des Explorers (Windows) zum Installationsort der Library zu gelangen.
- *Remove Library*: Entfernt die Library-Box aus dem Library-Tab (siehe Abschnitt 4.3.5).

4.3.6 Gesperrte Libraries

Libraries von KONTAKT PLAYER sind im Player-Modus für die Bearbeitung immer gesperrt. Dass eine Library gesperrt ist, ist daran zu erkennen, dass ein Getriebesymbol im Instrument-Header erscheint.



Das Getriebe-Symbol zeigt an, dass eine Library gesperrt ist.

Ein Klick auf das Getriebesymbol öffnet die Instrument-Options (mehr hierzu im KONTAKT 4-Referenzhandbuch).



Manche Libraries sind für die Bearbeitung gesperrt, selbst wenn Sie die Vollversion von KONTAKT besitzen. Die Entscheidung, eine Library zu sperren, liegt beim Entwickler der Library und nicht bei Native Instruments.

4.3.7 Unterstützung älterer Produkte (INTAKT, KOMPAKT und KONTAKT PLAYER 1)

KONTAKT PLAYER kann jetzt sämtliche zu INTAKT, KOMPAKT und KONTAKT PLAYER 1 kompatiblen Libraries anzeigen und laden. Wenn Sie diese Libraries mit KONTAKT PLAYER öffnen, können Sie sie nun auch wieder auf Intel-basierten Mac nutzen.

Beachten Sie bitte, dass es für Instrumente dieser Libraries keinen Performance View gibt (siehe Kapitel 4.4.4 für Informationen zum Performance View). Es kann allerdings Updates dafür geben. Schauen Sie dazu bitte auf der Website des Herstellers nach.

Ältere Libraries von externen Festplatten aus nutzen

Wenn Sie eine Library von KONTAKT PLAYER, KOMPAKT oder INTAKT auf einer externen Festplatte installiert haben und Sie diese auf einem anderen Rechner nutzen möchten:

1. Schließen Sie die Festplatte an den Rechner an.
2. Nutzen Sie die Funktion "Add Library" und navigieren Sie zum Installationsort der Library.
3. Bestätigen Sie dies mit einem Klick auf OK.

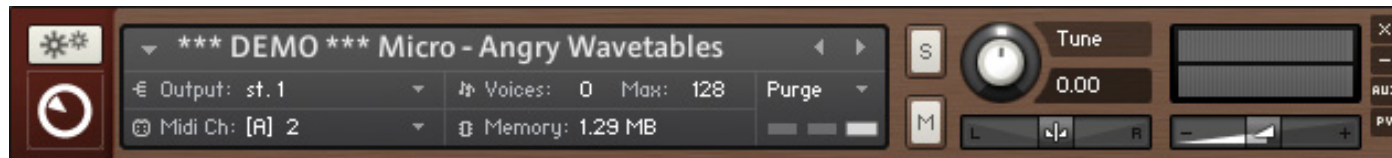
→ Um den Library-Browser zu öffnen, klicken Sie auf den Libraries-Tab:



Libraries von KOMPAKT und INTAKT erscheinen im Library-Tab aber die Instruments funktionieren nur, wenn die Library über das Service Center für den neuen Rechner autorisiert wurde.

4.4 Wichtige Instrumenten-Parameter

Jeder Instrument-Header enthält eine Reihe von Bedienelementen, mit denen Sie grundlegende Einstellungen des MIDI- und Audio-Signalwegs, der Wiedergabelautstärke, der Panoramaposition und der Stimmung vornehmen können. KONTAKT speichert und lädt diese Werte zusammen mit dem Multi. Wenn Sie mehrere Instrumente für einen multi-timbralen Betrieb zusammenstellen, können Sie mit Hilfe dieser Bedienelemente einen Submix innerhalb von KONTAKT erstellen, bevor das Signal an das Audio-Interface oder die Host-Anwendung gesendet wird.



Instrumentenkopfzeile in maximierter Ansicht.

Beachten Sie bitte, dass die folgenden Abschnitte sich auf die Instrumenten-Kopfzeilen in der maximierten Ansicht beziehen, die Sie oben sehen; die Zeilen lassen sich auch in eine minimierte Ansicht umschalten, die die meisten Parameter ausblendet und so vertikalen Platz im Rack einspart.

- ▶ Wenn eine oder mehrere der Instrument-Header in Ihrem Rack minimiert erscheinen, klicken Sie ein- oder zweimal auf die Schaltfläche auf der rechten Seite der Rack-Kopfzeile, die mit einem Doppelpfeil gekennzeichnet ist, bis alle Kopfzeilen in ihrer Standardgröße angezeigt werden.



Maximieren Sie alle Instrumenten-Kopfzeilen, indem Sie ein oder zweimal auf den Größenschalter in der Kopfzeile des Racks klicken.

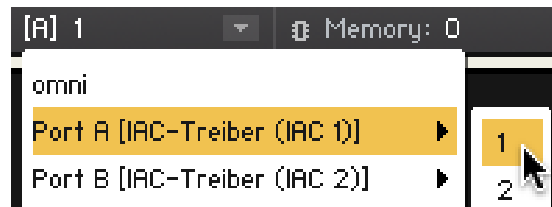
4.4.1 Festlegen der Audio- und MIDI-Anschlüsse

Wir haben dieses Thema bereits in den vorangehenden Abschnitten erwähnt: Damit ein Instrument auf eingehende MIDI-Daten reagieren kann, müssen Sie KONTAKT zunächst mitteilen, auf welchem MIDI-Anschluss und -Kanal „zugehört“ werden soll.

Um beide MIDI-Ports und die MIDI-Kanäle anzuwählen:

- ▶ Beide können Sie mittels des Ausklappmenüs einstellen, das erscheint, wenn Sie auf den Wert in der Midi Ch-Anzeige im Instrument-Header klicken.

KONTAKT bezeichnet die verfügbaren MIDI-Anschlüsse mit den Buchstaben, die Sie diesen im Options-Dialog zugewiesen haben; dieser Vorgang ist in Abschnitt 2.1.3 erklärt.

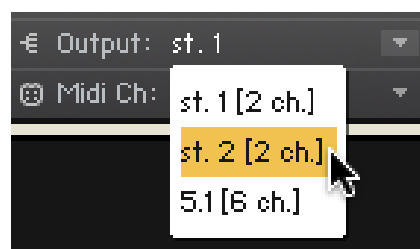


Weisen Sie Ihrem Instrument mit Hilfe des mit „MIDI Ch“ beschrifteten Ausklappmenüs einen MIDI-Eingang zu.

Neben einem MIDI-Eingangskanal benötigt jedes Instrument auch eine Kanaluweisung für die Audioausgabe. Damit legen Sie fest, an welchen der internen Mischpultkanäle das Ausgangssignal des jeweiligen Instruments gesendet wird.

Um den Instrumenten-Ausgangskanal zu wechseln:

1. Klicken Sie auf Output im Instrument-Header.
2. Wählen Sie einen anderen Kanal.



Mit dem Output-Ausklappmenü weisen Sie Ihrem Instrument einen Audio-Ausgangskanal zu.

Die verfügbaren Wahlmöglichkeiten hängen von der Konfiguration des Ausgangsbereichs Ihrer KONTAKT-Instanz ab; sie beziehen sich also nicht direkt auf physikalische Ausgänge. Eine ausführliche Beschreibung der internen Audio-Signalführung von KONTAKT finden Sie im Kapitel des Referenzhandbuchs (Reference Manual), welches sich auf den Ausgangsbereich bezieht.

4.4.2 Einstellung der Lautstärke und des Panoramas

Sie können die Wiedergabelautstärke sowie die Position im Stereopanorama jedes einzelnen Instruments in Ihrem Multi unabhängig von den anderen Instrumenten verändern. Dies ist nützlich, um innerhalb Ihrer KONTAKT-Instanz einen Submix zu erstellen; wenn Sie mehrere Instrumente zur gleichen Zeit über einen gemeinsamen Audioausgang abspielen, gibt es ansonsten keine Möglichkeit, die jeweiligen Lautstärken und Panoramapositionen außerhalb Kontakts zu verändern.

Um die Lautstärke eines Instruments einzustellen:

- ▶ Klicken und ziehen Sie den horizontalen Schieberegler (befindet sich auf der rechten Seite des Instrument-Headers).



Regler für die Instrumentenlautstärke.

Seien Sie beim Anheben der Lautstärke vorsichtig und behalten Sie die Pegelanzeige über dem Regler im Auge; wenn diese in lauten Passagen den rechten Rand erreicht, ist der Pegel zu hoch eingestellt, was sich in Form von Verzerrungen am Audioausgang bemerkbar macht.

Der Panoramaregler ist links neben dem Lautstärkeregler platziert.



Regler für die Panoramaposition des Instruments.

- ▶ Klicken und ziehen Sie ihn nach rechts oder links, um das Signal des Instruments im Stereopanorama zu platzieren.

In der Mittenstellung wird das Signal unverändert ausgegeben; steht der Regler am linken Rand (Wert 100L), verschwindet das Signal vollständig aus dem rechten Kanal und umgekehrt.

4.4.3 Verwenden von Mute und Solo

Während Sie an einem Arrangement oder Multi arbeiten, ist es oft hilfreich, zeitweise bestimmte Instrumente aus der Mischung auszublenden oder ein einzelnes Element zu isolieren,

um es besser beurteilen zu können. Diesem Zweck dienen die mit S (Solo) und M (Mute) beschrifteten Schaltflächen in der Instrumenten-Kopfzeile.



Solo- (S) und Mute-Schalter (M).

Klicken Sie auf die Mute-Schaltfläche, um das Signal eines Instruments im Mix stumm zu schalten; zur Erinnerung wird die Fläche farbig hervorgehoben. Klicken Sie nochmal darauf, um das Signal wieder in den Mix zu schalten.

Wenn Sie auf die Solo-Schaltfläche klicken, werden alle anderen Instrumente in Ihrem Multi stumm geschaltet, so dass Sie das ausgewählte Instrument isoliert hören können. Sie können auch mehrere Instrumente in den Solo-Modus versetzen; in diesem Fall wird die Stummschaltung der übrigen Instrumente erst dann aufgehoben, wenn Sie den letzten noch aktiven Solo-Schalter deaktiviert haben.

4.4.4 Performance View

Der Performance View zeigt eine spezielle Seite mit Bedienelementen an, mit denen Sie bestimmte Eigenschaften des Instruments bearbeiten können. Weil diese Bedienelemente vom Entwickler der Library programmiert werden, unterscheiden Sie sich von Produkt zu Produkt.

Um das Performance View eines Instruments einzublenden:

- ▶ Klicken Sie auf PV (in der unteren rechten Ecke des Instrument-Header).

Hier sehen Sie den Performance View eines Beispiel-Instruments:



Das Performance View mit den Bedienelementen des Instruments.

5 Fehlersuche

Falls das Instrument nicht reagiert, gibt es eine Reihe von Ansätzen, mit denen Sie sicherstellen können, dass Ihre MIDI- und Audioeinstellungen korrekt sind.

Zunächst sollten Sie herausfinden, ob das Problem den MIDI- oder den Audio-Teil der Signalkette betrifft.

Beobachten Sie das kleine MIDI-Buchsensymbol neben der Zeile Midi Ch in der Instrumenten-Kopfzeile.



Das MIDI-Buchsensymbol blinkt bei eingehenden MIDI-Daten.

Wenn es aufblinkt, sobald Sie eine Taste auf Ihrem Masterkeyboard drücken, empfängt das Instrument die eingehenden MIDI-Daten korrekt. Überprüfen Sie in diesem Fall die folgenden Punkte:

- Wenn die Pegelanzeigen auf der rechten Seite der Instrumenten-Kopfzeile ein Signal anzeigen, sobald Sie eine Taste drücken, erzeugt das Instrument einen Klang; wenn Sie diesen nicht hören, geht das Signal irgendwo zwischen dem internen Ausgangs-Signalweg und Ihren Monitorlautsprechern verloren. Vergewissern Sie sich, dass Ihr Audio-Interface angeschaltet ist und Sie die richtigen Ausgangskanäle abhören.



Die Pegelanzeigen geben Auskunft über den Spitzenpegel des Audiosignals eines Instruments.

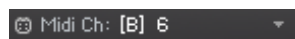
- Falls Sie KONTAKT im Stand-Alone-Modus verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie Ihr Audiointerface korrekt im Options-Dialog konfiguriert haben. Dieser Vorgang ist in Abschnitt 2.1.1 beschrieben.
- Wenn Sie KONTAKT als Plug-In verwenden, überprüfen Sie, ob Ihr Sequenzer oder DAW-Programm von KONTAKT ein Audiosignal empfängt, indem Sie die Pegelanzeigen des Programms beobachten. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie ggf. zunächst den Audio-Signalweg von KONTAKT für den Betrieb mit Ihrem Sequenzer konfigurieren; lesen Sie

hierzu den Abschnitt des KONTAKT-Referenzhandbuchs (Reference Manual), der sich auf den Ausgangsbereich bezieht.

- Zeigen die Pegelanzeigen der Instrument-Header keine Aktivität, wenn Sie eine Taste drücken, öffnen Sie das Bildschirmkeyboard mit einem Klick auf die Schaltfläche Keyb im Hauptkontrollfeld. Darauf sollte eine Reihe von Tasten blau hervorgehoben sein; diese entspricht dem aktiven Tonumfang des Instruments. Spielen Sie Noten innerhalb dieses Tonumfangs.
- Sollte nichts zu hören sein, obwohl das Instrument MIDI-Daten empfängt, könnte es auch sein, dass für das Instrument zusätzliche Aktionen erforderlich sind, um Klänge zu generieren; spezielle Instrumente und Instrumenten-Skripte können dies verlangen. Lesen Sie im Handbuch des entsprechenden Instruments nach oder versuchen Sie es mit einem anderen Instrument.

Falls das Symbol neben der Zeile Midi Ch nicht aufleuchtet, wenn Sie auf Ihrem Masterkeyboard eine Taste drücken, empfängt das Instrument keine MIDI-Daten. Auch hier gibt es mehrere Ansätze zur Lösung des Problems:

- Vergewissern Sie sich, dass Ihr Masterkeyboard angeschaltet und das MIDI- oder USB-Kabel, das es mit Ihrem Computer verbindet, richtig eingesteckt ist.
- Überprüfen Sie, ob der angezeigte Wert der Midi Ch-Zeile in der Instrumenten-Kopfzeile mit dem Anschluss, mit dem Ihr Masterkeyboard verbunden ist, und dem MIDI-Kanal, auf dem es sendet, übereinstimmt.



Um ein Instrument spielen zu können, müssen ihm der richtige MIDI-Anschluss und -Kanal zugewiesen sein.

- Die Anschlüsse Ihres MIDI-Interfaces werden mit Buchstaben (beginnend mit A) gekennzeichnet; jeder dieser Anschlüsse verfügt über 16 verschiedene Kanäle. In vielen Fällen ist die Voreinstellung „A 1“ bereits die richtige; es ist jedoch ohne weiteres möglich, dass Ihr Masterkeyboard mit einem anderen Anschluss verbunden ist oder auf einem anderen MIDI-Kanal sendet. Klicken Sie in diesem Fall auf den angezeigten Wert und wählen Sie den richtigen Anschluss und Kanal aus dem Ausklappmenü.

- Falls Sie KONTAKT im Stand-Alone-Betrieb einsetzen, überprüfen Sie, ob Ihre MIDI-Hardware korrekt im Options-Dialog eingerichtet ist. Dieser Vorgang ist in Abschnitt 2.1.3 beschrieben.
- Sollten Sie KONTAKT als Plug-In in ihrem Sequenzer einsetzen, vergewissern Sie sich, dass dieser so konfiguriert ist, dass er eingehende MIDI-Daten an Ihre Kontakt-Instanz weiterleitet. Dafür muss unter Umständen die entsprechende Instrumentenspur in den Aufnahme- oder Monitor-Modus versetzt werden. Lesen Sie in der Dokumentation Ihres Sequenzers nach, wie Sie ihn für den Betrieb mit virtuellen Instrumenten konfigurieren.