

KOMPLETE KONTROL S-SERIES



NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

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

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

Ableton is a trademark of Ableton AG.

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

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

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

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

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

Übersetzung: Thomas Loop

Software-Version: 2.0.5 (10/2018)

Hardware-Version: KOMPLETE KONTROL S-Series MK1

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



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2018. Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

1	Willkommen zu KOMPLETE KONTROL	11
1.1	Spezielle Formatierungen	11
1.2	Inhalt der Verpackung	13
1.3	Systemanforderungen	13
1.4	Barrierefreiheit	14
1.4.1	Das Keyboard im Überblick	14
1.4.2	Funktionen für die Barrierefreiheit aktivieren	16
1.4.3	Trainings-Modus	16
1.4.4	Funktionsübersicht und Tastatur-Kurzbefehle	17
2	Der KOMPLETE-KONTROL-Arbeitsfluss	21
3	Einrichtung von KOMPLETE KONTROL	23
3.1	Anschluss des Keyboards an den Computer	23
3.2	Einrichtung der Stand-alone-Anwendung	24
3.3	Einrichtung der Host-Integration	27
3.4	Anschluss von Pedalen an das Keyboard	28
3.5	Externes MIDI-Equipment an das Keyboard anschließen	29
4	Die Software im Überblick	31
4.1	Kopfzeile	32
4.2	Browser	33
4.2.1	Library-Pane	34
4.2.2	Produkt-Wähler	36
4.2.3	Files-Pane	37
4.2.4	Der Browser auf dem Keyboard	39
4.3	Perform-Panel	40
4.4	Plug-in-Panel	42

4.5	Plug-in-Ketten-Panel	42
4.6	Plug-in-Bereich	43
5	Das Keyboard im Überblick	45
5.1	Transport-Bereich	46
5.2	Perform-Bereich	48
5.3	Control-Bereich	49
5.4	Navigate-Bereich	50
5.5	Tastatur und Light Guide	51
5.6	Touch-Strips	52
5.7	Transpositions-Buttons	52
6	Globale Bedienelemente und Preferences	54
6.1	Instrumenten-Views	54
6.1.1	Default-View	55
6.1.2	Additional-View	55
6.1.3	Edit-View	57
6.2	Wechseln von Instanzen	58
6.3	Transport und Tempo	59
6.3.1	Die Clock zurücksetzen	60
6.3.2	Tempo anpassen	61
6.4	Einstellung der Master-Lautstärke	61
6.5	Preferences (Voreinstellungen)	62
6.5.1	Preferences – Audio-Page	63
6.5.2	Preferences – MIDI-Page	65
6.5.3	Preferences – General-Page	66
6.5.4	Preferences – Library-Page	67
6.5.5	Preferences – Plug-ins-Page	73

6.5.6	Preferences – Hardware-Page	76
6.6	Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden	78
7	MIDI-Kommunikation	81
7.1	Host-Automation	82
7.1.1	Automation aufnehmen	82
7.1.2	Automations-IDs für das Perform Panel	83
7.2	Das Keyboard im MIDI-Modus nutzen	84
7.3	Nutzung des Keyboards als Stand-alone-MIDI-Controller	85
8	Host-Integration	86
8.1	Integration in MASCHINE	87
8.2	Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand	91
8.3	Integration in Ableton Live	92
8.4	Integration in Steinberg Cubase und Nuendo	93
9	In der Library blättern	95
9.1	Browser-Grundlagen	96
9.1.1	Produkt-Typen: Instrumente und Effekte	96
9.1.2	Browse-Modi	96
9.1.3	Über die Library und Meta-Informationen	98
9.1.4	In deiner Library blättern vs. deine Festplatte durchsuchen	99
9.2	Öffnen des Browsers	99
9.3	Preset-Dateien laden	100
9.4	Zwischen Factory- und User-Inhalten wählen	102
9.5	Preset-Dateien nach Produkten filtern	102
9.6	Produkt-Preset-Dateien nach Bank filtern	106
9.7	Die Produkt-Auswahl zurücksetzen	108
9.8	TYPES- und MODES-Tag-Filter	109

9.8.1	Preset-Dateien nach Typen und Modi filtern	112
9.8.2	Mehrere Tags der gleichen Ebene auswählen	115
9.9	Mit Favoriten arbeiten	115
9.9.1	Den Favoriten eine Preset-Datei hinzufügen	116
9.9.2	Favoriten in den Suchergebnissen anzeigen	118
9.9.3	Preset-Dateien aus den Favoriten entfernen	119
9.10	Eine Textsuche durchführen	120
9.11	Preset-Datei-Informationen anzeigen	121
9.12	Vorhören deiner Preset-Dateien (Prehear)	121
9.13	Browsing mit dem Bildschirm-Overlay	123
10	Mit Effekten arbeiten	126
10.1	Das Plug-in-Ketten-Panel öffnen	126
10.2	Effekte hinzufügen	127
10.3	Plug-in-Slots wählen	130
10.4	Effekte umordnen	130
10.5	Die Plug-in-Kette scrollen	131
10.6	Effekte stummschalten (Bypass)	132
10.7	Effekte entfernen	133
11	Verwaltung der Library	134
11.1	Speichern von Preset-Dateien in die User-Library	134
11.2	Löschen von Preset-Dateien aus der User-Library	136
11.3	Die Tags und Eigenschaften von User-Preset-Datei bearbeiten	137
11.4	Mit dem Files-Pane arbeiten	141
11.4.1	Zusätzliche Funktionen der Suchergebnis-Liste im Files-Pane	142
11.4.2	Navigation zu Dateien mit der Orts-Zeile	143
11.4.3	Zuletzt besuchte Orte nutzen	144

11.4.4	Mit Favoriten-Ordnern arbeiten	145
11.5	VST-Plug-ins laden	146
11.6	NKS-Instrumente installieren	147
11.7	KOMPLETE-KONTROL-kompatible Dateien Importieren	150
12	Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern	152
12.1	Über Instrumente und Effekte mit vordefinierten Zuweisungen	152
12.2	Parameter einstellen	152
12.3	Parameter-Pages Umschalten	153
12.4	Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen	153
13	Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten	156
13.1	Ein Paar Musiktheoretische Anmerkungen	156
13.2	Die Scale-Engine aktivieren	158
13.3	Eine Skala wählen und spielen	159
13.4	Akkorde Spielen	159
13.5	Skalen und Akkorde bearbeiten	160
13.6	SCALE-Parameter einstellen	161
13.6.1	SCALE Root Note (Grundton der Skala)	162
13.6.2	SCALE Bank und Type	162
13.7	Den KEY-MODE-Parameter einstellen	172
13.8	CHORD-Parameter einstellen	174
13.8.1	CHORD-Mode (Akkord-Modus)	174
13.8.2	CHORD-Type (Akkord-Typ)	176
13.8.3	CHORD Position (Akkord-Position)	180
14	Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten	181
14.1	Arpeggiator-Sequenzen spielen	182
14.2	Ein Sustain-Pedal zur Steuerung des Arpeggiators nutzen	183

14.3	Den Arpeggiator bearbeiten	183
14.4	MAIN-Parameter	185
14.4.1	MAIN Mode	185
14.4.2	MAIN Type	186
14.5	RHYTHM-Parameter	186
14.5.1	RHYTHM Rate	186
14.5.2	RHYTHM Sequence	188
14.5.3	RHYTHM Swing	188
14.6	OTHER-Parameter	189
14.6.1	OTHER Octaves	189
14.6.2	OTHER Dynamic	190
14.6.3	OTHER Gate	190
14.7	ADVANCED-Parameter	191
14.7.1	ADVANCED Retrigger	191
14.7.2	ADVANCED Repeat	192
14.7.3	ADVANCED Offset	192
14.7.4	ADVANCED Inversion	192
14.8	RANGE-Parameter	193
14.8.1	RANGE Min. Key	193
14.8.2	RANGE Max. Key	194
14.9	HOLD-Parameter	194
15	Konfiguration der Touch-Strips	196
15.1	Zugriff auf die Touch-Strip-Einstellungen	196
15.2	Konfiguration des Pitch-Strips	199
15.2.1	Absolute-Modus einstellen	199
15.2.2	Relative-Modus aktivieren	200

15.3 Konfiguration des Modulation-Strips	202
15.3.1 Modulation-Strip-Modi	202
15.3.2 Einen Modulation-Strip-Modus wählen und bearbeiten	205
Index	207

1 Willkommen zu KOMPLETE KONTROL

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

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

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

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

— Das Team bei Native Instruments

1.1 Spezielle Formatierungen

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



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



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



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

Darüber hinaus werden folgende Formatierungen verwendet:

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

Namenskonventionen

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

Unbeschriftete Buttons auf dem Controller

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

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

1.2 Inhalt der Verpackung

Die Box enthält folgende Dinge:

- **KOMPLETE KONTROL-Keyboard**
- **USB-Kabe I**
- Informations-Blatt mit:
 - der Hardware-**Serien-Nummer** des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards
 - einem Web-Link zum Download der **KOMPLETE-KONTROL-Software** und des **KOMPLETE-SELECT-Software-Bundles**
- **Ein Blatt mit Sicherheitshinweisen**

1.3 Systemanforderungen

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

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

KOMPLETE

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

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

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

1.4 Barrierefreiheit

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

- Perform-, Transpose-, Page-Links-/Rechts- und die wichtigsten Navigations-Buttons.
- Alle Browser-Funktionen
- Instanz-Umschaltung
- Der aktuelle Edit-Modus inklusive Plug-in-Panel und Perform-Panel (Scale, Arp, Touch-Strip).
- Namen von Parametern und Parameter-Bereichen bei Berührung von Drehreglern, inklusive aller Edit-Modi.



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:

- Transpose
- Perform
- Transport
- Control-Bereich
- Navigate

Der Transpose-Bereich befindet sich ganz links auf dem Keyboard neben der Tastatur und direkt über den beiden Touch-Strips. Er enthält zwei Buttons, die in einer Reihe angeordnet sind.

Die Buttons sind (von links nach rechts):

- OCT –
- OCT +

Der Perform-Bereich befindet sich oben links auf dem Keyboard. Er enthält drei Buttons, die in einer Reihe angeordnet sind.

Die Buttons sind (von links nach rechts):

- SHIFT
- SCALE (EDIT)
- ARP (EDIT)

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

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

- LOOP
- RWD
- FFW

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

- PLAY (RESTART)
- REC (COUNT-IN)
- STOP

Der Control-Bereich befindet sich in der Mitte des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards. Er enthält acht Drehregler, die oben auf dem Keyboard in einer Reihe angeordnet sind. Direkt links davon findest du zwei kleine Buttons, mit denen du nach links und rechts durch die Parameter-Pages schaltest.

Der Navigate-Bereich befindet sich in der oben rechts auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard. Er enthält zehn Buttons und einen großen Encoder. Die Anordnung ist wie folgt:

1.4.2 Funktionen für die Barrierefreiheit aktivieren

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

1. Drücke und halte den **SHIFT**-Button oben links auf dem Keyboard.
 2. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, betätige oben rechts auf dem Keyboard den **PRESET**-Hoch-Button.
- Die Sprachausgabe bestätigt die Aktivierung bzw. Deaktivierung der Barrierefreiheit-Funktionen.



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.



Die Aktivierung der Funktionen für die Barrierefreiheit schaltet den Browser-Modus von KOMPLETE KONTROL automatisch auf Hardware.

1.4.3 Trainings-Modus

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

Training-Modus aktivieren

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



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

1.4.4 Funktionsübersicht und Tastatur-Kurzbefehle

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

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

	Funktion	Bedienung über Key- board	Tastatur-Kurzbefehl
	Zugriff auf Scale- & Chord-Parameter	Ja	SHIFT + ARP Edit
	Arp-Parameter anpassen		Drehregler 1-8
	Parameter-Pages wählen		Page links oder Page rechts
Touch-Strips	Zugriff auf die Touch-Strip-Einstellungen	Ja	SHIFT + OCT- + OCT+
	Den linken Pitch-Strip in den Absolute-Modus schalten		1. SHIFT + OCT 2. Drehregler 1 drehen
	Den linken Pitch-Strip in den Relative-Modus schalten		1. SHIFT + OCT 2. Drehregler 9 drehen
	Konfiguration des rechten Modulation-Strips		1. SHIFT + OCT 2. Drehregler 1 drehen
Trainings-Modus	Ein Bedienelement finden, ohne tatsächlich eine Aktion auszulösen	Ja	
	Den Training-Modus aktivieren oder deaktivieren	Ja	SHIFT doppeldrücken
Preferences (Voreinstellungen)	Software- und Hardware-Voreinstellungen anpassen	Nein	

	Funktion	Bedienung über Keyboard	Tastatur-Kurzbefehl
Software-Dialog	Du wirst benachrichtigt, wenn in der Software ein Dialog erscheint (der Inhalt der Dialoge wird nicht von der Sprachausgabe wiedergegeben).	Ja	Standardmäßig unterstützt



Die Funktionen zur Barrierefreiheit für die Host-Integration von KOMPLETE KONTROL stehen nur mit Apple VoiceOver in Apple Logic Pro X oder GarageBand zur Verfügung. Mehr Informationen über die Host-Integration von KOMPLETE KONTROL findest du in Abschnitt [18, Host-Integration](#).

2 Der KOMPLETE-KONTROL-Arbeitsfluss

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

Schlüsselfunktionen

Die folgenden Schlüsselfunktionen erleichtern den Arbeitsfluss von KOMPLETE KONTROL:

- **Browser:** Der Browser ist dein Interface zum Finden, Laden und Organisieren deiner Instrumente, Effekte und Preset-Dateien in der KOMPLETE-KONTROL-Library. Mehr dazu findest du in [↑9, In der Library blättern](#), [↑10, Mit Effekten arbeiten](#) und [↑11, Verwaltung der Library](#).
- **Instrumenten-Steuerung:** Die Touch-Strips und Drehregler auf dem Keyboard sind für direkte Steuerung bereits mit Zuweisungen für alle KOMPLETE- und NKS-Instrumente und Effekte ausgestattet. Mehr dazu findest du in [↑12, Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern](#) und [↑15, Konfiguration der Touch-Strips](#).
- **Smart-Play:** Mit der Scale-Engine und dem Arpeggiator spielst und erzeugst du Skalen, Akkorde und Arpeggio-Sequenzen. Mehr dazu findest du in [↑13, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) und [↑14, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#).
- **Host-Integration:** Erweiterte Integration in eine Reihe von Hosts. Mehr dazu findest du in [↑3.3, Einrichtung der Host-Integration](#) und [↑18, Host-Integration](#).

3 Einrichtung von KOMPLETE KONTROL

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

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



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

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



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

3.1 Anschluss des Keyboards an den Computer

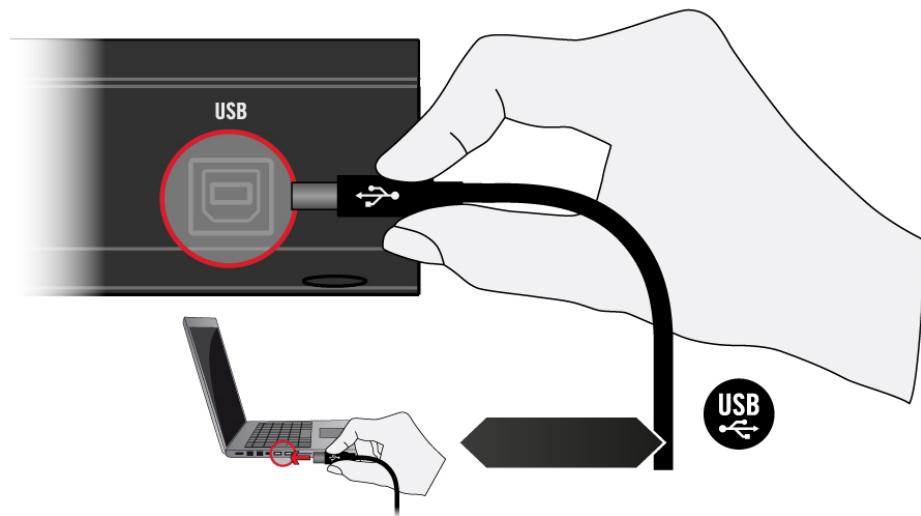


In diesem Abschnitt wird davon ausgegangen, dass du das Netzteil gemäß der Anleitungen auf dem Blatt mit Sicherheitshinweisen aus der Produkt-Box zusammengesetzt und angeschlossen hast.

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

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

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



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

→ Das Keyboard wird nun vom Betriebssystem erkannt.

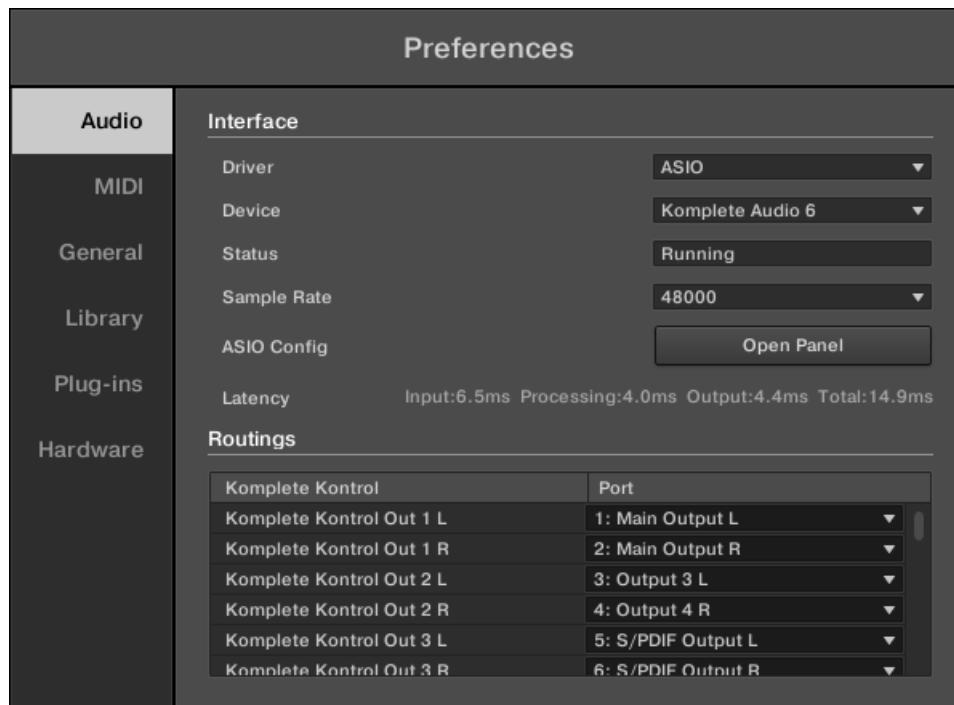
3.2 Einrichtung der Stand-alone-Anwendung

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

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

Konfiguration eines Audio-Interfaces

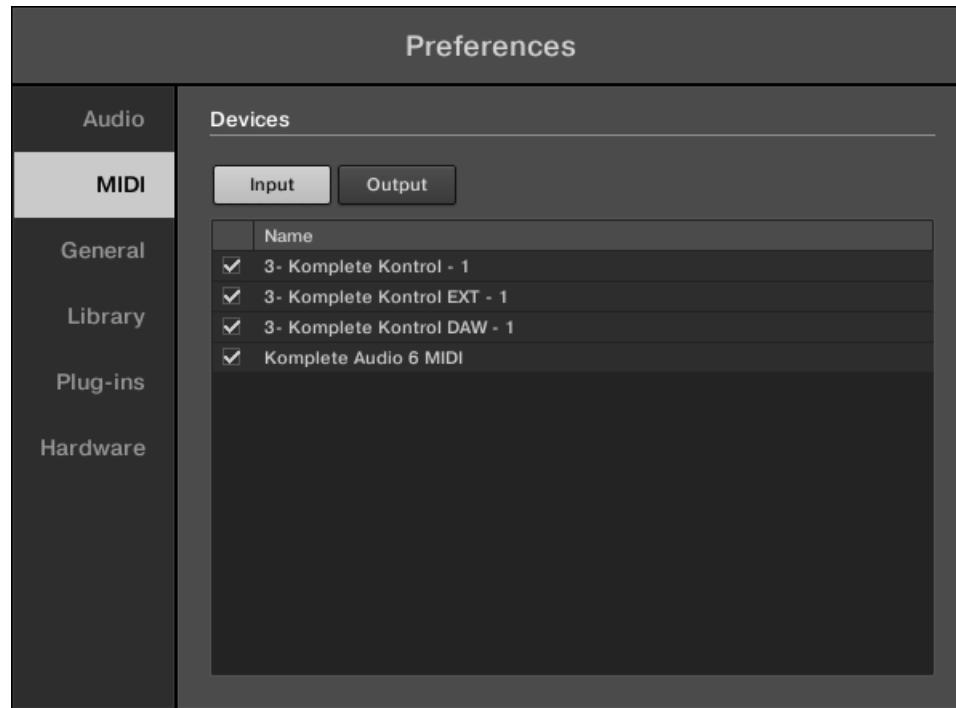
1. Klicke im KOMPLETE-KONTROL-Menü auf *Edit > Preferences*, um die *Preferences* zu öffnen.
2. Klicke *Audio*, um die *Audio-Page* zu öffnen.
3. Wähle den Treiber für dein Audio-Interface aus dem *Driver*-Ausklappmenü.
4. Wähle das Audio-Interface aus dem *Device*-Ausklappmenü.
5. Wähle unter *Routings*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



Preferences-Panel — Audio-Page

Aktivierung der MIDI-Steuerung

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



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

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



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

3.3 Einrichtung der Host-Integration

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

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

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

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

Konfiguration deines Hosts für die Nutzung mit dem Keyboard

Für manche der fortgeschrittenen Funktionen zur Host-Integration von KOMPLETE KONTROL muss der Host verschiedene Dinge beherrschen. Eine Übersicht darüber, welche Host-Anwendung welche Funktionen zur Host-Integration unterstützt, findest du in folgendem Artikel in der Knowledge Base: <https://support.native-instruments.com/hc/articles/210280325>.

Detaillierte Anleitungen, die dir bei der Einrichtung unterstützter Hosts für die Nutzung mit dem KOMPLETE KONTROL-Keyboard helfen, findest du in folgenden Artikeln in der Knowledge Base:

- Einrichtung von Apple Logic Pro X für KOMPLETE KONTROL:
<https://support.native-instruments.com/hc/articles/210279905>
- Einrichtung von Ableton Live für KOMPLETE KONTROL:
<https://support.native-instruments.com/hc/articles/209557689>

- Einrichtung von GarageBand für KOMPLETE KONTROL:
<https://support.native-instruments.com/hc/articles/210844489>
- Einrichtung von Steinberg Cubase / Nuendo für KOMPLETE KONTROL:
<https://support.native-instruments.com/hc/articles/209557849>



Außerdem findest du Informationen zur Konfiguration von Ableton Live für die Nutzung mit KOMPLETE KONTROL im Ableton-Live-Setup-Dokument, das du als PDF-Datei im Unterordner "Host Integration Files" des Installations-Ordners von KOMPLETE KONTROL auf deiner Festplatte findest.

3.4 Anschluss von Pedalen an das Keyboard

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



Die Pedal-Eingänge auf der Rückseite des Keyboards.

Diese Eingänge dienen zum Anschluss von Sustain-und Expression-Pedalen, um deine Performance noch weiter zu verfeinern.

- **SUSTAIN**: Schließe einen Fußschalter an, um das Sustain deiner Noten zu steuern. Dies ist ein An-/Aus-Schalter.
- **EXPRESSION**: Schließe ein Expression-Pedal an, um z.B. die Velocity zu steuern. Dies ist ein stufenloser Controller.



Du kannst die MIDI-Befehle, die den Pedal-Eingängen zugewiesen werden, in der Controller-Editor-Anwendung bestimmen. Lies bitte das Handbuch zum Controller Editor für mehr Informationen.

Anschluss von Pedalen

1. Schließe das Sustain-Pedal an den **SUSTAIN**-Eingang auf der Rückseite des Keyboards an.
2. Schließe das Expression-Pedal an den **EXPRESSION**-Eingang auf der Rückseite des Keyboards an.

Die Polarität des Sustain-Pedals einstellen

Beim Einschalten konfiguriert das Keyboard automatisch die Polarität des angeschlossenen Sustain-Pedals.

- Schalte dein Sustain-Pedal in den "Aus"- bzw. nicht gedrückten Zustand, wenn du dein Keyboard einschaltest, damit die Polarität richtig konfiguriert wird.

Wenn dein Sustain-Pedal invers reagiert, kannst du die Polarität durch folgende Schritte ändern:

1. Schalte das Keyboard aus.
 2. Versetze dein Sustain-Pedal in den Zustand "Aus" bzw. "Nicht gedrückt".
 3. Schalte das Keyboard ein.
- Die korrekte Polarität ist jetzt für dein Sustain-Pedal eingestellt.

3.5 Externes MIDI-Equipment an das Keyboard anschließen

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



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

Um deine externen MIDI-Geräte anzuschließen:

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

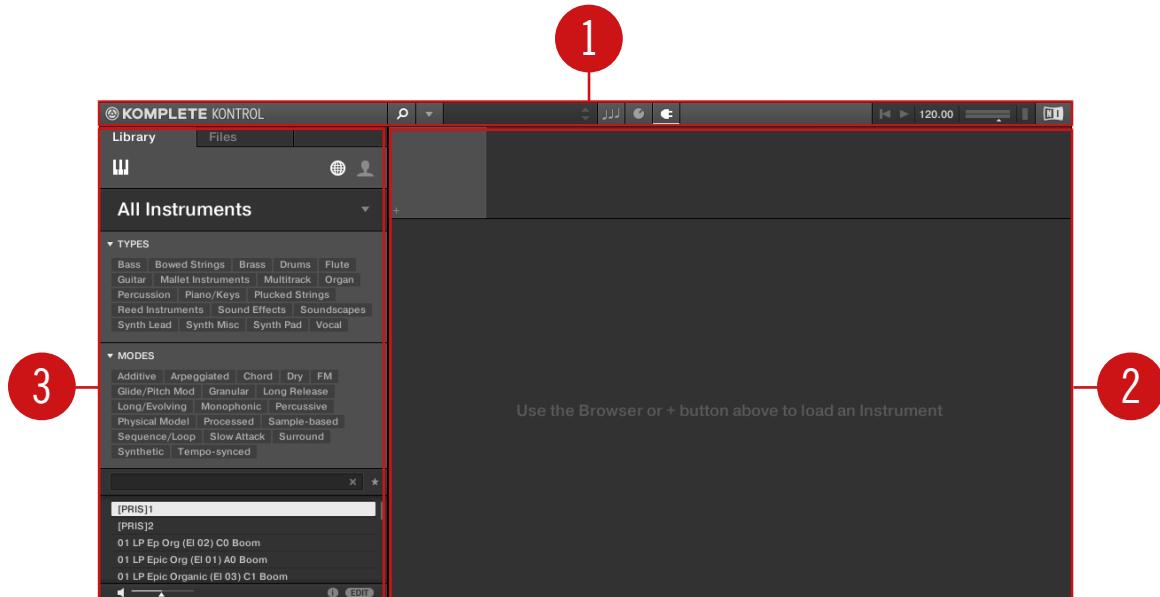
→ Die MIDI-Geräte sind nun angeschlossen.

Je nach Anwendungsfall ist in der Software zusätzliche Konfiguration nötig:

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

4 Die Software im Überblick

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



Die KOMPLETE-KONTROL-Software im Überblick.

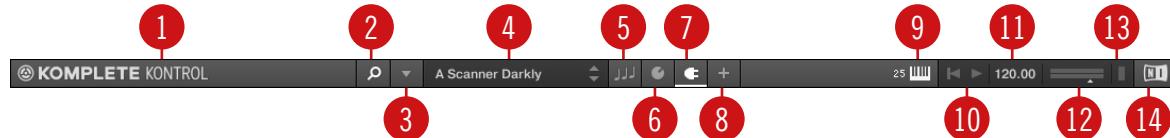
(1) Kopfzeile: Bietet Zugriff auf grundlegende Funktionen, wie das Hauptmenü, das Preset-Display, die Bedienelemente für Transport und Gesamtlautstärke, sowie auf Optionen zum Anzeigen und Verstecken von Teilen der Benutzeroberfläche. Mehr dazu findest du in [14.1, Kopfzeile](#).

(2) Plug-in-Bereich: Zeigt dein geladenes Instrument bzw. den Effekt an und ermöglicht die Bearbeitung direkt in der Software. Mehr dazu findest du in [14.6, Plug-in-Bereich](#).

(3) Browser: Hier blätterst du durch Instrumente und Effekte und verwaltst all deine Preset-Dateien. Mehr dazu findest du in [14.2, Browser](#).

4.1 Kopfzeile

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



Die Kopfzeile (Header).

(1) KOMPLETE-KONTROL-Logo: Öffnet das About-Fenster, in dem du die Versionsnummer deiner KOMPLETE-KONTROL-Software findest.

(2) Browser-Button: Blendet den Browser ein bzw aus. Mehr dazu findest du in [4.2, Browser](#).

(3) KOMPLETE-KONTROL-Menü: Öffnet das KOMPLETE-KONTROL-Menü, das eine Reihe grundlegender Funktionen und Einstellungen enthält, unter anderem die Preferences.

(4) Preset-Display: Zeigt den Namen der geladenen Preset-Datei oder des KONTAKT-Key-Switches an. Die Pfeil-Buttons rechts schalten in der Ergebnisliste des Browsers auf die nächste Preset-Datei.

(5) Perform-Panel-Button: Blendet das das Perform-Panel ein bzw. aus, auf dem du Zugriff auf die Scale- und Arp-Parameter bekommst. Der Perform-Panel-Button leuchtet blau, wenn die Scale-Engine und/oder der Arpeggiator aktiv sind. Mehr dazu findest du in [4.3, Perform-Panel](#).

(6) Plug-in-Panel-Button: Zeigt bzw. versteckt das Plug-in-Panel, mit dem du die Parameter-Zuweisungen des Control-Bereichs auf dem Keyboard für jede Preset-Datei individuell anpassen kannst. Mehr dazu findest du in [4.4, Plug-in-Panel](#).

(7) Plug-in-Ketten-Panel-Button: Blendet das Plug-in-Ketten-Panel ein bzw. aus und leuchtet weiß, wenn er aktiviert ist. Mehr dazu findest du in [4.5, Plug-in-Ketten-Panel](#).

(8) View-Button: Schaltet das geladene Instrument zwischen Default-View und Additional-View um. Der View-Button erscheint nur, wenn das geladene Instrument einen zusätzlichen View bietet. Der View-Button steht nicht zur Verfügung, wenn ein Effekt angewählt ist.

(9) Keyboard-Button: Zeigt das aktuell angeschlossene Keyboard an, S25, S49, S61 oder S88. Wenn mehrere Instanzen der KOMPLETE-KONTROL-Software laufen (z.B. in einem Host), verbindet ein Klick auf diesen Button das Keyboard mit der jeweiligen Instanz. Diese Anzeige erscheint nur, wenn mindestens ein kompatibles Gerät angeschlossen ist. Mehr dazu findest du in [↑6.2, Wechseln von Instanzen](#).

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

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

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

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

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

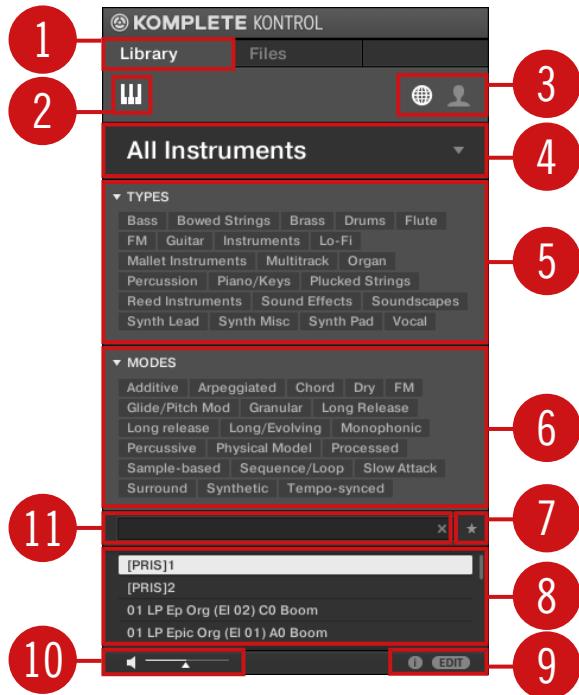
4.2 Browser

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

Mehr Informationen über die Nutzung des Browsers und die Verwaltung deiner Preset-Dateien findest du in den Abschnitten [↑9, In der Library blättern](#), [↑10, Mit Effekten arbeiten](#), bzw. [↑11, Verwaltung der Library](#).

4.2.1 Library-Pane

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



Das [Library](#)-Pane.

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

(2) **Produkt-Typ-Symbol**: Zeigt den aktuellen Kontext des Browsers an, d.h. ob gerade durch Instrumente oder Effekte geblättert wird. Dies wird automatisch durch den aktuell gewählten Plug-in-Slot in der Plug-in-Kette bestimmt. Mehr Informationen über die Umschaltung zwischen Produkt-Typen findest du in Abschnitt [19.1.1, Produkt-Typen: Instrumente und Effekte](#).

(3) **Inhalte-Wähler**: Das Globus-Symbol wählt die Werks-Inhalte und das Benutzer-Symbol die Benutzer-Inhalte. Nur Preset-Dateien des hier gewählten Inhalts-Typs tauchen in den Suchergebnissen (8) auf. Mehr dazu findest du in [19.4, Zwischen Factory- und User-Inhalten wählen](#).

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

(5) TYPES: Mit dem Types-Filter kannst du anhand von Type- und Sub-Type-Schlagworten nach entsprechend verschlagworteten Dateien suchen. Du kannst diesen Bereich ein- bzw. ausklappen, indem du neben **TYPES** auf den kleinen Pfeil klickst. Mehr dazu findest du in [↑9.8, TYPES- und MODES-Tag-Filter](#).

(6) MODES: Mit dem MODES-Filter kannst du anhand von Mode-Schlagworten nach entsprechend verschlagworteten Dateien suchen. Du kannst diesen Bereich ein- bzw. ausklappen, indem du neben **MODES** auf den kleinen Pfeil klickst. Mehr dazu findest du in [↑9.8, TYPES- und MODES-Tag-Filter](#).

(7) Favorites (Favoriten): Filtert die Suchergebnisse nach den Favoriten. Wenn aktiv, tauchen nur Favoriten-Preset-Dateien in den Suchergebnissen **(8)** auf. Mehr dazu findest du in [↑9.9, Mit Favoriten arbeiten](#).

(8) Suchergebnisse: Zeigt alle Preset-Dateien an, auf die deine eingegebenen Suchkriterien zu treffen. Mehr dazu findest du in [↑9.3, Preset-Dateien laden](#).

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

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

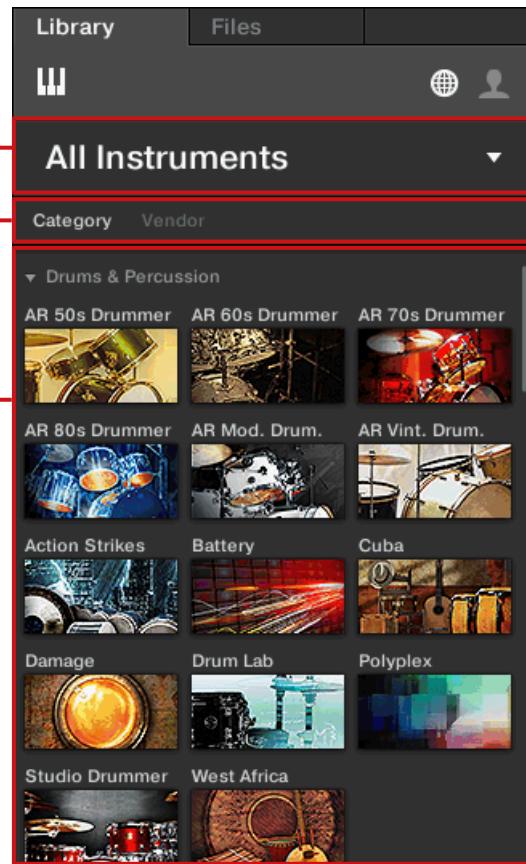
Mehr dazu findest du in [↑9.11, Preset-Datei-Informationen anzeigen](#).

(10) Vorhör-Bedienelemente: Dient zum Vorhören von Preset-Dateien. Mehr dazu findest du in [↑9.12, Vorhören deiner Preset-Dateien \(Prehear\)](#).

(11) Suchfeld: Hier nimmst du eine Textsuche vor. Mehr dazu findest du in [↑9.10, Eine Textsuche durchführen](#).

4.2.2 Produkt-Wähler

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



Der Produkt-Wähler.

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

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

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

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

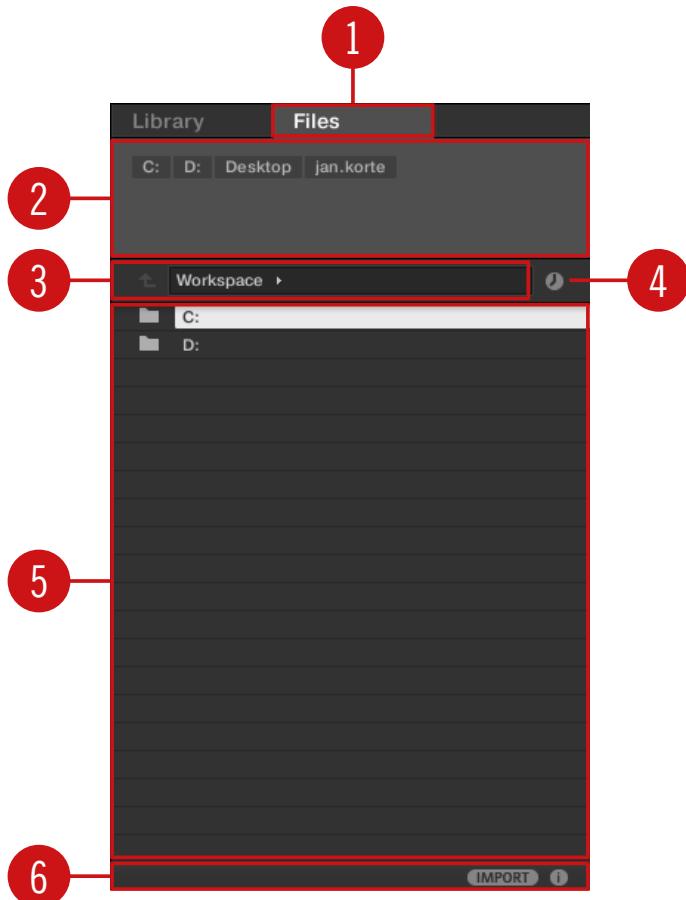
- DRUMS & PERCUSSION
- SAMPLED INSTRUMENTS
- SYNTHESIZERS
- NO CATEGORY (keine Kategorie)

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

Mehr dazu findest du in [19.5, Preset-Dateien nach Produkten filtern](#) und [19.6, Produkt-Preset-Dateien nach Bank filtern](#).

4.2.3 Files-Pane

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



Das [Files](#)-Pane im Browser.

(1) Files-Tab: Zeigt das [Files](#)-Pane an. Mehr dazu findest du in [11.4, Mit dem Files-Pane arbeiten](#).

(2) Favoriten-Zeile: Zeigt all deine bevorzugten Ordner an. Klicke auf einen der Favoriten-Ordner, um direkt zu diesem bestimmten Pfad zu springen und seinen Inhalt in den Suchergebnissen (5) anzuzeigen. Mehr dazu findest du in [11.4.4, Mit Favoriten-Ordnern arbeiten](#).

(3) Orts-Zeile: Zeigt den aktuell angewählten Pfad an. Die Orts-Zeile bietet verschiedene Werkzeuge zur schnellen Navigation durch dein Dateisystem. Mehr dazu findest du in [11.4.2, Navigation zu Dateien mit der Orts-Zeile](#).

(4) Zuletzt-Besucht-Button: Öffnet eine Liste der zuletzt besuchten Orte, um schnell dorthin zu springen. Mehr dazu findest du in [11.4.3, Zuletzt besuchte Orte nutzen](#).

(5) Suchergebnisse: Zeigt die Inhalte (Dateien und Verzeichnisse) des Ordners an, der in der Orts-Zeile angezeigt wird. Nur zu KOMPLETE KONTROL kompatible Dateien werden angezeigt. Mehr dazu findest du in [11.4.1, Zusätzliche Funktionen der Suchergebnis-Liste im Files-Panne](#).

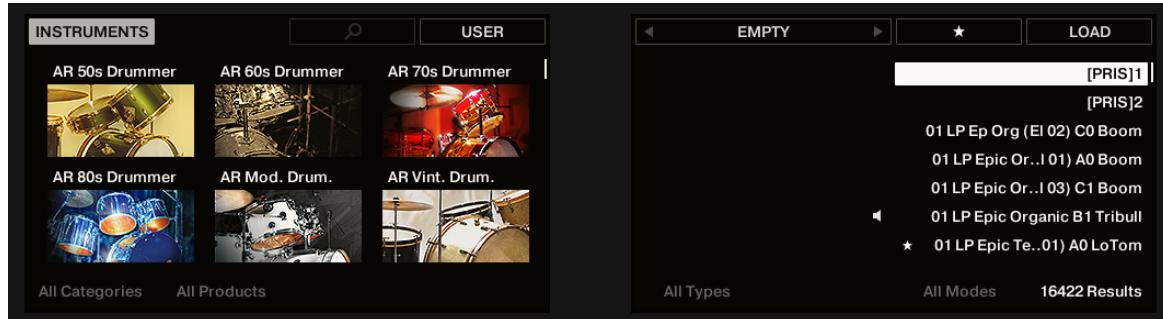
(6) Control-Zeile: Bietet einige nützliche Werkzeuge für die Arbeit mit deinem Dateisystem:

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

Mehr dazu findest du in [11.3, Die Tags und Eigenschaften von User-Preset-Datei bearbeiten](#) und [11.7, KOMPLETE-KONTROL-kompatible Dateien Importieren](#).

4.2.4 Der Browser auf dem Keyboard

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



Der Browser in den Displays des Keyboards.

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

Die folgende Abbildung zeigt die Browser-Parameter in den neun Displays des Keyboards im Überblick.

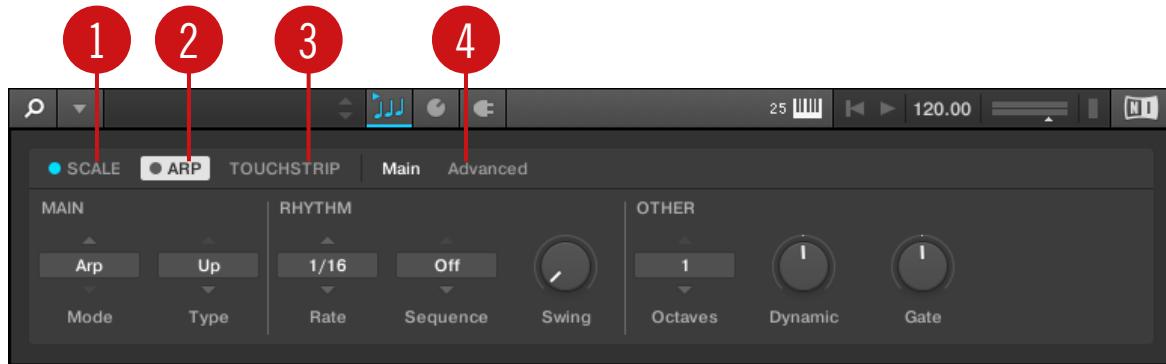


Der Browser auf den Displays des Keyboards.

- (1) Zeigt den gewählten Inhalte-Typ (Factory oder Nutzer-Inhalte).
- (2) Zeigt die gewählte Produkt-Kategorie.
- (3) Zeigt das gewählte Produkt.
- (4) – (5) Zeigt die gewählte BANK und SUB-BANK.
- (6) – (7) Zeigt den gewählten TYPE und SUB-TYPE.
- (8) Zeigt die Suchergebnisse.

4.3 Perform-Panel

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



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 [↑13, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) für Details.

(2) **ARP**: Ein Klick auf den runden Button links neben **ARP** schaltet den Arpeggiator an bzw. aus. Ein Klick auf das **ARP**-Label zeigt die Arpeggiator-Parameter an. Siehe [↑14, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#) für Details.

(3) **TOUCHSTRIP**: Ein Klick auf das **TOUCHSTRIP**-Label zeigt die Parameter der Touch-Strips an. Siehe [↑15, Konfiguration der Touch-Strips](#) für Details.

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

(1) **SCALE**: Ein Klick auf den runden Button links neben **SCALE** schaltet die Skalen-Funktion an bzw. aus. Ein Klick auf das **SCALE**-Label zeigt die Parameter der Scale-Engine an. Siehe [↑13, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) für Details.

(2) **ARP**: Ein Klick auf den runden Button links neben **ARP** schaltet den Arpeggiator an bzw. aus. Ein Klick auf das **ARP**-Label zeigt die Arpeggiator-Parameter an. Siehe [↑14, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#) für Details.

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

Mehr dazu findest du in [↑13, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#).

4.4 Plug-in-Panel

Das Plug-in-Panel dient der Ansicht und Anpassung der im Control-Bereich auf dem 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 findest du in [12.4, Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen](#).

4.5 Plug-in-Ketten-Panel

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



Das Plug-in-Ketten-Panel im Überblick.

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

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

Mehr dazu findest du in [10, Mit Effekten arbeiten](#).

4.6 Plug-in-Bereich

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



Für die meisten Instrumente stehen zusätzliche Views zur Verfügung, mit denen du Zugriff auf weitere Bedienelemente bekommst. Siehe [16.1, Instrumenten-Views](#) für Details.



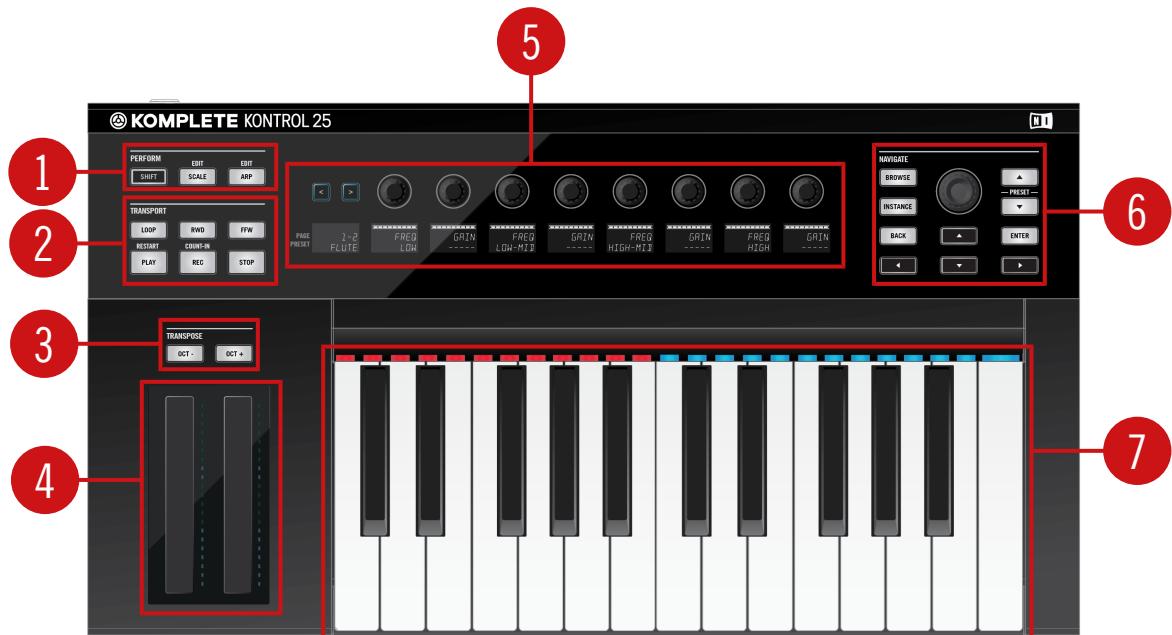
Der Plug-in-Bereich zeigt das Instrument Form an.

5 Das Keyboard im Überblick

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

Das Keyboard ist in vier Größen verfügbar: S25, S49 und S61 sind mit hochwertigen, halbgewichteten Fatar-Keyboards mit Aftertouch ausgestattet. Das S88 bietet professionelle, voll gewichtete Tasten mit Hammermechanik, die ebenfalls von Fatar stammen. Abgesehen von der Tastatur, haben die KOMPLETE-KONTROL-Keyboards identische Funktionalität.

Das bietet die folgenden Bereiche:



KOMPLETE KONTROL S25

(1) **PERFORM-Bereich:** Hier bearbeitest und steuerst du die leistungsfähigen Smart-Play-Funktionen, z.B. das Spiel von Skalen, Akkorden und Arpeggiator-Sequenzen. Die Einstellungen im **PERFORM**-Bereich werden im Control-Bereich (5) und auf dem Light Guide des Keyboards (7) angezeigt. Mehr dazu findest du in [↑5.2, Perform-Bereich](#).

(2) **TRANSPORT-Bereich:** Steuert die Transport-Funktionen unterstützter Hosts. Mehr dazu findest du in [↑5.1, Transport-Bereich](#).

(3) **TRANSPOSE-Buttons:** Mit den Buttons **OCT-** und **OCT+** transponierst du die gesamte Tastatur um eine Oktave nach unten bzw. nach oben. Mehr dazu findest du in [↑5.7, Transpositions-Buttons](#).

(4) **Touch-Strips:** Der Pitch-Strip und der Modulations-Strip werden automatisch den entsprechenden Bedienelementen des geladenen Instruments zugewiesen. Mehr dazu findest du in [↑5.6, Touch-Strips](#).

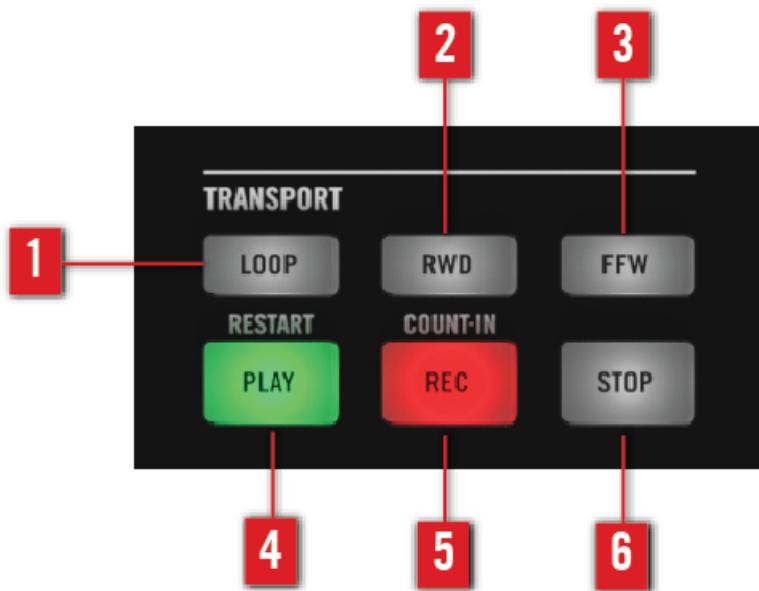
(5) **Control-Bereich:** Die Drehregler und Displays werden automatisch den entsprechenden Bedienelementen des geladenen Produkts oder des gewählten Modus zugewiesen. Mit den Page-Buttons schaltest du auf einen anderen Satz Parameter. Mehr dazu findest du in [↑5.3, Control-Bereich](#).

(6) **NAVIGATE-Bereich:** Hier blätterst du durch Produkte, lädst sie, schaltest zwischen aktiven Instanzen der KOMPLETE-KONTROL-Software zwischen Tracks im Host und zwischen Plug-in-Instanzen um. Außerdem kannst du hier die Gesamt-Lautstärke regeln. Mehr dazu findest du in [↑5.4, Navigate-Bereich](#).

(7) **Tastatur** und **Light Guide:** Spiegeln die Smart-Play-Funktionen wider, indem LEDs an- bzw. ausgeschaltet werden, um aktive und inaktive Tasten anzuzeigen. Der Light Guide spiegelt ebenfalls die Einstellungen des geladenen Instruments wider und kann bei der Anzeige von z.B. BATTERY- oder KONTAKT-Zuweisungen sehr hilfreich sein. Mehr dazu findest du in [↑5.5, Tastatur und Light Guide](#).

5.1 Transport-Bereich

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

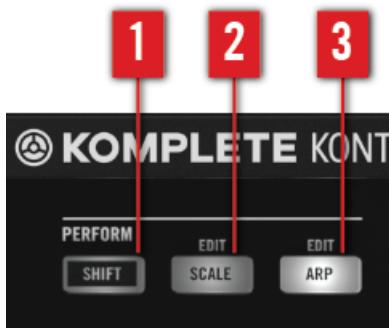


TRANSPORT-Bereich.

- (1) **LOOP**: Schaltet den Wiedergabe-Modus zwischen Standard und Schleife um.
- (2) **RWD**: Verschiebt die Position im Song rückwärts.
- (3) **FFW**: Verschiebt die Position im Song vorwärts.
- (4) **PLAY (RESTART)**: Startet die Wiedergabe. **SHIFT + PLAY (RESTART)** startet die Wiedergabe vom Anfang aus.
- (5) **REC (COUNT-IN)**: REC schaltet die Aufnahme an bzw. aus. **SHIFT + REC (COUNT-IN)** schaltet den Vorzähler an bzw. aus.
- (6) **STOP**: Stoppt die Wiedergabe.

5.2 Perform-Bereich

Die Buttons des **PERFORM**-Bereichs ganz links auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard 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**-Bereich.

- (1) **SHIFT**: Bietet Zugriff auf die per Beschriftung als sekundär gekennzeichneten Funktionen von aktiven Modi und Buttons, wie z.B. die **Edit**-Funktionen der Buttons **SCALE (Edit) (2)** und **ARP (Edit) (3)**.
- (2) **SCALE (EDIT)** : Schaltet die Scale-Engine an bzw. aus. Mehr dazu findest du in [↑13, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#).
- (3) **ARP (EDIT)**: Schaltet den Arpeggiator an bzw. aus und bietet Zugriff auf die Arp-Parameter. Mehr dazu findest du in [↑14, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#).

5.3 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.



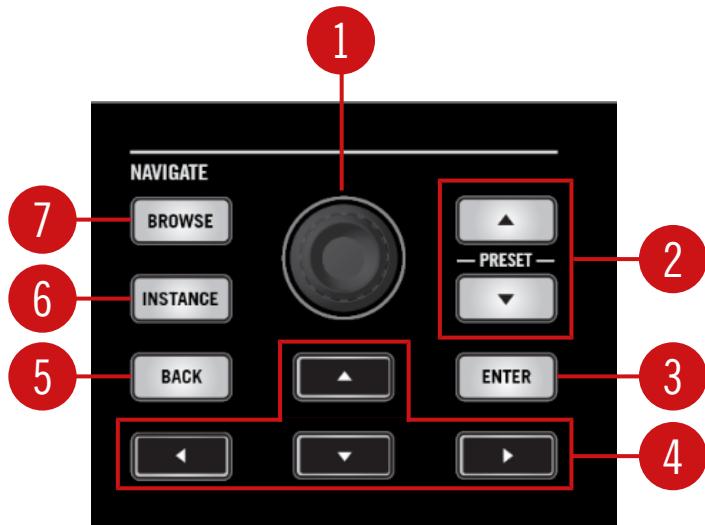
Die Bedienelemente des Control-Bereichs.

- (1) **Page-Buttons:** Dienen dem Sprung auf die nächste Page (5) wodurch die Drehregler (2) und Displays (3) einem anderen Satz von Parametern zugewiesen werden.
- (2) **Drehregler:** Steuern Parameter des geladenen Produkts oder gewählten Modus. Weil die Drehregler berührungsempfindlich sind, kannst du sie einfach antippen, um im entsprechenden Display den eingestellten Wert zu sehen.
- (3) **Displays:** Bieten dir konstant Informationen über die Zuweisungen der Drehregler zum geladenen Produkt oder den Perform-Parametern.
- (4) **PRESET-Display:** Zeigt die geladene Preset-Datei an. Wenn du ein KONTAKT-Instrument mit Key-Switches spielst, erscheint der Name des Key-Switches im PRESET-Display nachdem du die entsprechende Taste gedrückt hast (im Benutzer-Handbuch deines KONTAKT-Instruments erfährst du mehr über Key-Switches).

(5) **PAGE-Display:** Zeigt die aktuelle Steuer-Zuweisung. Das **PAGE**-Display zeigt die Zuweisungen durch Anzeige von z.B. 1/6 oder ARP an.

5.4 Navigate-Bereich

Im **NAVIGATE**-Bereich blätterst du durch deine Produkte und lädst sie.



Navigate-Bereich.

(1) **Control-Encoder:** Dient zum Blättern durch die Ergebnisliste sowie durch die **TYPES**- und **MODES**-Filter im Browser. Außerdem kannst du damit die Gesamtlautstärke der aktiven KOMPLETE-KONTROL-Instanz steuern, indem du **SHIFT** drückst und gleichzeitig den Encoder drehst. Mehr dazu findest du in [↑9, In der Library blättern](#).

(2) **PRESET-Buttons:** Dienen zum umschalten auf die nächste bzw. vorherige Preset-Datei des geladenen Instruments.

(3) **ENTER:** Bestätigt die Wahl im Browser und schaltet in der Hierarchie des Browsers auf die nächste Ebene. Mehr dazu findest du in [↑9, In der Library blättern](#).

(4) Navigate-Pfeile: Dient der Wahl von Plug-in-Slots in der Plug-in-Kette. In einem unterstützten Host kannst du damit auch zwischen Plug-in-Pages umschalten. Mehr dazu findest du in [↑10, Mit Effekten arbeiten](#).

(5) BACK: Schaltet bei der Nutzung des Bildschirm-Overlays in der Hierarchie des Browsers einen Schritt zurück. Mehr dazu findest du in [↑9.13, Browsing mit dem Bildschirm-Overlay](#).

(6) INSTANCE: Dient dem Umschalten zwischen aktiven Instanzen der KOMPLETE-KONTROL-Software, wenn du einen nicht unterstützten Host nutzt. Mehr dazu findest du in [↑6.2, Wechseln von Instanzen](#).

(7) BROWSE: Öffnet den Browser. Mehr dazu findest du in [↑9, In der Library blättern](#).

5.5 Tastatur und Light Guide

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



Die Tastatur und der Light Guide darüber.

Mehr dazu findest du in [↑12, Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern](#), [↑13, Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten](#) und [↑14, Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten](#).

5.6 Touch-Strips

Die beiden Touch-Strips dienen der Steuerung von Pitch- und Modulations-Parametern des geladenen Instruments.



Die Touch-Strips des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards.

Der linke Touch-Strip, Pitch-Strip genannt, wird automatisch dem Pitchbend-Parameter des geladenen Instruments zugewiesen und muss nicht per MIDI-Learn zugewiesen werden. Er verhält sich ähnlich wie ein traditionelles Pitch-Rad, oder Pitch-Bend-Rad, aber du kannst per Konfiguration selbst entscheiden, wie schnell der Strip wieder auf seine Grundeinstellung zurück springt.

Je nach geladener Preset-Datei wird der rechte Touch-Strip, Modulation-Strip genannt, entweder auf die gleiche Weise wie der linke automatisch zugewiesen oder er muss per MIDI-Learn einem Instrumenten-Parameter zugewiesen werden. Er kann wie ein herkömmliches Modulations-Rad — oder Mod-Wheel — genutzt werden aber du kannst ihn auch zur Erzeugung aufwendiger Modulationen konfigurieren, die mit einem Mod-Wheel unmöglich wären.

Mehr dazu findest du in [15, Konfiguration der Touch-Strips](#).

5.7 Transpositions-Buttons



Mit den Buttons **OCT-** und **OCT+** transponierst du die gesamte Tastatur um eine Oktave nach unten bzw. nach oben. Wenn beide Buttons gemeinsam betätigt werden wird die Tastatur auf die Mittel-Oktave zurückgesetzt.

6 Globale Bedienelemente und Preferences

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

6.1 Instrumenten-Views

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



Instrumenten-Views im KOMPLETE-KONTROL-Menü.

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

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



Die verfügbaren Views können je nach geladenem Instrument unterschiedlich ausfallen.

6.1.1 Default-View

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



POLYPLEX im Default-View

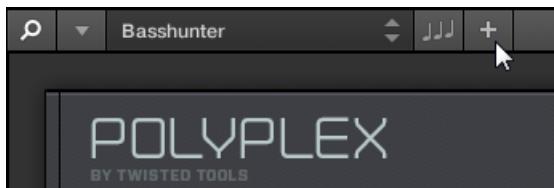
6.1.2 Additional-View

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



POLYPLEX im Additional-View.

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



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

6.1.3 Edit-View



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

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



POLYPLEX im Edit-View.



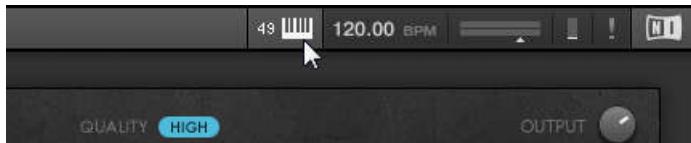
Der Edit-View bietet Zugriff auf Dateien, die vom KOMPLETE-KONTROL-Browser nicht geladen werden können, z.B. KONTAKT-Multis, die vom KONTAKT-Browser im Edit-View geladen werden können.

6.2 Wechseln von Instanzen

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

In der Software auf eine andere Instanz umschalten

- Um das Keyboard auf eine bestimmte Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software umzu-schalten, klickst du den Connect-Button (Keyboard-Symbol) in der Kopfzeile der ent-sprechenden Instanz.



Automatische Umschaltung in einem Host

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

- Wenn du eine Spur wählst, die das KOMPLETE-KONTROL-Plug-in enthält, schaltet das
Keyboard automatisch auf diese Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software um. So
kannst du alle Parameter deines Produkts sofort über das Keyboard steuern.
- Wenn du eine Spur wählst, die das KOMPLETE-KONTROL-Plug-in nicht enthält, schaltet
das Keyboard automatisch in den MIDI-Modus. So kannst du die verfügbaren Bedienele-
mente 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, drückst du die
Auf- bzw. Ab-Buttons im NAVIGATE-Bereich, bis die Spur hervorgehoben ist.

Mit dem Keyboard auf eine andere Instanz schalten

Bei der Nutzung von KOMPLETE KONTROL als Plug-in in einem Host ohne erweiterte Integration, kannst du dich nicht auf eine automatische Umschaltung zwischen den Instanzen verlassen. Du kannst jedoch immer noch über das Bildschirm-Overlay mit dem Keyboard eine bestimmte Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software wählen.

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

1. Um das Bildschirm-Overlay aufzurufen und alle aktiven Instanzen der KOMPLETE-KONTROL-Software anzuzeigen, drücke den **INSTANCE**-Button.
 2. Nutze den Control-Encoder im **NAVIGATE**-Bereich, um im Bildschirm-Overlay eine Instanz auszuwählen.
 3. Drücke den Control-Encoder, um auf die Instanz umzuschalten und das Bildschirm-Overlay zu schließen.
- Du kannst die gewählte Instanz der KOMPLETE-KONTROL-Software jetzt über das Keyboard steuern.

6.3 Transport und Tempo

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

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



Transport- und Tempo-Bedienelemente in KOMPLETE KONTROL.

(1) Play-Button: Der Play-Button startet und stoppt die interne Clock. Dies kann zur Wiedergabe-Steuerung von Sequencer-gesteuerten KONTAKT- und REAKTOR-Instrumenten genutzt werden.

(2) Reset-Button: Der Reset-Button setzt die interne Clock auf ihre Start-Position zurück. Folglich starten Sequencer in KONTAKT und REAKTOR dann ihre Wiedergabe vom Anfang. Das gleiche gilt für den Arpeggiator.

(3) Tempo-Steuerung: Stellt das Tempo in BPM (Beats Per Minute) ein.



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

6.3.1 Die Clock zurücksetzen

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

Die Clock in der Software zurücksetzen

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

Die Clock mit dem Keyboard zurücksetzen

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

6.3.2 Tempo anpassen

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

Das Tempo in der Software ändern

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

1. Klicke auf die Anzeige und ziehe die Maus auf-/abwärts.
 2. Alternativ kannst du die Tempo-Anzeige doppelklicken und numerisch einen neuen Wert eingeben.
- Das Tempo wird in Schritten von einem BPM eingestellt.

Das Tempo in der Software ändern

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

- Halte **SHIFT** und drücke den Control-Encoder.
- Das Tempo wird in Schritten von 1 BPM eingestellt.

6.4 Einstellung der Master-Lautstärke

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



Gesamtlautstärke.

Um den Ausgangspegel einzustellen:

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

Einstellung der Gesamtlautstärke mit dem Keyboard

Um den Ausgangspegel auf dem Keyboard einzustellen:

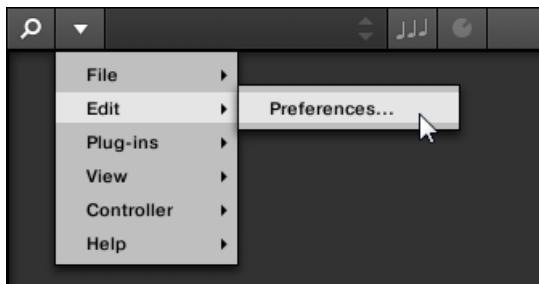
- ▶ Halte **SHIFT** und drücke den Control-Encoder.

6.5 Preferences (Voreinstellungen)

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

Um die [Preferences](#) zu öffnen:

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



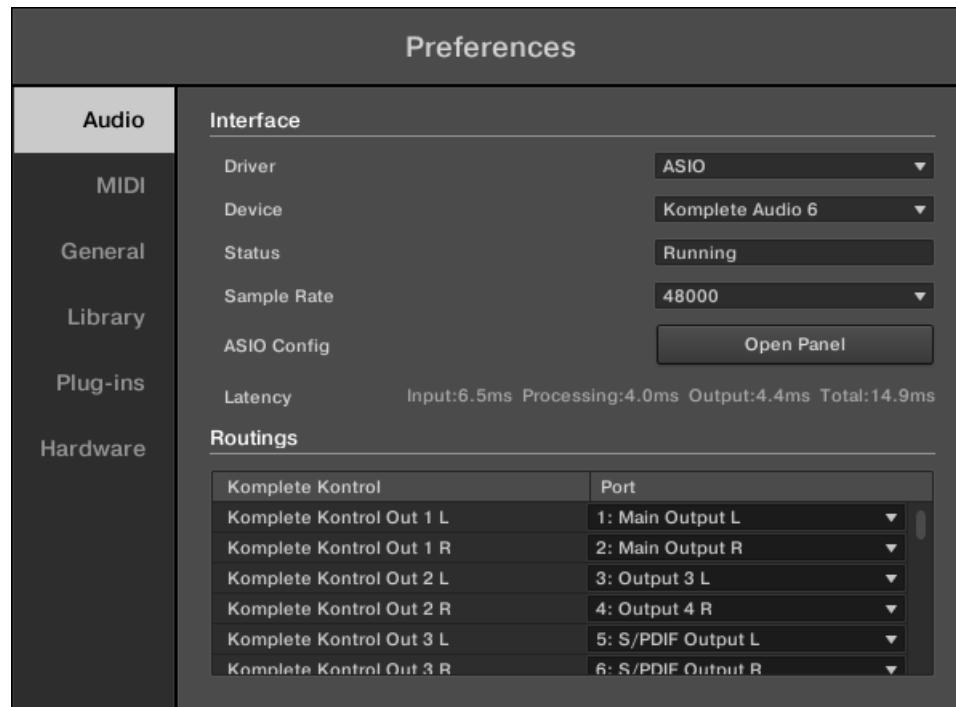
6.5.1 Preferences – Audio-Page

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



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

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



Preferences-Panel — Audio-Page

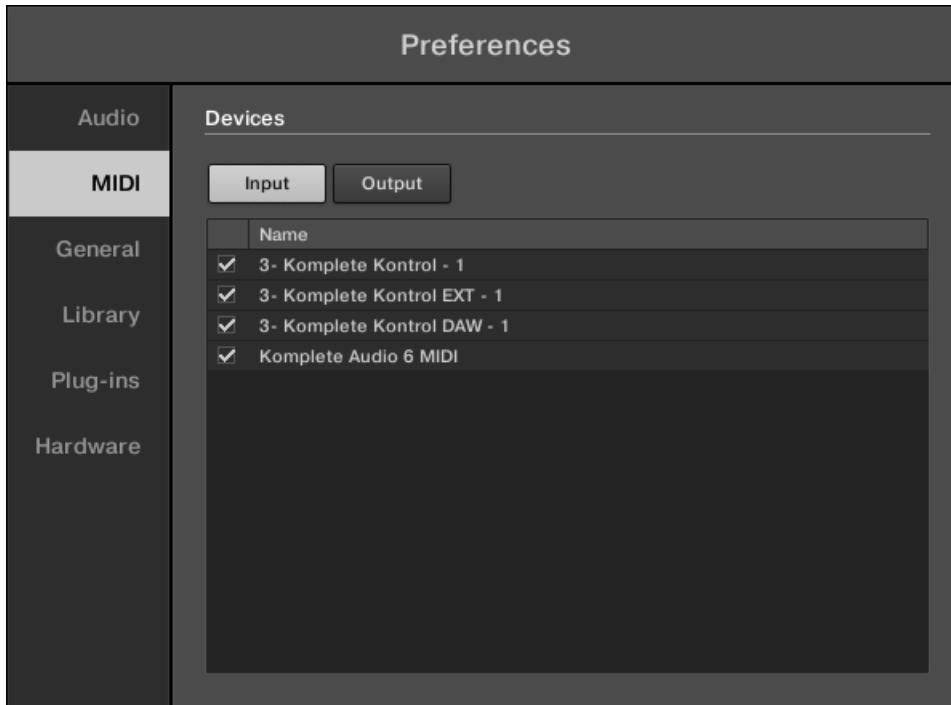
Einstellung	Beschreibung
Driver (Treiber)	Wähle hier deinen Audio-Treiber.
Device (Gerät)	Hier kannst du die zu Verfügung stehenden Geräte auswählen, falls du mehr als ein Audio-Interface angeschlossen hast.
Status (Zustand)	Hier wird angezeigt, ob dein Audio-Interface gerade aktiv ist.
Samplingrate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

6.5.2 Preferences – MIDI-Page

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



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



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

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

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

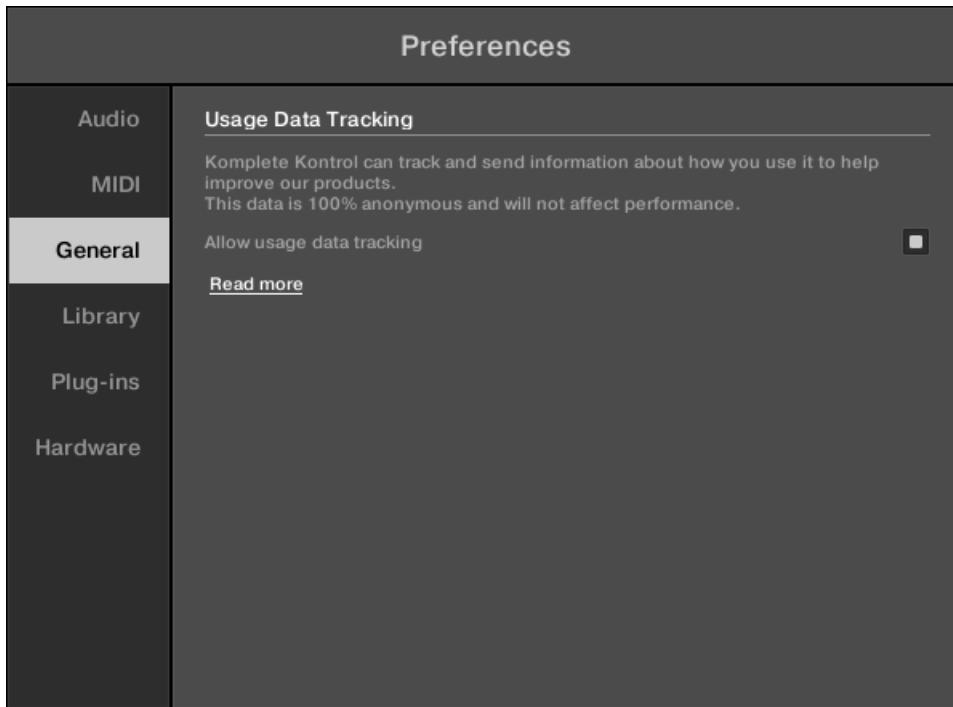
6.5.3 Preferences – General-Page

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

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

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

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



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

Nutzungs-Daten-Tracking ein- oder ausschalten

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

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

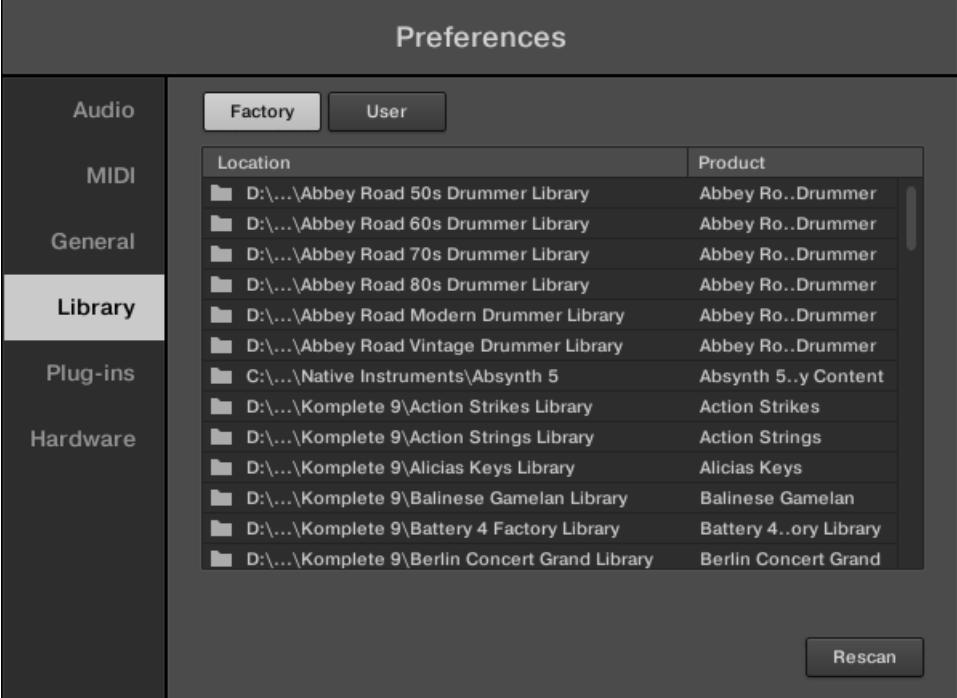
6.5.4 Preferences – Library-Page

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

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

Factory-Bereich

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



The screenshot shows the 'Preferences' window with the 'Library' category selected in the sidebar. The main area displays a table of available libraries, with the 'Factory' tab selected. The table has two columns: 'Location' and 'Product'. The data is as follows:

Location	Product
D:\...\Abbey Road 50s Drummer Library	Abbey Ro..Drummer
D:\...\Abbey Road 60s Drummer Library	Abbey Ro..Drummer
D:\...\Abbey Road 70s Drummer Library	Abbey Ro..Drummer
D:\...\Abbey Road 80s Drummer Library	Abbey Ro..Drummer
D:\...\Abbey Road Modern Drummer Library	Abbey Ro..Drummer
D:\...\Abbey Road Vintage Drummer Library	Abbey Ro..Drummer
C:\...\Native Instruments\Absynth 5	Absynth 5..y Content
D:\...\Komplete 9\Action Strikes Library	Action Strikes
D:\...\Komplete 9\Action Strings Library	Action Strings
D:\...\Komplete 9\Alicias Keys Library	Alicias Keys
D:\...\Komplete 9\Balinese Gamelan Library	Balinese Gamelan
D:\...\Komplete 9\Battery 4 Factory Library	Battery 4..ory Library
D:\...\Komplete 9\Berlin Concert Grand Library	Berlin Concert Grand

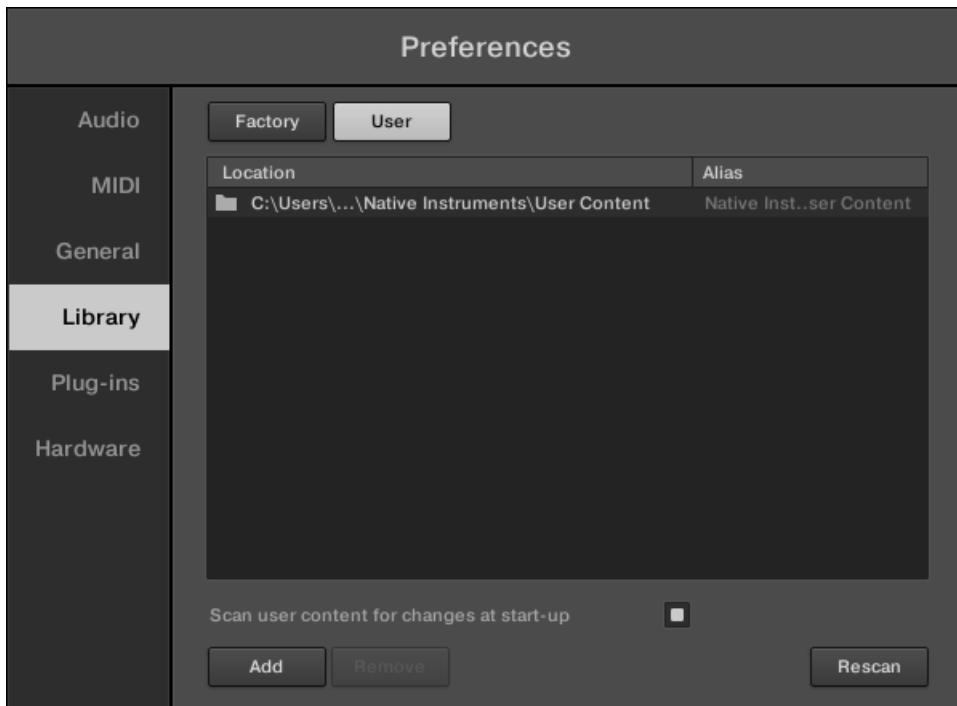
A 'Rescan' button is located at the bottom right of the table area.

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

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

User-Bereich

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



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

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



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

Der User-Library Ordner hinzufügen

Im [User](#)-Bereich der [Library](#)-Page kannst du den User-Inhalten der KOMPLETE-KONTROL-Library Ordner hinzufügen. Um dies zu tun:

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



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

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

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



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

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

Ordner aus der User-Library entfernen

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

6.5.5 Preferences – Plug-ins-Page

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

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

Manager-Bereich

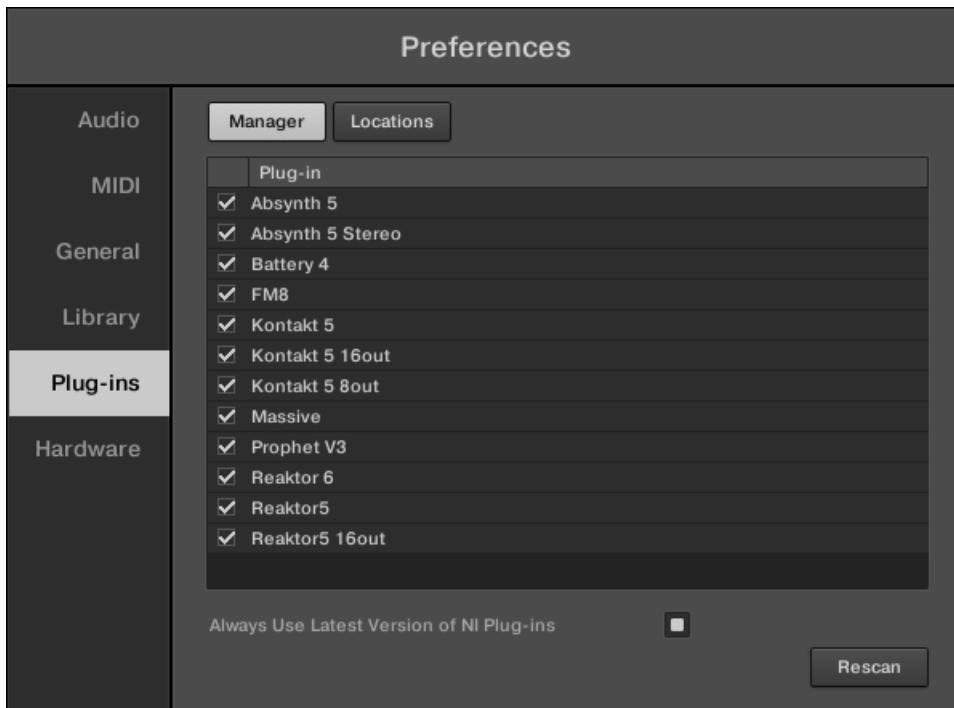
Das [Manager](#)-Pane dient zur Ansicht und Verwaltung aller in KOMPLETE KONTROL verfügbaren VST-Plug-ins. In der Grundeinstellung sind alle verfügbaren Plug-ins für die Nutzung in KOMPLETE KONTROL aktiviert.

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

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



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



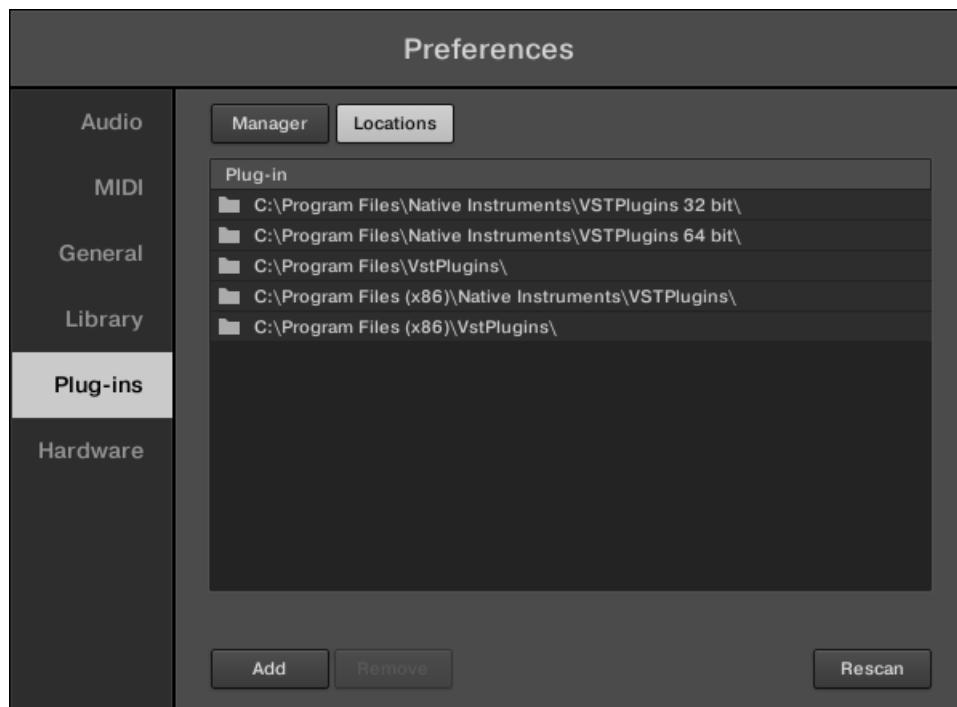
Preferences — das Manager-Pane der [Plug-ins](#)-Page.

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

Locations-Pane

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

- Klicke oben auf der [Plug-ins](#)-Page den [Locations](#)-Button, um das [Locations](#)-Pane anzuzeigen.



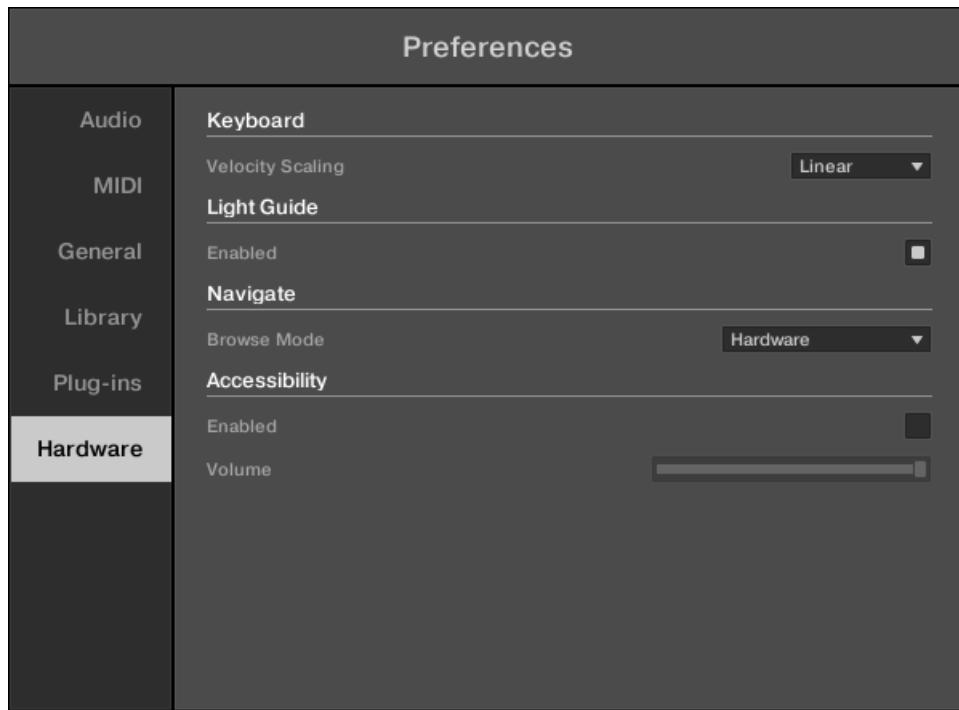
Preferences — die [Plug-ins](#)-Page der [Locations](#)-Pane.

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

6.5.6 Preferences – Hardware-Page

Auf der [Hardware](#)-Page stellst du ein, wie die Tasten auf dein Spiel reagieren und schaltest den Light Guide an bzw. aus.

- ▶ Klicke bei angeschlossenem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard links in den [Preferences](#) auf den [Hardware](#)-Tab, um die [Hardware](#)-Page zu sehen.



Preferences — [Hardware-Page](#).

Einstellung	Beschreibung
Keyboard	
Velocity Scaling	<i>Velocity Scaling</i> bestimmt, wie dein Spiel in Velocity-Werte umgesetzt wird: es fängt an bei <i>Soft 3</i> (ein leichter Anschlag reicht aus, um einen hohen Velocity-Wert zu erreichen) und geht über <i>Linear</i> weiter bis <i>Hard 3</i> (für einen hohen Velocity-Wert musst du die Taste auch entsprechend hart anschlagen).
Light Guide	

Einstellung	Beschreibung
Enabled (aktiviert)	Mit Light Guide schaltest du die farbigen LEDs über dem Keyboard an bzw. aus. Der Light Guide stellt die vom Host gespielten MIDI-Motive dar und zeigt dir die aktiven Tasten entsprechend der auf dem Perform-Panel eingestellten Skala.
Navigate	
Browse Mode (Browser-Modus)	Schaltet den Browser des Keyboards zwischen den Modi Hardware und On-Screen Overlay (Bildschirm-Overlay) um.
Accessibility (Barrierefreiheit)	
Enabled (aktiviert)	Aktiviert die Text-zu-Sprache-Funktion für Sehbehinderte.
Volume (Lautstärke)	Steuert die Lautstärke der Text-zu-Sprache-Funktion.

6.6 Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden

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

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



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



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

7 MIDI-Kommunikation

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

Eingehende MIDI-Daten

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

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

MIDI-Clock empfangen

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

Ausgabe von MIDI-Daten

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

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

- **Bearbeitete MIDI-Noten Routen und 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. Du kannst die Noten in andere MIDI-Instrumente leiten oder sie als MIDI-Pattern im Host aufnehmen.



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

7.1 Host-Automation

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

7.1.1 Automation aufnehmen

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

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



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

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

7.1.2 Automations-IDs für das Perform Panel

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

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

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

7.2 Das Keyboard im MIDI-Modus nutzen

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

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

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

In den MIDI-Modus Schalten

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

1. Drücke **SHIFT** + **INSTANCE** auf dem Keyboard.
2. Alternativ kannst du das Bildschirm-Overlay durch Betätigung des **INSTANCE**-Buttons aufrufen und aus den verfügbaren Optionen [Switch to MIDI mode](#) (In den MIDI-Modus schalten) wählen.

3. Drücke **SHIFT + INSTANCE**, 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 die Controller-Editor-Software, die dir die freie Definition von MIDI-Zuweisungen für die Bedienelemente auf dem Keyboard ermöglicht. Der Controller-Editor wurde im Zuge der KOMPLETE-KONTROL-Installation installiert. Weiterführende Informationen dazu findest du im Controller-Editor-Benutzerhandbuch, das sich als PDF-Datei im Unterordner Documentation im Controller-Editor-Installations-Ordner auf deiner Festplatte befindet.

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

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

Die Tastatur und die Bedienelemente des Keyboards erzeugen gemäß dem Standard-Template für den Stand-Alone-Betrieb MIDI-Befehle.



Du kannst das Grundeinstellungs-Template für den Stand-Alone-Betrieb ändern, indem du das Template rechtsklickst und *Set as Standalone Default* (Als Stand-Alone-Grundeinstellung bestimmen) wählst. Weiterführende Informationen dazu findest du im Controller-Editor-Benutzerhandbuch, das sich als PDF-Datei im Unterordner Documentation im Controller-Editor-Installations-Ordner auf deiner Festplatte befindet.

8 Host-Integration

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



Bevor du die erweiterte Host-Integration nutzen kannst, muss sie zunächst eingerichtet werden. Mehr dazu findest du in [13.3, Einrichtung der Host-Integration](#).

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

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

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

- [18.1, Integration in MASCHINE](#)
- [18.2, Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand](#)
- [18.3, Integration in Ableton Live](#)
- [18.4, Integration in Steinberg Cubase und Nuendo](#)

8.1 Integration in MASCHINE

Wenn du MASCHINE besitzt, kannst du viele Funktionen von MASCHINE direkt über das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard steuern. Die den Bereichen des Keyboards zugewiesenen Funktionen sind unten aufgeführt.

Verbindung mit MASCHINE über die Software aufnehmen

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

- Klicke auf das Keyboard-Symbol in der Kopfzeile.



Verbindung mit MASCHINE über das Keyboard

1. Drücke **INSTANCE** und wähle die MASCHINE-Instanz im Bildschirm-Overlay.
2. Drücke den Control-Encoder, um das Keyboard mit MASCHINE zu verbinden.

Transport Control (Transport-Steuerung)

Aktion in MASCHINE	Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Serie
Basis-Transport	
Wiedergabe starten/pausieren	PLAY (RESTART)
Starte Wiedergabe erneut am Beginn des Loop-Bereichs	SHIFT + PLAY (RESTART)
Aktiviert / deaktiviert die Aufnahme	REC (COUNT-IN)
Aufnahme mit Vorräder	SHIFT + REC (COUNT-IN)
Stoppt die Wiedergabe/Aufnahme	STOP
Aktiviert / deaktiviert das Metronom	SHIFT + STOP
Loop-Bereich	
Verschiebe gesamten Loop-Bereich	LOOP + Control-Encoder
Verschiebe den Startpunkt des Loop-Bereichs	LOOP + Navigate Links + Control-Encoder
Verschiebe den Endpunkt des Loop-Bereichs	LOOP + Navigate Rechts + Control-Encoder
Umschließe alle Scenens mit dem Loop-Bereich	SHIFT + LOOP
Sprünge der Wiedergabeposition	
Verschiebt die Position im Song rückwärts in Pattern-Grid-Schritten	RWD
Verschiebt die Position im Song vorwärts in Pattern-Grid-Schritten	FFW
Verschiebt die Position im Song rückwärts in Step-Grid-Schritten	SHIFT + RWD
Verschiebt die Position im Song vorwärts in Step-Grid-Schritten	SHIFT + FFW

Edit-Steuerung

Aktion in MASCHINE	Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Serie
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)

Transpose

Aktion in MASCHINE	Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Serie
Die Touch-Strip-Einstellungen für den Pitch-Strip bearbeiten	SHIFT + OCT
Die Touch-Strip-Einstellungen für den Modulations-Strip bearbeiten	SHIFT + OCT

Navigation

Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Series	Aktion in MASCHINE
Endlos-Drehregler	
Verschiebt die Position im Song in Pattern-Grid-Schritten	Control-Encoder (drehen)
Slot-Lautstärke einstellen	SHIFT + Control-Encoder (drehen)
Eine Preset-Datei zum Favoriten machen	SHIFT + Control-Encoder (Drücken)
Navigate-Pfeile	
Wählt den vorherigen Plug-in-Slot des gewählten Sound-Slots	Linker Navigations-Pfeil
Wählt den nächsten Plug-in-Slot des gewählten Sound-Slots	Rechter Navigations-Pfeil
Vorherige Plug-in-Page wählen	Page links
Nächste Plug-in-Page wählen	Page rechts
Wählt den vorherigen Sound-Slot der gewählten Group	Oberer Navigations-Pfeil
Wählt den nächsten Sound-Slot der gewählten Group	Unterer Navigations-Pfeil
Vorherige Group auswählen	SHIFT + oberer Navigations-Pfeil
Nächste Group auswählen	SHIFT + unterer Navigations-Pfeil
Other (andere)	
Browser öffnen	BROWSE

Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Serie	Aktion in MASCHINE
Umschalten zwischen MASCHINE- und KOMPLETE-KONTROL-Instanzen	INSTANCE
In den MIDI-Modus schalten	SHIFT + INSTANCE
Vorherige Preset-Datei auswählen	PRESET hoch
Nächste Preset-Datei auswählen	PRESET abwärts
Im Bildschirm-Overlay einen Schritt zurückgehen	BACK (zurück)
Im Bildschirm-Overlay einen Schritt vorwärts gehen	Enter (Eingabe)

8.2 Integration in Apple Logic Pro X und GarageBand

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

Mehr Informationen über die Einrichtung der Host-Integration in Apple Logic Pro X oder GarageBand findest du in Abschnitt Einrichtung von Apple Logic Pro X und GarageBand.

Aktion in Logic Pro X und GarageBand	Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Serie
Startet Wiedergabe	PLAY (RESTART)
Startet die Aufnahme	REC (COUNT-IN)
Vorzähler ein-/ausschalten	SHIFT + REC (COUNT-IN)
Stoppt die Wiedergabe/Aufnahme	STOP
Aktiviert / deaktiviert das Metronom	SHIFT + STOP
Loop-Modus ein-/ausschalten	LOOP
Den Loop um seine eigene Länge verschieben	LOOP + Control-Encoder
Verschiebt die Position im Song in eintaktigen Schritten	Endlos-Drehregler
Eine Spur darüber wählen	Navigate hoch
Eine Spur darunter wählen	Navigate abwärts
Aktion rückgängig machen	SHIFT + Navigate links
Aktion wiederholen	SHIFT + Navigate rechts
Verschiebt die Position im Song rückwärts	RWD
Verschiebt die Position im Song vorwärts	FFW

8.3 Integration in Ableton Live

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

Mehr Informationen über die Einrichtung der Host-Integration in Ableton Live findest du in Abschnitt Einrichtung von Ableton Live (MacOS) bzw. Einrichtung von Ableton Live (Windows).

Aktion in Ableton Live	Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Serie
Startet Wiedergabe	PLAY (RESTART)
Startet die Aufnahme	REC (COUNT-IN)
Vorzähler ein-/ausschalten	SHIFT + REC (COUNT-IN)
Stoppt die Wiedergabe/Aufnahme	STOP
Metronom ein-/ausschalten	SHIFT + STOP
Loop-Modus ein-/ausschalten	LOOP
Den Loop um seine eigene Länge verschieben	LOOP + Control-Encoder
Verschiebt die Position im Song in eintaktigen Schritten	Endlos-Drehregler
Eine Spur darüber wählen	Navigate hoch
Eine Spur darunter wählen	Navigate abwärts
Aktion rückgängig machen	SHIFT + Navigate links
Aktion wiederholen	SHIFT + Navigate rechts
Verschiebt die Position im Song rückwärts	RWD
Verschiebt die Position im Song vorwärts	FFW

8.4 Integration in Steinberg Cubase und Nuendo

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

Mehr Informationen zur Einrichtung der Host-Integration in Steinberg Cubase/Nuendo findest du in Abschnitt Einrichtung von Steinberg Cubase/Nuendo.

Aktion in Cubase und Nuendo	Button auf der KOMPLETE-KONTROL-S-Serie
Startet Wiedergabe	PLAY (RESTART)
Startet die Aufnahme	REC (COUNT-IN)
Vorzähler ein-/ausschalten	SHIFT + REC (COUNT-IN)
Stoppt die Wiedergabe/Aufnahme	STOP
Aktiviert / deaktiviert das Metronom	SHIFT + STOP
Loop-Modus ein-/ausschalten	LOOP
Den Loop um seine eigene Länge verschieben	LOOP + Control-Encoder
Verschiebt die Position im Song in eintaktigen Schritten	Endlos-Drehregler
Eine Spur darüber wählen	Navigate hoch
Eine Spur darunter wählen	Navigate abwärts
Aktion rückgängig machen	SHIFT + Navigate links
Aktion wiederholen	SHIFT + Navigate rechts
Verschiebt die Position im Song rückwärts	RWD
Verschiebt die Position im Song vorwärts	FFW

9 In der Library blättern

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

Außerdem kannst du Preset-Dateien speichern und sie in KOMPLETE KONTROL mit Tags versehen, um deine persönliche KOMPLETE-KONTROL-Library weiter auszubauen. Sie werden automatisch dem User-Bereich des KOMPLETE-KONTROL-Library-Pane hinzugefügt. Tags (Schlagworte) können nur in der Software hinzugefügt und bearbeitet werden. Mehr dazu findest du in [11.1, Speichern von Preset-Dateien in die User-Library](#) und [11.3, Die Tags und Eigenschaften von User-Preset-Datei bearbeiten](#).

Durch Produkte blättern, anstatt durch Instrument oder Effekte

Weil der Workflow für Instrumente und Effekte der gleiche ist, bezeichnet dieser Abschnitt die beiden Produkt-Typen als Produkte. Abhängig vom in der Plug-in-Kette gewählten Plug-in-Slot schaltet der Browser den Produkt-Typ automatisch auf Instrument oder Effekt. Mehr Informationen über Produkt-Typen und die Umschaltung zwischen Produkt-Typen findest du in [19.1.1, Produkt-Typen: Instrumente und Effekte](#).

Der Browse-Modus Hardware ist für die Beschreibung des Arbeitsflusses der bevorzugte

Wenn du auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard mit dem Browser arbeitest, wird die Nutzung des Browse-Modus **Hardware** empfohlen, weil er im Vergleich zum **Bildschirm-Overlay** die Benutzererfahrung verbessert. Daher beschreibt dieser Abschnitt die Arbeitsabläufe im Browse-Modus Hardware, den du vorher in der Software selbst anwählen musst. Mehr dazu findest du in [19.1.2, Browse-Modi](#).

Wenn du mehr über den Arbeitsfluss mit dem Bildschirm-Overlay erfahren möchtest, lies bitte [19.1.3, Browsing mit dem Bildschirm-Overlay](#).

Eine detaillierte Übersicht über die Elemente des Browsers findest du in [14.2, Browser](#).

9.1 Browser-Grundlagen

Dieser Abschnitt beschreibt einige grundlegende Konzepte des Browsers.

9.1.1 Produkt-Typen: Instrumente und Effekte

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

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



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



Siehe [4.5, Plug-in-Ketten-Panel](#), bzw. [10, Mit Effekten arbeiten](#) für weitere Informationen für weitere Informationen über die Plug-in-Kette und ihre Nutzung.

9.1.2 Browse-Modi

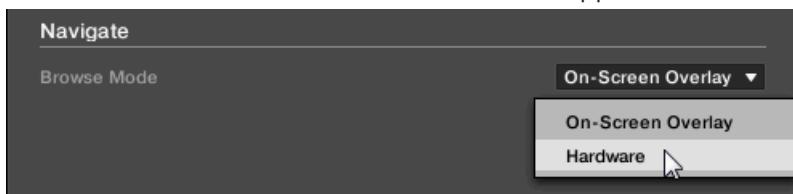
KOMPLETE KONTROL bietet für die Browser-Nutzung mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard zwei Möglichkeiten, Browse-Modi genannt:

- **Bildschirm-Overlay:** In der Grundeinstellung öffnet die Betätigung des **BROWSE**-Buttons das Bildschirm-Overlay auf dem Rechner-Bildschirm, mit dem du den kompletten Überblick über den aktuellen Zustand des Browsers hast, der mit dem **NAVIGATE**-Bereich des Keyboards gesteuert wird. Mehr Informationen über das Bildschirm-Overlay findest du in [19.13, Browsing mit dem Bildschirm-Overlay](#).
- **Hardware:** Alternativ kannst du die Drehregler und Displays auf dem Keyboard zum blättern in deiner KOMPLETE-KONTROL-Library nutzen. In diesem Fall sind die Browser-Funktionen direkt dem Control-Bereich auf dem Keyboard zugewiesen, was den Browser-Arbeitsfluss ohne Nutzung des Rechner-Bildschirms ermöglicht.

Den Browse-Modus Hardware wählen

Um den Hardware-Browser-Modus zu aktivieren:

1. Öffne die Preferences von KOMPLETE KONTROL.
2. Wähle die [Keyboard](#)-Page.
3. Wähle *Hardware* aus dem [Browse-Mode](#)-Ausklappmenü.



- Die Browser-Funktionen werden jetzt dem Control-Bereich zugewiesen und können mit den Page-Buttons und den Drehreglern gesteuert werden.



Die Aktivierung der erleichterten Bedienung schaltet den [Browser-Mode](#) von KOMPLETE KONTROL automatisch auf *Hardware*.

9.1.3 Über die Library und Meta-Informationen

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

Tags

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

- Der **Content-Type** (Inhalts-Typ) der Preset-Datei, d.h. ob sie aus der Werks-Library eines Produkts stammt oder von einem Nutzer erstellt wurde.
- Das **Produkt**, aus dem die Preset-Datei stammt — das kann z.B. eine hierarchische Struktur mit einer Produkt-Kategorie, einem bestimmten Produkt und möglicherweise einer Bank dieses Produkts beinhalten.
- Eine variable Anzahl an **Tags** (Schlagworten), die der Beschreibung verschiedener Charakteristika der Datei dienen, z.B. der Typ des Effekts, der Klangcharakter, der Kontext, in dem er genutzt wird — kurz gesagt, alles was dir beim finden der Datei helfen könnte.

In der Library enthaltene Preset-Dateien

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

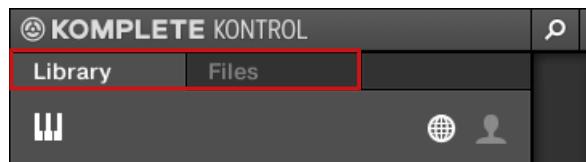
Du kannst außerdem die in KOMPLETE KONTROL erzeugten Sounds in den Bereich der Benutzer-Inhalte in der [Library-Pane](#) abspeichern.

9.1.4 In deiner Library blättern vs. deine Festplatte durchsuchen

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

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

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



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

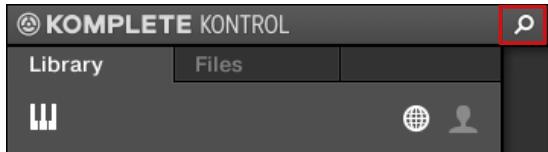


Das durchblättern und laden von Dateien im Dateisystem ist mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard nicht möglich. Der Browser kann, auf dem Keyboard aufgerufen, nur Dateien laden, die bereits der Library hinzugefügt wurden. Daher solltest du deine Dateien immer vorher in die Library importieren und sie mit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

9.2 Öffnen des Browsers

Um den Browser zu öffnen:

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



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



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

Den Browser auf dem Keyboard aufrufen

Wenn die Plug-in-Kette komplett leer ist, zeigt das Display PRESS BROWSE (Browse drücken) an.

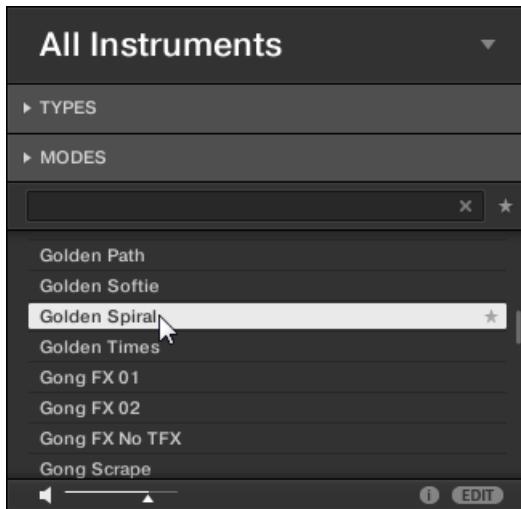
Um den Browser auf den Displays des Keyboards aufzurufen:

- Drücke den **BROWSE**-Button.

9.3 Preset-Dateien laden

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

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



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

Mit dem Keyboard eine Preset-Datei laden

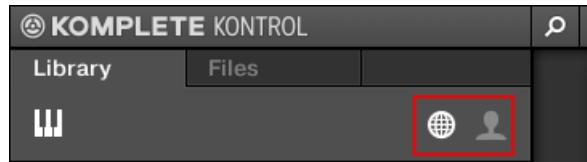
Um mit dem Keyboard eine Preset-Datei zu laden:

1. Klicke den **BROWSE**-Button, um den Browser zu öffnen.
2. Wähle in der Ergebnisliste eine Preset-Datei, indem du Control-Bereich Drehregler 8 drehst oder durch Drehung des Control-Encoders im **NAVIGATE**-Bereich.
3. Lade die gewählte Preset-Datei durch drücken von **ENTER** im **NAVIGATE**-Bereich oder durch drücken des Control-Encoders im **NAVIGATE**-Bereich.

- Die Preset-Datei wird zusammen mit dem Produkt geladen, der Browser wird automatisch geschlossen und im Control-Bereich werden die Produkt-Parameter angezeigt.

9.4 Zwischen Factory- und User-Inhalten wählen

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



Der Inhalte-Wähler.

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

Auf dem Keyboard zwischen Factory- und User-Inhalten wählen

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

- Schalte mit den Page-Buttons zwischen **FACTORY**- und **USER**-Inhalten um. In der Grundstellung sind die **FACTORY**-Inhalte gewählt.

Auf dem Keyboard zwischen Factory- und User-Inhalten wählen

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

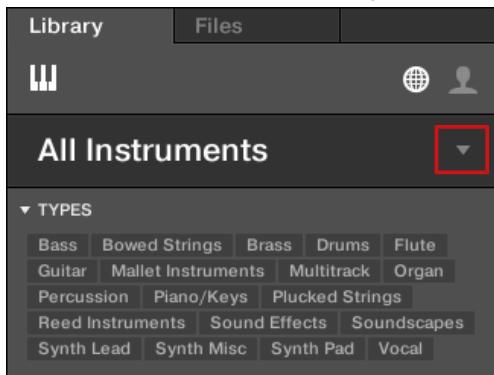
- Schalte mit Page Links (**M**) oder Page Rechts (**S**) zwischen **FACTORY**- und **USER**-Inhalten um. In der Grundeinstellung sind die **FACTORY**-Inhalte gewählt.

9.5 Preset-Dateien nach Produkten filtern

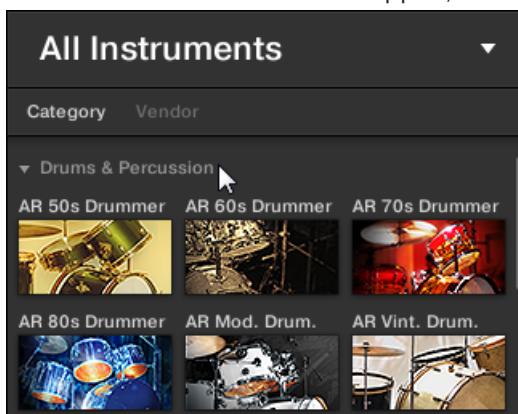
Mit dem Produkt-Wähler kannst du Preset-Dateien nach einem bestimmten Produkt filtern.

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

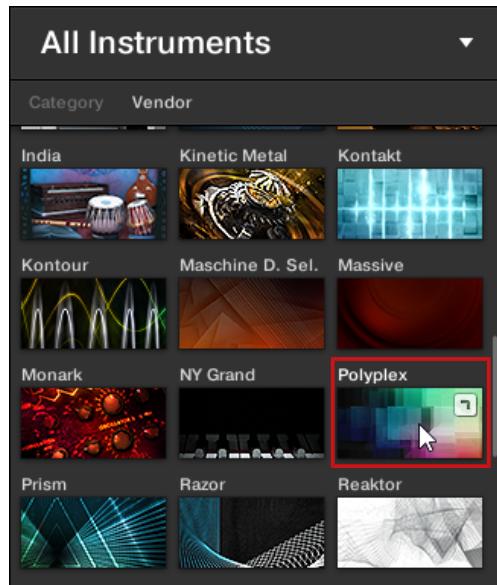
1. Klicke auf den Pfeil in der Kopfzeile des Produkt-Wählers.



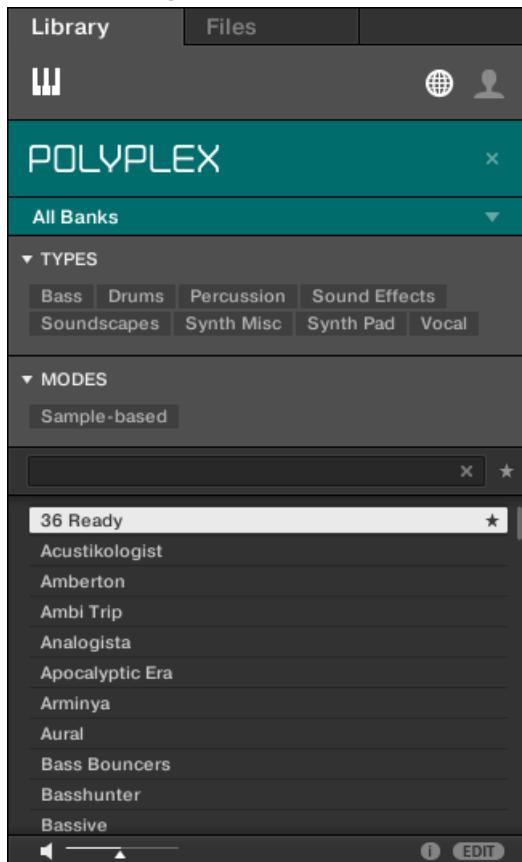
- ⇒ Der Produkt-Wähler wird erweitert und zeigt dir die Produkt-Liste mit allen verfügbaren Instrumenten und Effekten in deiner KOMPLETE-KONTROL-Library an.
- 2. Wähle entweder **Category** (Kategorie) oder **Vendor** (Anbieter) im **Category- / Vendor-Wähler** um die Produkte entsprechend zu filtern.
- 3. Blättere durch die Produkt-Gruppen, um das gewünschte Produkt zu finden.



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



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

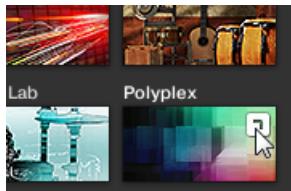


Ein Produkt mit seiner Standard-Preset-Datei laden

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

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

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



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

Presets auf dem Keyboard nach Produkten filtern

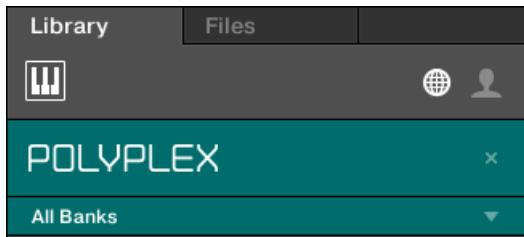
Um Presets auf dem Keyboard nach Produkten zu filtern:

1. Drücke und halte **SHIFT**, um auf die sekundären Browser-Funktionen zuzugreifen.
 2. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drücke Drehregler 1, um für die Sortierung der Produkt-Liste entweder **CATEGORY** oder **VENDOR** zu wählen. In der Grundeinstellung zeigt die Produkt-Liste alle Instrumente oder Effekte an.
 3. Lass **SHIFT** wieder los.
 4. Drehe Drehregler 1, um eine Kategorie bzw. einen Anbieter zu wählen.
 5. Drehe Drehregler 2, um durch die Produkt-Liste zu rollen und das gewünschte Produkt zu finden.
- Du kannst jetzt in den Suchergebnissen durch sämtliche Preset-Dateien, die mit deiner Auswahl in Verbindung stehen, blättern.

9.6 Produkt-Preset-Dateien nach Bank filtern

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

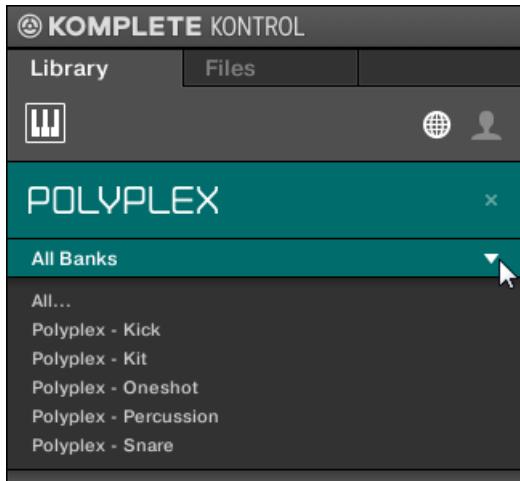
Wenn du ein bestimmtes Produkt in der Produkt-Liste gewählt hast, erscheint unter dem geschlossenen Produkt-Wähler ein zusätzliches **Bank-Ausklappmenü**. Dieses Bank-Menü dient der Auswahl einer bestimmten Bank mit Preset-Dateien für das gewählte Produkt, sollten welche verfügbar sein.



Das Bank-Menü zeigt [All Banks](#) (alle Bänke) für POLYPLEX.

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

1. Klicke den Pfeil im [Banks](#)-Menü, um es zu erweitern.
2. Wähle eine Bank aus den verfügbaren Einträgen.



- Im Anschluss an deine Auswahl wird das [Bank](#)-Menü geschlossen und zeigt die gewählte Bank an. Die Ergebnis-Liste darunter spiegelt die Eingrenzung der Suche wider.

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

Produkt-Preset-Dateien auf dem Keyboard nach Bänken filtern

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

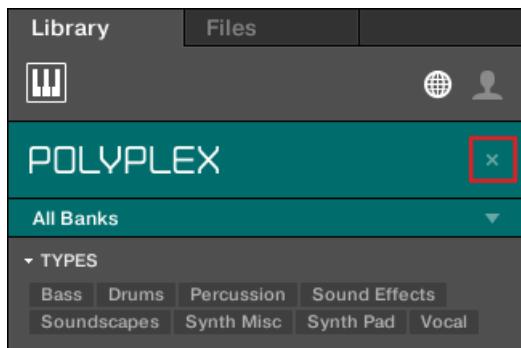
1. Drehe Drehregler 3, um die gewünschte Bank des Produkts zu wählen.
2. Wenn verfügbar, kannst du Drehregler 4 zur Auswahl einer Sub-Bank nutzen.
→ Die Ergebnisliste zeigt nur die zugehörigen Preset-Dateien an.

9.7 Die Produkt-Auswahl zurücksetzen

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

Um die Auswahl im Produkt-Wähler zurückzusetzen:

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



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



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

Die Produkt-Auswahl auf dem Keyboard zurücksetzen

Um die Produkt-Auswahl zurückzusetzen:

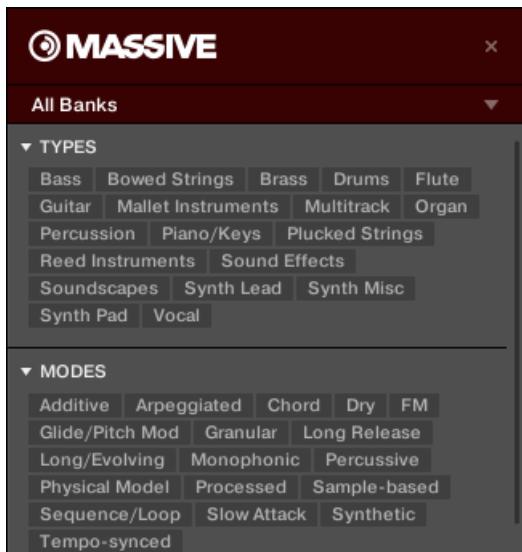
- ▶ Drehe Drehregler 2 gegen den Uhrzeigersinn bis im Display darunter ALL PRODUCTS (Alle Produkte) erscheint.
- Die Produkt-Auswahl wird zurückgesetzt.

9.8 TYPES- und MODES-Tag-Filter



Der [MODES](#)-Tag-Filter steht immer zur Verfügung.

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



[TYPES](#)- und [MODES](#)-Filter für MASSIVE

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

TYPES

Die Tags des [TYPE](#)-Filters sind in zwei hierarchische Ebenen eingeteilt — Tags der obersten Ebene und Tags in Unter-Ebenen.

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

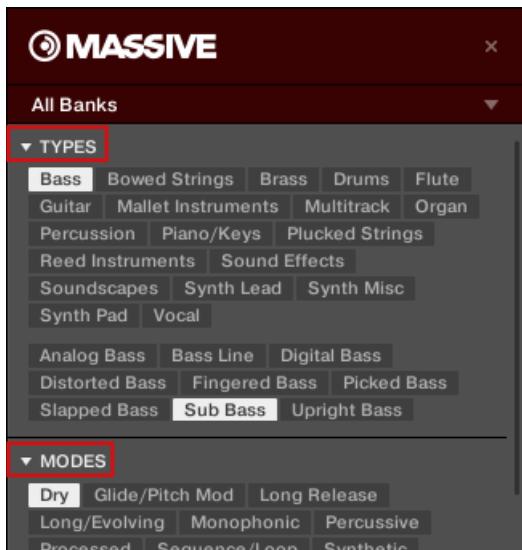
MODES

Der [MODES](#)-Filter bietet eine zusätzliche Ebene, die unabhängig von den Type-Ebenen ist:

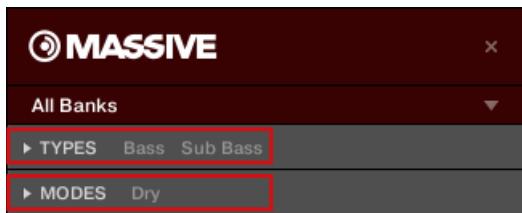
- Generell beziehen sich Mode-Tags (Modus) auf technische Begriffe (z.B. Arpeggiated, Percussive, Synthetic, usw.).
- Der MODES-Filter wird immer angezeigt. Du kannst deine Suche mit dem MODES-Filter beginnen, bevor du den TYPES-Filter nutzt (oder sogar ganz ohne ihn).
- Die Liste der im MODES-Filter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

Wenn du im TYPES- oder im MODES-Filter keinerlei Tags auswählst, zeigt die Suchergebnis-Liste alle Dateien des gewählten Produkts.

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



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



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

9.8.1 Preset-Dateien nach Typen und Modi filtern



Der [MODES](#)-Tag-Filter steht immer zur Verfügung.

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

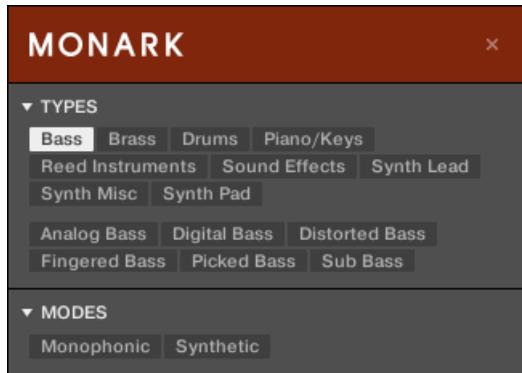


Das MONARK-Instrument ist im Produkt-Wähler ausgewählt.

Um einen Bass-Sound zu finden.

1. Wähle im [TYPES](#)-Filter den [Bass](#)-Tag.

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



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



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

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

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

Mit dem Keyboard Preset-Dateien nach Typen und Modi filtern

Um einen Bass-Sound zu finden.

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

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

9.8.2 Mehrere Tags der gleichen Ebene auswählen



Der MODES-Tag-Filter steht immer zur Verfügung.

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

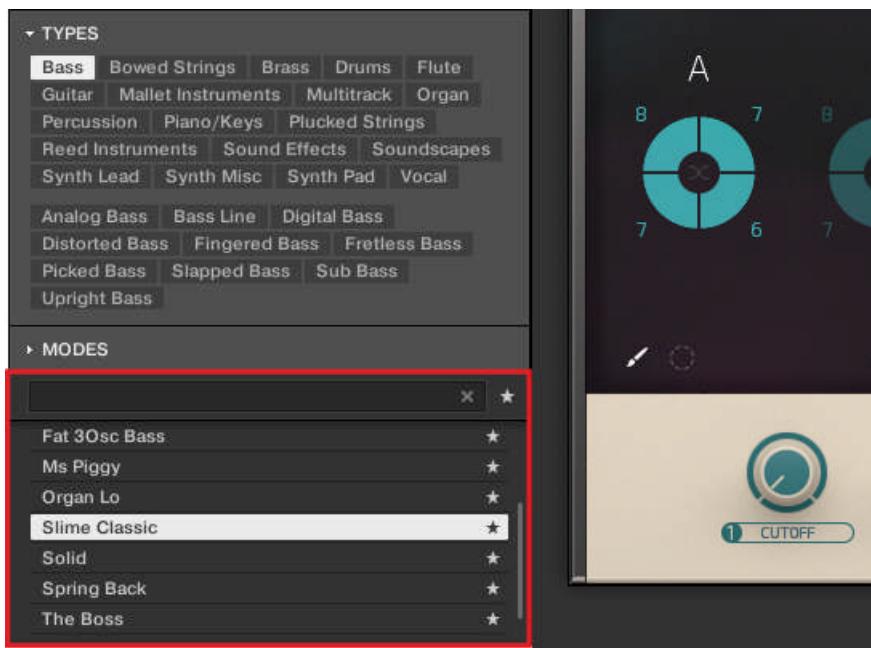
1. Halte auf der Tastatur deines Rechners [Shift] gedrückt und klicke zwei Tags einer bestimmten Ebene, um diese Tags und alle Tags dazwischen auszuwählen.
 2. Halte auf deiner Computertastatur [Ctrl] ([Cmd] in macOS) gedrückt und klicke eine beliebige Anzahl an Tags einer bestimmten Ebene, um diese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



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

9.9 Mit Favoriten arbeiten

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



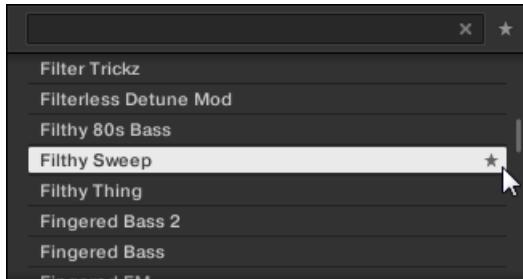
Der KOMPLETE-KONTROL-Browser mit allen Favoriten, die mit dem Type Bass markiert sind.

9.9.1 Den Favoriten eine Preset-Datei hinzufügen

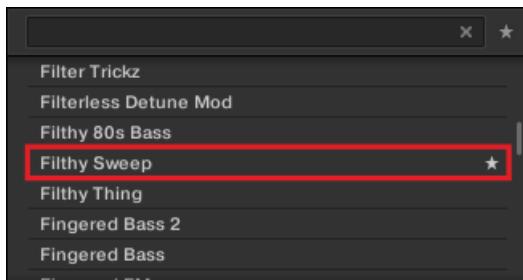
Um den Favoriten eine Preset-Datei hinzuzufügen:

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

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



2. Klicke auf das Favoriten-Symbol, um die zugehörige Preset-Datei zu den Favoriten hinzufügen.
- Die Preset-Datei gehört nun zu den Favoriten, was am leuchtenden Favoriten-Symbol neben seinem Namen zu erkennen ist.



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

Den Favoriten auf dem Keyboard eine Preset-Datei hinzufügen

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

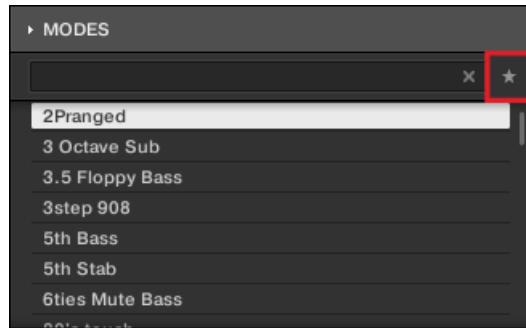
1. Drehe Drehregler 8, um die Preset-Datei, die du den Favoriten hinzufügen möchtest, in den Suchergebnissen zu wählen.
 2. Drücke und halte **SHIFT**.
- ⇒ Die Displays unter den Drehreglern 3 und 4 zeigen jetzt die Favoriten-Parameter an.

3. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drehe Drehregler 4 im Uhrzeigersinn bis im Display darunter der Wert **SET** zu **ON** wird.
- Die Preset-Datei wird den Favoriten hinzugefügt.

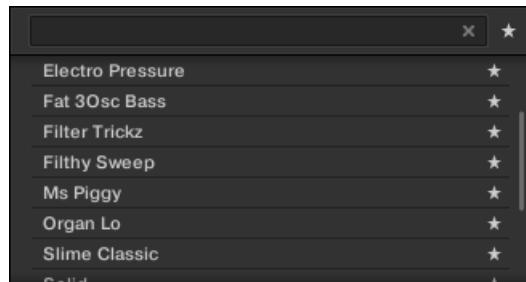
9.9.2 Favoriten in den Suchergebnissen anzeigen

Um den Favoriten-Filter zu aktivieren:

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



- Das Favoriten-Symbol leuchtet jetzt und die Suchergebnisse zeigen 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:

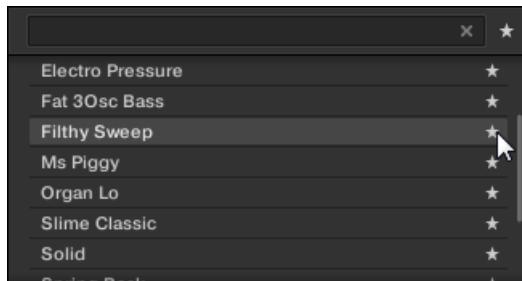
1. Drücke und halte **SHIFT**.

- ⇒ Die Displays unter den Drehreglern 3 und 4 zeigen jetzt die Favoriten-Parameter an.
2. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drehe Drehregler 3 im Uhrzeigersinn bis im Display darunter der Wert **FILTER FAVORITE** zu **ON** wird.
- Die Suchergebnisse zeigen jetzt alle favorisierten Preset-Dateien an.

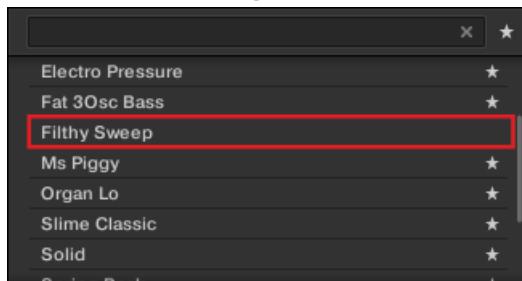
9.9.3 Preset-Dateien aus den Favoriten entfernen

Um aus den Favoriten eine Preset-Datei zu entfernen:

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



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



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

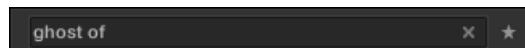
Preset-Dateien auf dem Keyboard aus den Favoriten entfernen

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

1. Wähle eine favorisierte Preset-Datei.
 2. Drücke und halte **SHIFT**.
- ⇒ Die Displays unter den Drehreglern 3 und 4 zeigen jetzt die Favoriten-Parameter an.
3. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drehe Drehregler 4 im Uhrzeigersinn bis im Display darunter der Wert **SET** zu **OFF** wird.
- Die Preset-Datei wird aus den Favoriten entfernt.

9.10 Eine Textsuche durchführen

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



Das Text-Suchfeld.

1. Klicke in das Suchfeld.
 2. Gib den gewünschten Text ein, um die Ergebnisse auf Dateien zu beschränken, die diesen Text enthalten.
- Sobald du zu tippen anfängst, beginnt die Liste mit Treffern unten kürzer zu werden.

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

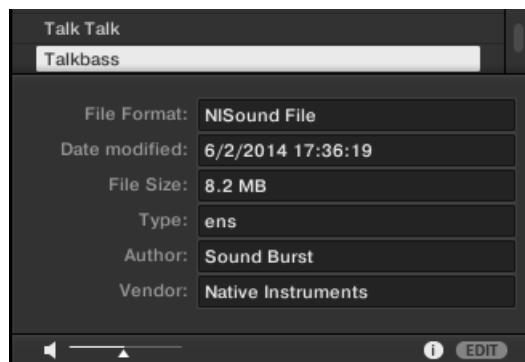
Rechts vom Suchfeld befindet sich der **Reset-Button** (das kleine Kreuz), der sowohl die Text-Suche als auch die Tag-Suche zurücksetzt. Die Instrumenten-Suche ist davon nicht betroffen.

9.11 Preset-Datei-Informationen anzeigen

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



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



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

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

9.12 Vorhören deiner Preset-Dateien (Prehear)

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



Die Vorhör-Bedienelemente

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



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

Deine Preset-Dateien mit dem Keyboard vorhören (Prehear)

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

1. Drücke und halte **SHIFT**, um in den Displays die sekundären Browser-Funktionen aufzurufen.
⇒ Das Display unter Drehregler 7 zeigt den **PREHEAR**-Parameter (Vorhören).
 2. Während du **SHIFT** gedrückt hältst, drehe Drehregler 7 im oder gegen den Uhrzeigersinn bis der Wert im Display darunter auf **ON** bzw. **OFF** springt.
 3. Drehe Drehregler 8, um die Lautstärke der Preset-Datei, die du vorhörst, einzustellen.
 4. Lass **SHIFT** wieder los.
 5. Drehe Drehregler 8, um in den Suchergebnissen eine andere Preset-Datei zu wählen.
- Bei der Auswahl wird die Preset-Datei wiedergegeben und die Wiedergabe der vorherigen Preset-Datei hört auf.

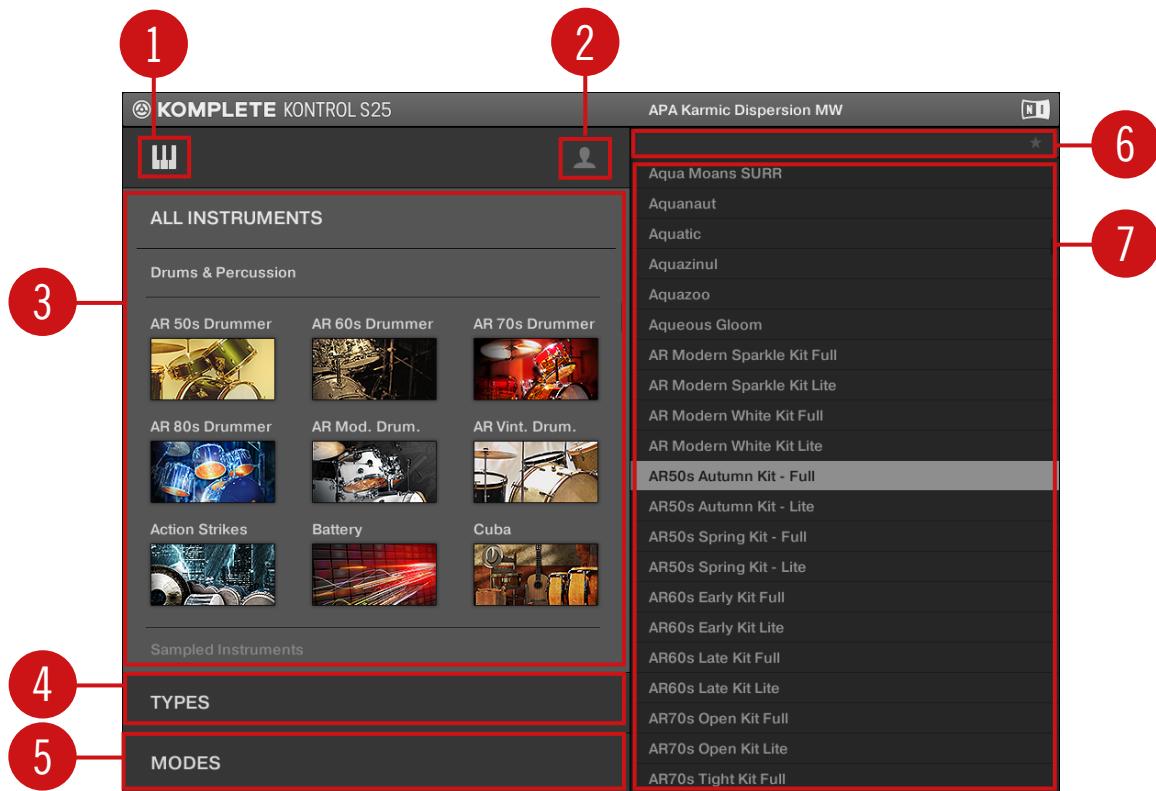
Wenn du die Vorhörfunktion deaktivierst, wird die Wiedergabe einer vorgehörten Preset-Datei automatisch gestoppt.

9.13 Browsing mit dem Bildschirm-Overlay

Wenn in den Preferences der Standard-Browse-Modus [On-Screen Overlay](#) (Bildschirm-Overlay) gewählt ist, öffnet die Betätigung des **BROWSE**-Buttons BROWSE-Button auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard ein großes und leicht lesbares Bildschirm-Overlay auf dem Rechner-Bildschirm. So hast du sofort Zugriff auf viele Funktionen des Software-Browsers der KOMPLETE-KONTROL-Software. Mit dem Bildschirm-Overlay kannst du die Suche schrittweise eingrenzen, und so leicht die gewünschten Sounds finden. Im Folgenden werden die Elemente des Bildschirm-Overlays im Überblick gezeigt.

Weitere Informationen über die Auswahl eines anderen Browse-Modus findest du im Kapitel --- MISSING LINK ---.

Browser-Überblick im Bildschirm-Overlay



Der Browser im Bildschirm-Overlay im Überblick.

- (1) Produkt-Typ-Symbol:** Zeigt an, ob gerade durch Instrumente oder Effekte geblättert wird.
- (2) Inhalte-Wähler:** Wählt die Dateien, die durchblättert werden sollen. Schalte das User-Symbol aus, um die Factory-Inhalte zu durchsuchen oder schalte es an, um die User-Inhalte zu durchsuchen.
- (3) Produkt-Wähler:** Mit der Auswahl öffnet sich ein Ausklappmenü, von dem du ein bestimmtes Produkt und manchmal auch die Bank des Produkts wählen kannst. Nur die Dateien, die deiner Auswahl entsprechen, tauchen in den Suchergebnissen **(5)** auf.
- (4) TYPES-Filter:** Mit dem Types-Filter kannst du anhand von Type- und Sub-Type-Schlagworten nach entsprechend verschlagworteten Dateien suchen.

(5) MODES-Filter: Mit dem Modes-Filter kannst du anhand von Modus-Tags nach entsprechend verschlagworteten Dateien suchen.

(6) Favoriten-Filter: Schaltet den Favoriten-Filter ein bzw. aus.

(7) Ergebnis-Liste: Die Ergebnis-Liste zeigen alle Dateien an, die deiner Sucheingabe über die oben beschriebenen Werkzeuge entsprechen.

Sehen Sie dazu auch

📄 Browse-Modi [→ 96]

10 Mit Effekten arbeiten

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

Mehr Informationen über die Nutzung des Browsers findest du in Abschnitt [↑9, In der Library blättern](#).

10.1 Das Plug-in-Ketten-Panel öffnen

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

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

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



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



Auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard wird nur der gewählte Plug-in-Slot angezeigt.

10.2 Effekte hinzufügen

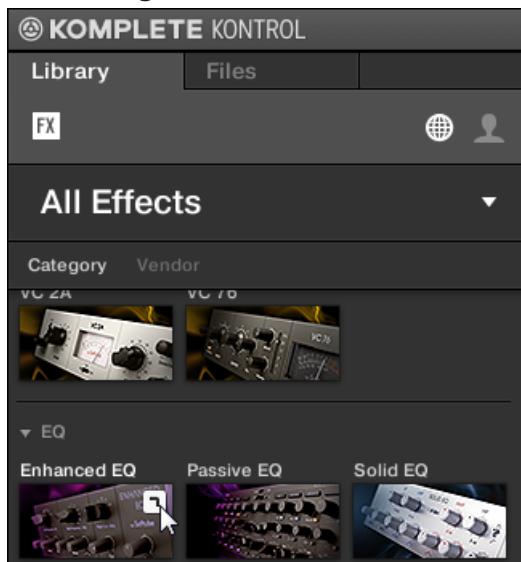
Wenn bereits ein Instrument in den ersten Plug-in-Slot geladen wurde, kannst du der Plug-in-Kette jetzt Effekte hinzufügen.

Um der Plug-in-Kette einen Effekt hinzuzufügen:

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



2. Finde den gewünschten Effekt.



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



Effekte mit dem Keyboard hinzufügen.

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

1. Drücke den rechten Navigate-Button, bis du den leeren Plug-in-Slot ganz rechts gewählt hast.
 2. Drücke den **BROWSE**-Button, um den Browser zu öffnen.
 3. Wähle den gewünschten Effekt und drücke den Control-Encoder, um ihn zu laden.
- Der Effekt wird jetzt der Plug-in-Kette hinzugefügt. Wiederhole diese Schritte, um der Plug-in-Kette mehr Effekte hinzuzufügen.

10.3 Plug-in-Slots wählen

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

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

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

Mit dem Keyboard einen anderen Plug-in-Slot wählen

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

- Drücke den linken oder rechten Navigate-Button, um den vorherigen bzw. nächsten Plug-in-Slot in der Plug-in-Kette anzuwählen.
- Die Bedienelemente des Plug-ins werden den entsprechenden Drehreglern zugewiesen.

10.4 Effekte umordnen

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

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

1. Bewege den Mauszeiger über den Plug-in-Slot, den du verschieben möchtest.
 2. Klicke und halte die linke Maustaste und ziehe den Mauszeiger auf die gewünschte Position in der Plug-in-Kette.
- ⇒ Die weiße Linie zwischen den Grenzen der Plug-in-Slots zeigt die Position an, die das Plug-in einnehmen wird.



3. Lass den Effekt an der neuen Position in der Plug-in-Kette fallen.

→ Der Plug-in-Slot sitzt in der Plug-in-Kette jetzt an einer anderen Position und die anderen Plug-in-Slots werden entsprechend verschoben.



Auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard wird die Umordnung von Effekten nicht unterstützt.

10.5 Die Plug-in-Kette scrollen

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



Rechter Scroll-Pfeil.

Um durch die Plug-in-Kette zu scrollen:

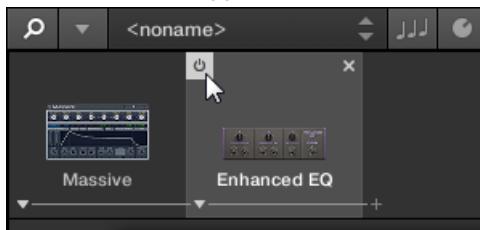
► Klicke den Scroll-Pfeil für die gewünschte Richtung.

10.6 Effekte stummschalten (Bypass)

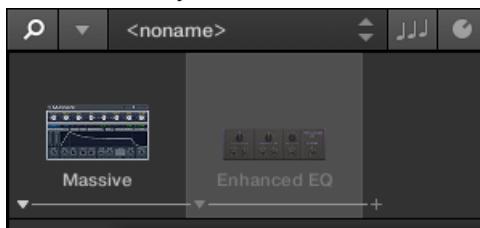
Wenn du das Instrument für A-/B-Vergleiche temporär ohne einen bestimmten Effekt hören möchtest, ohne den Effekt aus der Plug-in-Kette zu entfernen, kannst du Effekte überbrücken (Bypass).

Um den Effekt zu überbrücken:

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



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



Auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard wird die Überbrückung von Effekten nicht unterstützt.

10.7 Effekte entfernen

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

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



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



Auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard wird das Entfernen von Effekten aus der Plug-in-Kette nicht unterstützt.

11 Verwaltung der Library

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

Die Vorgehensweisen bei der Organisation von Instrumenten-Preset-Dateien und der Organisation von Effekt-Preset-Dateien sind identisch. Die Produkt-Typen Instrument und Effekt können im Browser nicht direkt gewählt werden, weil dies durch die Plug-in-Kette bestimmt wird. Mehr Informationen über Produkt-Typen und die Umschaltung zwischen Produkt-Typen findest du in Abschnitt [19.1.1, Produkt-Typen: Instrumente und Effekte](#).

Eine detaillierte Übersicht über die Elemente des Browsers findest du in Abschnitt [14.2, Browser](#).

11.1 Speichern von Preset-Dateien in die User-Library

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

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

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



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

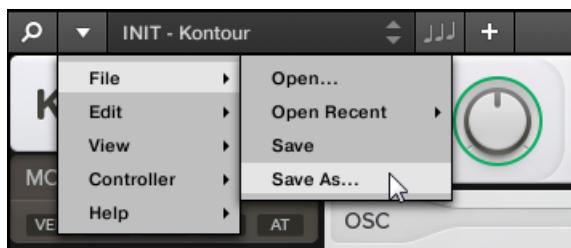
Eine Preset-Datei speichern

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

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



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



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



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



11.2 Löschen von Preset-Dateien aus der User-Library

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

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



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

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

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



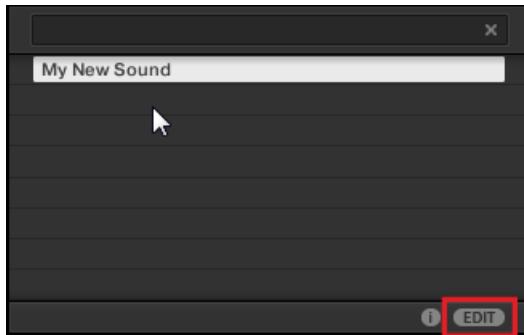
Die Type- und Mode-Tags werden auch vom MASCHINE-Browser erkannt. So findest du die in KOMPLETE KONTROL gespeicherten User-Preset-Dateien schnell in den User-Inhalten des [Library](#)-Panels von MASCHINE wieder.



Der [MODES](#)-Tag-Filter steht immer zur Verfügung.

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

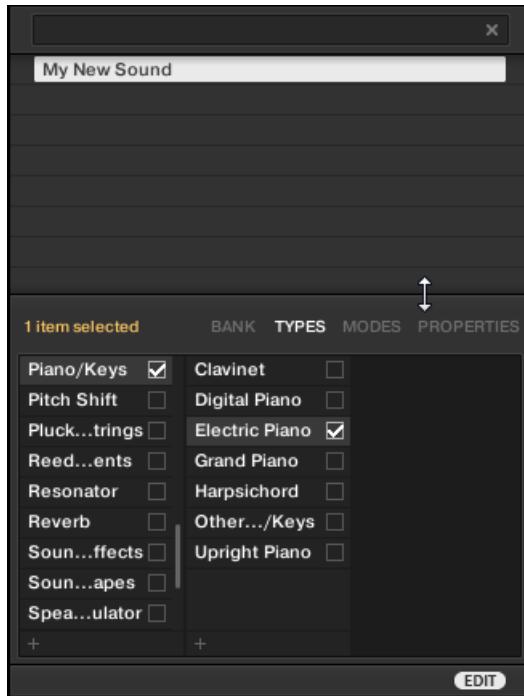
1. Wähle die Preset-Datei in der Ergebnis-Liste an und klicke in der Steuerleiste auf **EDIT**, um den Attribut-Editor zu öffnen.



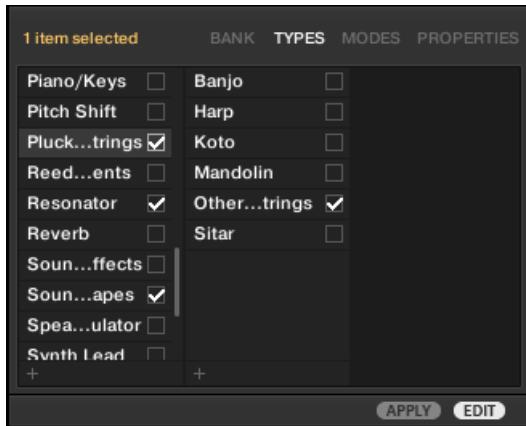
2. Klicke auf **TYPES**, um die Type-Tags deiner Preset-Datei zu bearbeiten:



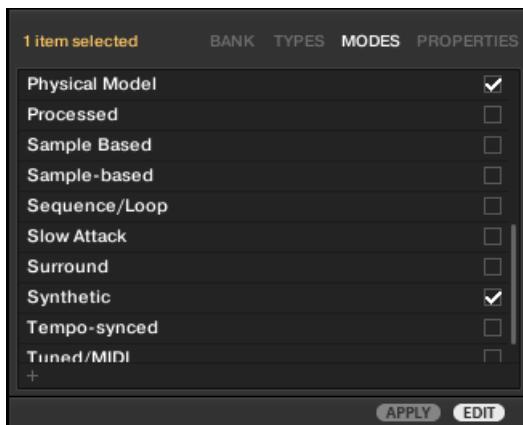
3. Klicke und ziehe die obere Kante des Attribut-Editors aufwärts, um ihn zu vergrößern. So fällt die Navigation durch die Liste der verfügbaren Tags leichter.



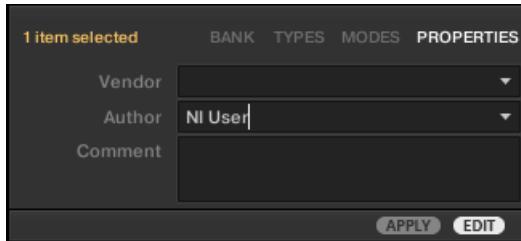
4. Weise deiner Preset-Datei die passenden Tags zu, indem du die Ankreuzfelder neben ihren Namen anklickst.



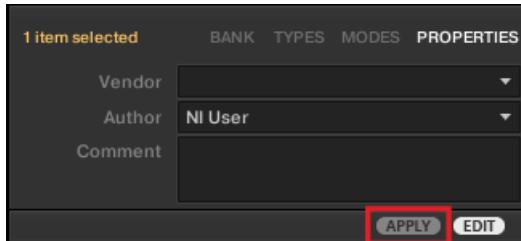
5. Klicke auf **MODES**, um die Mode-Tags deiner Preset-Datei zu bearbeiten. Die Tag-Zuweisung geschieht genau so, wie bei den Type-Tags, indem du die Ankreuzfelder neben ihren Namen anklickst.



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



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



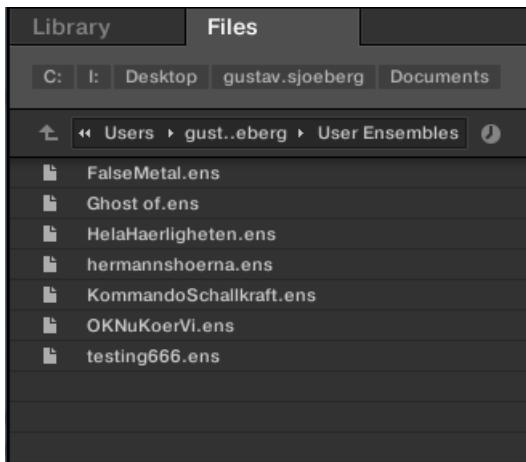
- Deine Preset-Datei ist nun mit deiner Auswahl von Types und Modes sowie ihren Eigenschaften gespeichert. Du kannst den Attribut-Editor mit einem erneuten Klick auf **EDIT** wieder schließen.

11.4 Mit dem Files-Pane arbeiten

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



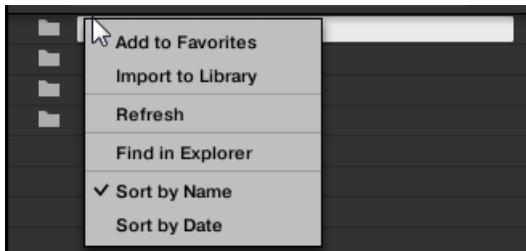
In den Suchergebnissen werden nur mit KOMPLETE KONTROL kompatible Dateien angezeigt.



Die Suchergebnis-Liste des [Files](#)-Panes.

11.4.1 Zusätzliche Funktionen der Suchergebnis-Liste im Files-Pane

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



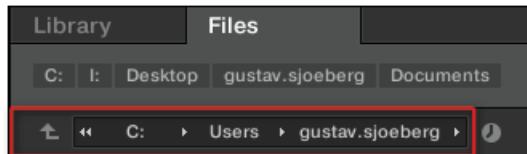
Das Kontext-Menü in der Ergebnisliste des [Files](#)-Panes.

Die folgenden Befehle stehen zur Verfügung:

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

11.4.2 Navigation zu Dateien mit der Orts-Zeile

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

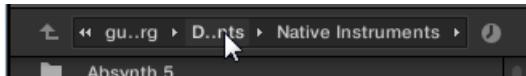


Die Orts-Zeile

Die Orts-Zeile bietet folgende Werkzeuge:

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

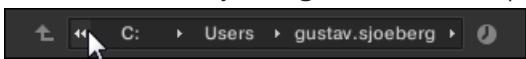
- Einen der **Ordner-Namen** anklicken, um zum jeweiligen Ordner zu springen:



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

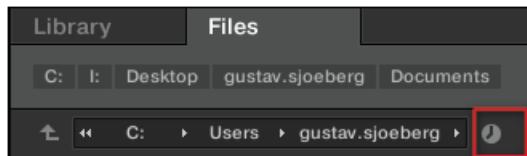


- Wenn im Pfad nicht alle Ebenen angezeigt werden können, klicke den **doppelten Pfeil nach links** auf der linken Seite des Pfads, um die restlichen Ebenen darüber anzuzeigen (bis zur höchsten Ebene in deinem Dateisystem) und wähle einen der Einträge in der Liste, um zur jeweiligen Position zu springen:



11.4.3 Zuletzt besuchte Orte nutzen

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



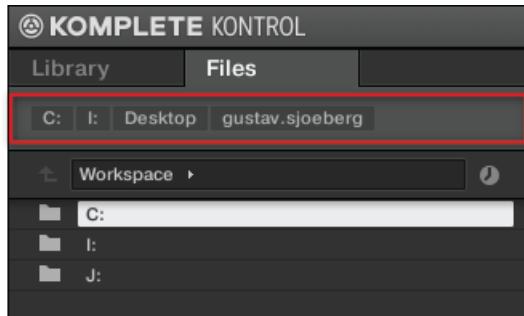
Der Zuletzt-Besucht-Button.

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

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

11.4.4 Mit Favoriten-Ordnern arbeiten

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



Die Favoriten-Zeile oben im [Files](#)-Bereich.

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

Zu Favoriten-Ordnern springen

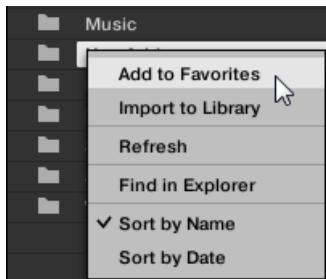
- ▶ Klicke in der Favoriten-Zeile auf einen Favoriten-Ordner, um zum jeweiligen Ort zu springen.
- Der gewählte Ort wird in der Orts-Zeile geladen und seine Inhalte erscheinen in den Suchergebnissen.

Ordner-Favoriten hinzufügen und entfernen

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

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

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



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

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

11.5 VST-Plug-ins laden

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

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

Um in KOMPLETE KONTROL ein Plug-in zu laden:

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



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

11.6 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 MACHINE-Hardware und -Software integrieren können, wie KOMPLETE-Instrumente und Effekte.

Der Native Kontrol Standard beinhaltet:

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

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

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

Installation von VST-Plug-ins mit NKS-Unterstützung

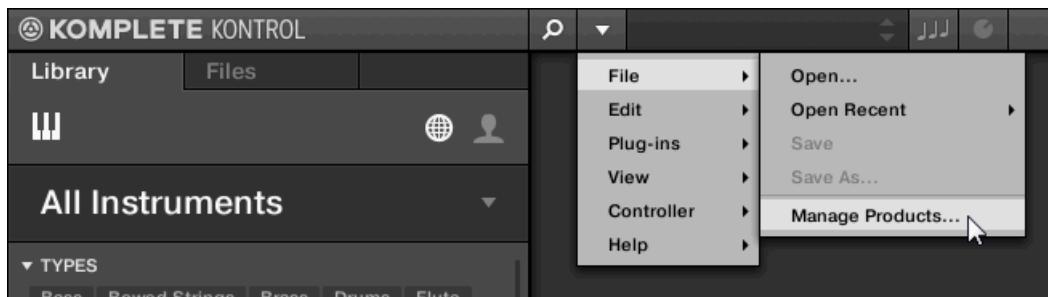
VST-Plug-ins mit NKS-Unterstützung werden beim ersten Start von KOMPLETE KONTROL nach der Installation des Plug-ins automatisch deiner Library hinzugefügt. Die Ordner mit den Preset-Dateien für die NKS-Unterstützung werden im [Factory](#)-Pane auf der [Library](#)-Page der Preferences verwaltet. Mehr dazu findest du in [16.5.4, Preferences – Library-Page](#).

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

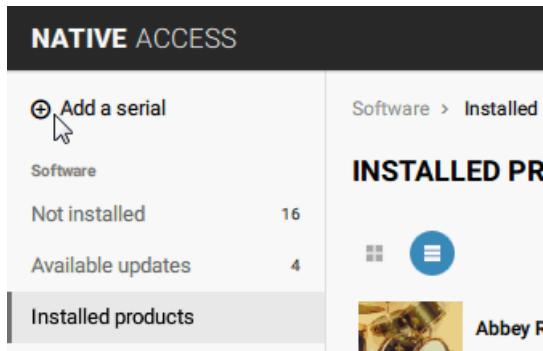
Drittanbieter von KONTAKT- und REAKTOR-Instrumenten liefern einen Ordner mit, in dem alle Instrumenten-Dateien, inklusive Preset-Dateien und Samples, enthalten sind. Anstatt der Installation über ein Installations-Programm, muss dieser Ordner auf der Festplatte gespeichert werden. Das Instrument kann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

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

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



3. Klicke in der oberen linken Ecke von Native Access auf **Add a serial** (Eine Seriennummer hinzufügen).



4. Gib die Seriennummer des Instruments ein und klicke auf **ADD SERIAL** (Seriennummer hinzufügen).

ADD A SERIAL

If your purchase came with a serial number, enter it here to receive the associated products and product updates.

Where can I find my serial number?

By registering new products, you agree with the [EULA](#).

Cancel **⊕ ADD SERIAL**

5. Klicke **BROWSE** und öffne im Datei-Dialog den Ordner, der die Instrumenten-Dateien enthält.

6. Klicke [INSTALL](#), um das Instrument deiner KOMPLETE-KONTROL-Library hinzuzufügen.

THANK YOU FOR REGISTERING NOVACHORD

To continue installing please browse to the folder where you have unzipped Novachord.

Novachord

C:/Users/Public/Documents/

 BROWSE

Close

 [INSTALL](#)

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



Install successful

Novachord was successfully installed



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

11.7 KOMPLETE-KONTROL-kompatible Dateien Importieren

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

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

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

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

Vorgehen

Um einen Ordner zu importieren, mache Folgendes:

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



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

12 Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern

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

12.1 Über Instrumente und Effekte mit vordefinierten Zuweisungen

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



Du kannst die Parameter-Zuweisungen für jede Preset-Datei auf dem Plug-in-Panel der KOMPLETE-KONTROL-Software individuell anpassen. Mehr dazu findest du in [12.4, Parameter-Zuweisungen mit dem Plug-in-Panel individuell anpassen](#).

12.2 Parameter einstellen

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

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

12.3 Parameter-Pages Umschalten

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

- ▶ Um auf eine andere Parameter-Page zu blättern und die acht Drehregler einem neuen Satz an Bedienelementen zuzuweisen, drückst du die pfeilförmigen Page-Buttons links oder rechts.
- Das **PAGE**-Display zeigt die aktuelle Parameter-Page und die Gesamt-Anzahl der für das geladene Produkt verfügbaren Pages an.

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

Wenn du die Parameter-Zuweisungen für eine Instrumenten-Preset-Datei ändern möchtest, musst du auf dem Plug-in-Panel den Edit-Modus aktivieren.

- ▶ Klicke oben rechts auf den Edit-Modus-Button, um den Edit-Modus des Plug-in-Panels zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.



Mit dem Edit-Modus können Sie:

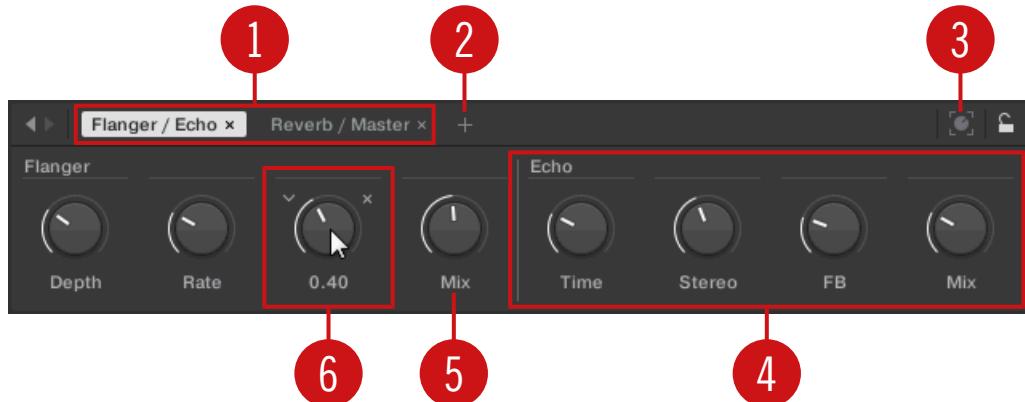
- Parameter-Zuweisungen hinzufügen, löschen und ersetzen.

- Per Learn Parameter Bedienelementen zuweisen.
- Bedienelemente umbenennen.
- Dem Control-Bereich Pages hinzufügen oder bestehende Pages löschen.
- Abschnitte auf den Pages hinzufügen und umbenennen, um Bedienelemente zu gruppieren.



Um deine Änderungen permanent zu machen, musst die Preset-Datei in der KOMPLETE-KONTROL-User-Library abspeichern. Mehr dazu findest du in [11.1, 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. Kicke auf einen Namen, um die Bedienelemente dieser Page zu sehen und zu bearbeiten. Die aktuelle Page wird hervorgehoben dargestellt.
2. Um eine Page zu löschen, klickst du auf das Kreuz-Symbol neben ihrem Namen.

Der Add-Page-Button (2) (Page hinzufügen) dient dem Hinzufügen von Pages für die aktuelle Preset-Datei zum Control-Bereich, während der Learn-Button (3) den Lern-Modus des Plug-in-Panels aktiviert.

- Im Lern-Modus wählst du im Plug-in-Panel ein Bedienelement an und bewegst einen Parameter auf dem Instrumenten-Panel, um diesen Parameter dem gewählten Bedienelement (das blau hervorgehoben wird) zuzuweisen.

Bedienelemente können in Abschnitte **(4)** gruppiert werden, um verwandte Parameter in schlüssiger Weise darzustellen.

1. Doppelklicke auf den leeren Bereich über einem Parameter, gib einen Namen ein und drücke [Enter] oder klicke woanders, um einen neuen Abschnitt anzulegen, der mit dem gewählten Parameter beginnt.
2. Um einen bestehenden Abschnitt umzubenennen, doppelklickst du ihn und gibst einen neuen Namen ein. Drücke [Enter] oder klicke woanders, um die Änderung zu bestätigen.

Der Name jedes Bedienelements wird im Plug-in-Panel unter dem entsprechenden Drehregler angezeigt **(5)**.

- Um ein Bedienelement umzubenennen, doppelklickst du es und gibst einen neuen Namen ein. Drücke [Enter] oder klicke woanders, um die Änderung zu bestätigen.

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

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

13 Smart Play – Skalen und Akkorde spielen und bearbeiten

In KOMPLETE KONTROL hast du eine riesige Anzahl an Skalen zur Auswahl, mit denen du deine Instrumente spielen kannst. Dies eröffnet Möglichkeiten zum Spiel von Instrumenten, wie einem Klavier, innerhalb z.B. der pentatonischen Moll-Skala, ohne dabei eine 'falsche' Note treffen zu können. Im Chord-Modus (Akkorde) nutzt du die vorhandenen Skalen, um Intervalle in Akkorden zu kombinieren. Kombiniert mit dem Arpeggiator kannst du sogar automatisch Skalen spielen, indem du einfach auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard eine Taste drücken oder eine eingehende MIDI-Note empfangen.

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

13.1 Ein Paar Musiktheoretische Anmerkungen

KOMPLETE KONTROL hat eingebaute Skalen und Harmonien, die du zum Spiel deiner Instrumente mit Akkorden und Arpeggien auswählen kannst. Fahre mit der Lektüre fort, um zu erfahren, was das bedeutet.

Skalen

Traditionell wird Musik durch die Kombination von Rhythmus und Harmonie aufgebaut. Dabei gibt es viele Ausnahmen, aber zum Verständnis der Konzepte hinter Skalen, Akkorden und Arpeggiator-Sequenzen, nehmen wir dies als Ausgangspunkt.

Alle Noten und Tasten entsprechen einer Tonhöhe — oder Tonfrequenz. Auf einem Keyboard repräsentiert eine Taste meist einen Halbton, d.h. es ist einen 'halben Schritt' höher oder tiefer als die nächste Taste (obwohl es auch andere Stimmungen gibt). Um Melodien oder Akkorde zu spielen, die zusammen gut klingen, werden Noten üblicherweise in Skalen gruppiert. In der westlichen Musik-Tradition deckt eine Skala auf einem Keyboard oder Klavier meist sieben weiße Tasten und fünf schwarze Tasten ab: eine Oktave. Sie wird so genannt, weil die achte

Taste, die auf die sieben aufeinanderfolgenden, weißen Tasten folgt, die gleiche Note spielt, wie die erste der sieben. Diese Taste wird Grundton (Englisch 'root note') genannt. Eine Skala ist dann eine bestimmte Kombination aus weißen und schwarzen Tasten (dabei repräsentiert jede einen Halbton) innerhalb einer Oktave. Indem du nur die Tasten spielst, die zu einer bestimmten Skala gehören, spielst du immer 'in der Tonart' der Skala. Es ist jedoch wichtig zu wissen, dass Skalen nicht durch absolute Noten-Werte definiert werden, sondern durch relative Änderungen der Tonhöhe — bzw. Schritte auf der Skala. So besteht z.B. die Dur-Skala (Englisch 'Major') aus den Schritten 'Ganzton–Ganzton–Halbton–Ganzton–Ganzton–Ganzton–Halbton', d.h. du kannst die Skala auf dem Keyboard hoch und runter transponieren indem du einen beliebigen Grundton wählst und die Skala von dort aus spielst.

Akkorde

Auf polyphonen Instrumenten kannst du mehrere Noten gleichzeitig spielen — anders ausgedrückt sind das dann Akkorde. Als Beispiel schauen wir uns einmal an, wie ein Akkord durch die Auswahl einzelner Noten aus einer Skala und deinem gleichzeitigem Spiel aufgebaut wird. Wir nutzen hier die C-Dur-Skala (Englisch 'C major'). Wie wir oben schon gesehen haben, fängt die Dur-Skala mit zwei Ganztönen, gefolgt von einem Halbton an, dann kommen wieder drei Ganztöne, um dann mit einem weiteren Halbton abzuschließen. Wir können dieses Wissen zum Spiel eines C-Dur-Akkords nutzen, indem wir den Grundton C spielen, dann gleichzeitig eine weitere Taste zwei Ganztöne darüber (das E) und dann noch eine Taste, einen Halbton und einen Ganzton weiter oben auf dem Keyboard (das G) spielen. Dieser C-Dur-Akkord (Englisch 'C major chord') entspricht einem Grundton C, einer Terz (E) und einer Quinte (G), was die Noten-Intervalle eines Dur-Dreiklangs sind. Durch das Spiel eines Dreiklangs hast du gerade das Konzept der musikalischen Harmonie gelernt, bei dem Noten zu Akkorden gestapelt und gleichzeitig gespielt werden.

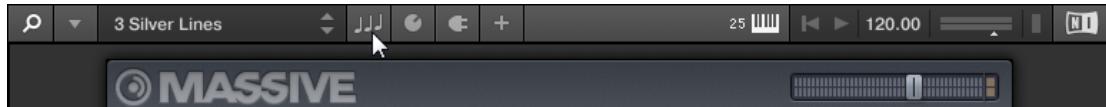
Arpeggiator-Sequenzen

In obigem Abschnitt hast du von der Kombination von Noten und ihrem gemeinsamen Spiel als Akkorde gelesen. Du kannst sie auch als diachronische Noten-Sequenz spielen, ähnlich dem Spiel einer Harfe — als *Arpeggiator-Sequenz*. Während es bei Akkorden um die Erzeugung von Harmonien in Bezug auf eine Note geht, kommen bei Arpeggiien noch Zeit und Rhythmus hinzu. Anstatt einen Akkord aus drei gleichzeitigen Noten zu spielen, kannst du die gleichen drei Noten auch als Sequenz in einer bestimmten Reihenfolge (z.B. von oben nach unten) und in einem bestimmten Tempo (z.B. 16tel-Noten) spielen. Dies ist auch eine Möglichkeit, um mit monophonen Instrumenten "Akkorde" zu spielen.

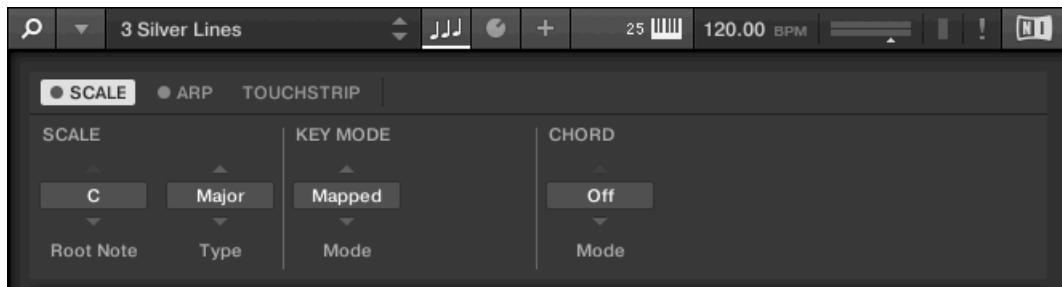
13.2 Die Scale-Engine aktivieren

Um die Scale-Engine zu aktivieren:

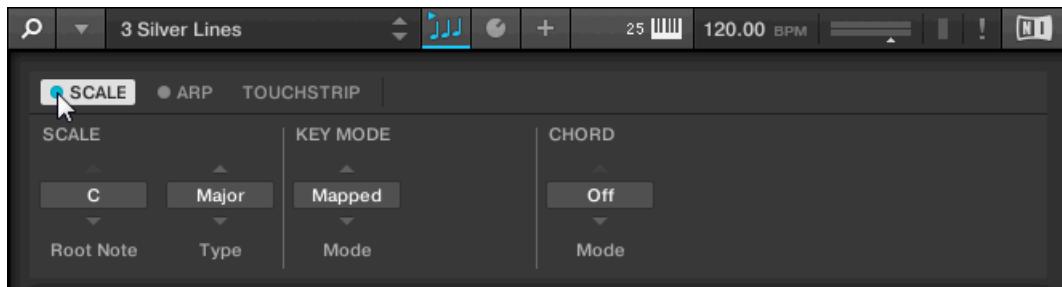
1. Klicke den Perform-Panel-Button in der Kopfzeile von KOMPLETE-KONTROL, um das Perform-Panel einzublenden.



- ⇒ Das Perform-Panel erscheint.



2. Klicke auf das Ankreuzfeld neben Scale im Perform-Bereich, so dass es blau gefüllt ist, um die Scale-Funktion anzuschalten.



Die Scale-Engine auf dem Keyboard aktivieren

- Um die Scale-Engine anzuschalten, drückst du **SCALE (EDIT)** im **PERFORM**-Bereich des Keyboards.

13.3 Eine Skala wählen und spielen

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

1. Drücke **SHIFT + SCALE (Edit)**, um die Displays und Drehregler des Control-Bereichs den Parametern der Scale-Engine zuzuweisen:
2. Nutze Drehregler 2 (BANK, in der Grundeinstellung auf **MAIN** gesetzt) und Drehregler 3 (TYPE, in der Grundeinstellung auf **MAJOR** gesetzt) bis du eine Skala findest, die dir gefällt.
3. Um die gewählte Skala zu spielen, stelle sicher, dass der **SCALE**-Button (**Edit**) leuchtet.
⇒ Die Tasten deines Keyboards sind nun den Noten der gewählten Skala zugewiesen. Die Zuweisungen werden vom Light Guide visuell wiedergegeben. Das Spiel einer unbeleuchteten Taste aktiviert die nächstliegende beleuchtete Taste, so dass nur Noten erklingen, die in die gewählte Skala passen!
4. Um die Drehregler und Displays wieder Instrumenten-Parametern zuzuweisen, drücke erneut **SHIFT + SCALE (Edit)**. Du kannst auch im **NAVIGATE**-Bereich den **BACK**-Button (Zurück) drücken. Die Scale-Engine bleibt dabei aktiviert.



Wenn du den Skalen-Type **CHROM** wählst, werden alle Tasten zugewiesen.

13.4 Akkorde Spielen

Du kannst Akkorde wie üblich spielen, indem du mehrere Tasten simultan spielst (oder mit dem Host simultan mehrere MIDI-Noten erzeugst) aber KOMPLETE KONTROL ermöglicht es dir auch, Akkorde über Smart Play zu erzeugen und zu spielen.



Um mehrere Noten simultan in einem Akkord zu spielen, muss das geladene Instrument mit Polyphonie umgehen können.

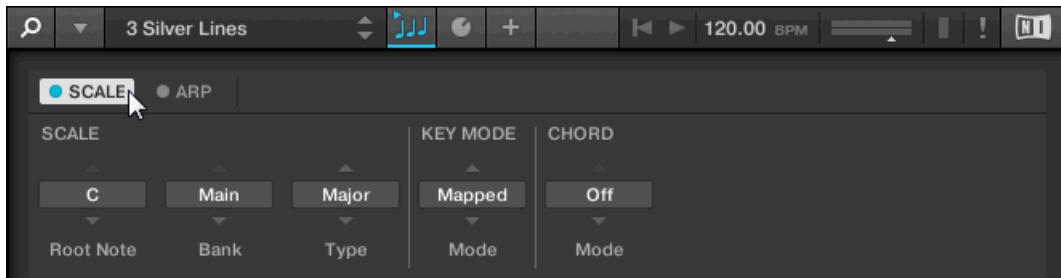
Um mit dem Spiel einer einzigen Taste auf dem Keyboard einen Akkord zu erzeugen, mache Folgendes:

1. Drücke **SHIFT + SCALE (Edit)**, um die Displays und Drehregler des Control-Bereichs den Parametern der Scale-Engine zuzuweisen:
 2. Um den Chord Mode (Akkord-Modus) zu aktivieren setze mit dem Drehregler 5 **CHORD** auf **HARM** (OFF in der Grundeinstellung).
 3. Stelle mit dem Parameter **Chord Type** (Akkord-Typ), der im Display unter Drehregler 6 erscheint, die Intervalle deines Akkords ein (in der Grundeinstellung steht er auf **1-3-5**).
 4. Um komplette Akkorde zu spielen, muss der **SCALE**-Button (**EDIT**) leuchten.
- ⇒ Chord Mode ist aktiviert und steht auf *Harmonizer*. Das Spiel beliebiger Tasten führt zur Wiedergabe der jeweils nächstliegenden, leuchtenden Taste, entsprechend der Zuweisung zur gewählten Skala. Außerdem werden die **dritte** und **fünfte** Note über der gedrückten Taste in der Skala wiedergegeben, entsprechend dem Intervall-Wert, der mit Drehregler 6 bestimmt wird (1-3-5, d.h. die erste, dritte und fünfte Note des Akkords). Alle gespielten Noten werden vom Light Guide angezeigt.
5. Um die Drehregler und Displays wieder Instrumenten-Parametern zuzuweisen, drückst du erneut **SHIFT + SCALE (EDIT)**. Du kannst auch im **NAVIGATE**-Bereich den **BACK**-Button (Zurück) betätigen. Die Scale-Engine bleibt dabei aktiviert.

13.5 Skalen und Akkorde bearbeiten

Mit den Scale-Engine-Parametern kannst du die Skalen und Akkorde auf deine Bedürfnisse hin maßschneidern.

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



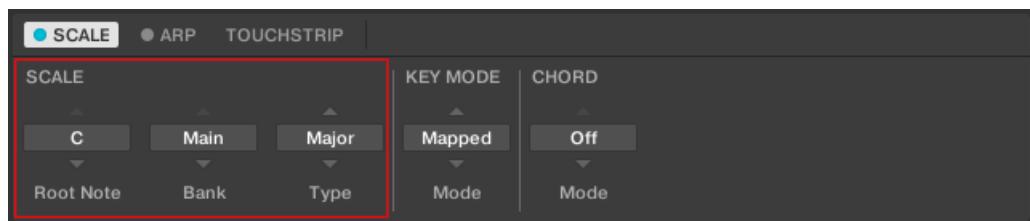
- Drücke **SHIFT** + **SCALE (EDIT)**, um den Scale-Edit-Modus zu aktivieren und die Displays und Drehregler des Control-Bereichs den Parametern der Scale-Engine zuzuweisen.
- Das **PAGE**-Display im Control-Bereich des Keyboards zeigt **SCALE** an, was bedeutet, dass du die Scale-Engine-Parameter bearbeitest:

Verfügbare SCALE-Parameter

- Die **SCALE**-Parameter **Root Note** (Grundton), **Bank** und **Type** (Typ) dienen der Auswahl der Skala, die den Tasten des Keyboards zugewiesen wird und der Einstellung ihres Grundtons.
- Um zu bestimmen, wie die gewählte Skala den Tasten des Keyboards zugewiesen wird, nutze den Parameter **KEY MODE**.
- Die **CHORD**-Parameter **Mode** (Modus), **Type** (Typ) und **Position** dienen dazu, beim Spiel auf dem Keyboard automatisch Akkorde zu erzeugen.

13.6 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**.

13.6.1 SCALE Root Note (Grundton der Skala)

Der erste **SCALE**-Parameter ist **Root Note** (Grundton). Auf dem Keyboard ist er Drehregler 1 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Die Einstellung des Grundtons einer Skala entscheidet, auf welcher Taste die Skala anfängt. Die folgenden Noten der Skala hängen vom mit dem Parameter **SCALE Type** gewählten Skalen-Muster ab (siehe unten). Du kannst jede Skala auf dem Keyboard aufwärts oder abwärts transponieren, indem du den Grundton (**Root Note**) änderst.



Der Light Guide zeigt den gewählten Grundton (**Root Note**) mit hell leuchtenden LEDs an, während die anderen Tasten nur halb beleuchtet sind.

Das **Root-Note**-Menü enthält folgende Werte:

- *C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B*

13.6.2 SCALE Bank und Type

Der zweite und dritte **SCALE**-Parameter sind **Bank** und **Type** (Skalentyp). Auf dem Keyboard sind sie im Scale-Edit-Modus Drehregler 2 und 3 im Control-Bereich zugewiesen. Nutze sie, um das Muster der Skala zu bestimmen, nach dem die Noten den Tasten deines KOMPLETE-KONTROL-Keyboards zugewiesen werden. Jede **Bank** besteht aus 15 thematisch verwandten Skalen, die mit dem **Type**-Bedienelement gewählt werden können.

Wenn du z.B. den Standard-Grundton (**Root Note**) *C* mit dem Standard-**Type** *Dur (Major)* aus der Standard-**Bank** *Main* nutzt, erhältst du die C-Dur-Skala (C Major), die sich über eine Oktave erstreckt und die Noten *C, D, E, F, G, A* und *H* enthält (und dann wieder mit *C* beginnt). Wenn du stattdessen *G* als Grundton (**Root Note**) wählst, entsteht die G-Dur-Skala (G Major)

mit den Noten G, A, H, C, D, E und F# (wiederum gefolgt von G). Dir wird auffallen, dass der Abstand zwischen den Noten dem gleichen Muster von 'Ganzton–Ganzton–Halbton–Ganzton–Ganzton–Ganzton–Halbton' folgt, was dem Muster der Dur-Skala (*Major*) entspricht.

Wenn du ein Instrument über eingehende MIDI-Daten aus dem Host spielst, werden die Noten des MIDI-Motivs den jeweils nächstliegenden Tasten zugewiesen, die dem gewählten *Type* angehören. Das bedeutet, dass zum Beispiel (mit *Root Note* auf *C*) ein MIDI-Motiv, das aus den Noten **C-D-D#** besteht, exakt wiedergegeben wird, wenn *Type* auf *Chromatic* (chromatisch; auf dem Keyboard *CHROM* genannt) aus der *Bank Main* steht, aber wenn der *Type Major* (Dur) ist, erklingt **C-D-E**.



Der Light.Guide zeigt die aktiven Tasten des gewählten *Type* (Skalentyps) mit hell leuchtenden LEDs an, während die anderen Tasten unbeleuchtet sind.

Die folgenden Skalen stehen zur Verfügung:

Haupt-Skalen

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Chromatic (chromatisch)	<i>Main</i>	<i>Chrom</i>	1 b2 2 b3 3 4 b5 5 b6 6 b7 7
Major (Dur)	<i>Main</i>	<i>Major</i>	1 2 3 4 5 6 7
Minor (Moll)	<i>Main</i>	<i>Minor</i>	1 2 b3 4 5 b6 b7
Harm Min (Harmonisch Moll)	<i>Main</i>	<i>Harm Min</i>	1 2 b3 4 5 b6 7
Maj Pent (Dur pentatonisch)	<i>Main</i>	<i>Maj Pent</i>	1 2 3 5 6
Min Pent (Moll pentatonisch)	<i>Main</i>	<i>Min Pent</i>	1 b3 4 5 b7
Blues	<i>Main</i>	<i>Blues</i>	1 b3 4 #4 5 b7
Japanese (Japanisch)	<i>Main</i>	<i>Japanese (Japanisch)</i>	1 2 b3 5 b6
Freygish (Phrygisch-dominant)	<i>Main</i>	<i>Freygish (Phrygisch)</i>	1 b2 3 4 5 b6 b7
Gypsy (Zigeuner)	<i>Main</i>	<i>Gypsy (Zigeuner)</i>	1 2 b3 #4 5 b6 7
Arabic (Arabisch)	<i>Main</i>	<i>Arabic</i>	1 b2 3 4 5 b6 7
Altered (Alteriert)	<i>Main</i>	<i>Altered (Alteriert)</i>	1 b2 #2 3 #4 b6 b7
Whole Tone (Ganzton)	<i>Main</i>	<i>WH Tone</i>	1 2 3 #4 #5 b7
H-W Dim (Half-Whole Diminished, Halbton-Ganzton vermindert)	<i>Main</i>	<i>H-W Dim</i>	1 b2 #2 3 #4 5 6 b7
W-H Dim (Whole-Half Diminished, Ganzton-Halbton vermindert)	<i>Main</i>	<i>W-H Dim</i>	1 2 b3 4 #4 #5 6 7

Modale Skalen

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Ionian (Ionisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Ionian</i>	1 2 3 4 5 6 7
Dorian (Dorisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Dorian</i>	1 2 \flat 3 4 5 6 \flat 7
Phrygian (Phrygisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Phrygian</i>	1 \flat 2 \flat 3 4 5 \flat 6 \flat 7
Lydian (Lydisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Lydian</i>	1 2 3 \sharp 4 5 6 7
Mixolydian (Mixolydisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Mixolyd</i>	1 2 3 4 5 6 \flat 7
Aeolian (Aeolisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Aeolian</i>	1 2 \flat 3 4 5 \flat 6 \flat 7
Locrian (Lokrisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Locrian</i>	1 \flat 2 \flat 3 4 \flat 5 \flat 6 \flat 7
Ionian b2 (Ionisch b2)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Ion b2</i>	1 \flat 2 3 4 5 6 7
Dorian b5 (Dorisch b5)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Dor b5</i>	1 2 \flat 3 4 \flat 5 6 \flat 7
Harm Phryg (Harmonic Phrygian, Harmonisch Phrygisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Har Phry</i>	1 \flat 2 \flat 3 4 5 \flat 6 7
Phryg Major (Phrygisch Dur)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Phry Maj</i>	1 \flat 2 \flat 3 4 5 6 7
Lydian b3 (Lydisch b3)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Lyd b3</i>	1 2 \flat 3 \sharp 4 5 6 7
Major Locrian (Dur Lokrisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Maj Loc</i>	1 2 3 4 \flat 5 \flat 6 \flat 7
Minor Locrian (Moll Lokrisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Min Loc</i>	1 2 \flat 3 4 \flat 5 \flat 6 \flat 7
Super Locrian (Übermäßig Lokrisch)	<i>Sync-Modi</i>	<i>Sup Loc</i>	1 \flat 2 \flat 3 \flat 4 \flat 5 \flat 6 \flat 7

Jazz-Skalen

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Lydian \flat 7 (Lydisch \flat 7)	Jazz	<i>Lyd</i> \flat 7	1 2 3 \sharp 4 5 6 \flat 7
Altered (Alteriert)	Jazz	<i>Altered</i> (<i>Alteriert</i>)	1 \flat 2 \sharp 2 3 \sharp 4 \flat 6 \flat 7
Diminished (Vermindert)	Jazz	<i>Diminshd</i>	1 \flat 2 \sharp 2 3 \sharp 4 5 6 \flat 7
Mixo b13	Jazz	<i>Mix b13</i>	1 2 3 4 5 \flat 6 \flat 7
Mixo b9 b13	Jazz	<i>Mixb9b13</i>	1 \flat 2 3 4 5 \flat 6 \flat 7
Lydian \flat 7 b2 (Lydisch \flat 7 b2)	Jazz	<i>Lyd</i> \flat 7b2	1 \flat 2 3 \sharp 4 5 6 \flat 7
Bebop	Jazz	<i>Bebop</i>	1 2 3 4 5 6 \flat 7 7
Whole Tone (Ganzton)	Jazz	<i>Whole Tn</i>	1 2 3 \sharp 4 \sharp 5 \flat 7
Blues Maj (Blues Dur)	Jazz	<i>Blues Ma</i>	1 2 \flat 3 3 5 6
Blues Min	Jazz	<i>Blues Mi</i>	1 \flat 3 4 \sharp 4 5 \flat 7
Blues Combined (Blues kombiniert)	Jazz	<i>BluesCmb</i>	1 2 \flat 3 3 4 \sharp 4 5 6 \flat 7
Lydian #5 (Lydisch #5)	Jazz	<i>Lyd</i> #5	1 2 3 \sharp 4 \sharp 5 6 7
Jazz Minor (Jazz Moll)	Jazz	<i>Jazz Mi</i>	1 2 \flat 3 4 5 6 7
Half Dim (Half Diminished, halb vermindert)	Jazz	<i>Half Dim</i>	1 2 \flat 3 4 \flat 5 \flat 6 \flat 7
Augmented (übermäßig)	Jazz	<i>Augmentd</i>	1 \flat 3 3 5 \sharp 5 7

Weltmusik-Skalen

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

5-Ton-Skalen

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Penta I (Pentatonisch I)	5-Tone	<i>Pent I</i>	1 2 3 5 6
Penta II (Pentatonisch II)	5-Tone	<i>Pent II</i>	1 2 4 5 \flat 7
Penta III (Pentatonisch III)	5-Tone	<i>Pent III</i>	1 \flat 3 4 \flat 6 \flat 7
Penta IV (Pentatonisch IV)	5-Tone	<i>Pent IV</i>	1 2 4 5 6
Penta V (Pentatonisch V)	5-Tone	<i>Pent V</i>	1 \flat 3 4 5 \flat 7
Hirajoshi	5-Tone	<i>Hira</i>	1 2 \flat 3 5 b6
Insen	5-Tone	<i>Insen</i>	1 \flat 2 4 5 \flat 7
Kokin Joshi	5-Tone	<i>Kokin</i>	1 2 4 5 b6
Akebono	5-Tone	<i>Akebono</i>	1 2 \flat 3 5 6
Ryukuan	5-Tone	<i>Ryukuan</i>	1 3 4 5 7
Abhogi	5-Tone	<i>Abhogi</i>	1 2 \flat 3 4 6
Bhupkali	5-Tone	<i>Bhupkali</i>	1 2 3 5 b6
Hindolam	5-Tone	<i>Hindolam</i>	1 \flat 3 4 \flat 6 \flat 7
Bhupalam	5-Tone	<i>Bhupalam</i>	1 \flat 2 \flat 3 5 b6
Amritavarshini	5-Tone	<i>Amrita</i>	1 3 \sharp 4 5 7

Moderne Skalen

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Octatonic (Oktatonisch)	<i>Modern</i>	<i>Octatonic</i>	1 2 \flat 3 4 \sharp 4 \sharp 5 6 7
Acoustic	<i>Modern</i>	<i>Acoustic</i>	1 2 3 \sharp 4 5 6 \flat 7
Augmented (übermäßig)	<i>Modern</i>	<i>Augmentd</i>	1 \flat 3 3 5 \sharp 5 7
Tritone	<i>Modern</i>	<i>Tritone</i>	1 \flat 2 3 \flat 5 5 \flat 7
Leading Wh Tone (Leading Whole Tone, Ganzer Leitton)	<i>Modern</i>	<i>Lead Wh</i>	1 2 3 \sharp 4 \sharp 5 \sharp 6 7
Enigmatic (Enigmatische Leiter)	<i>Modern</i>	<i>Enigmatc</i>	1 \flat 2 3 \sharp 4 \sharp 5 \sharp 6 7
Scriabin (Tonreihe nach Aleksandr Nikolaevič Skrjabin)	<i>Modern</i>	<i>Scriabin</i>	1 2 3 \sharp 4 6 \flat 7
Tcherepnin (Tscherépnin)	<i>Modern</i>	<i>Tcherepn</i>	1 \sharp 1 \sharp 2 3 4 5 \sharp 5 6 7
Messiaen I	<i>Modern</i>	<i>Mes I</i>	1 2 3 \sharp 4 \sharp 5 \sharp 6
Messiaen II	<i>Modern</i>	<i>Mes II</i>	1 \flat 2 \sharp 2 3 \sharp 4 5 6 \flat 7
Messiaen III	<i>Modern</i>	<i>Mes III</i>	1 2 \flat 3 3 \sharp 4 5 \flat 6 \flat 7 7
Messiaen IV	<i>Modern</i>	<i>Mes IV</i>	1 \flat 2 2 4 \sharp 4 5 \flat 6 7
Messiaen V	<i>Modern</i>	<i>Mes V</i>	1 \flat 2 4 \sharp 4 5 7
Messiaen VI	<i>Modern</i>	<i>Mes VI</i>	1 2 3 4 \sharp 4 \sharp 5 \sharp 6 7
Messiaen VII	<i>Modern</i>	<i>Mes VII</i>	1 \flat 2 2 \flat 3 4 \sharp 4 5 \flat 6 6 7

Dur-Skalen

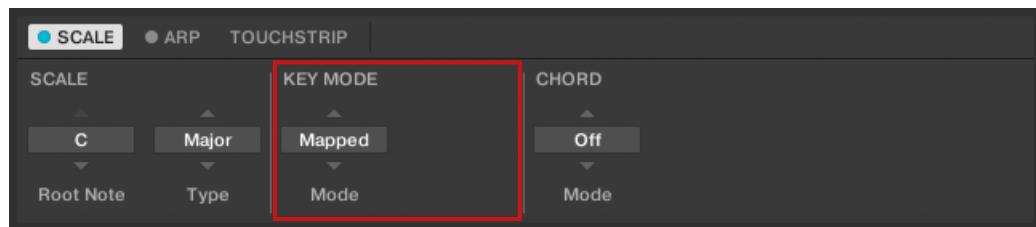
Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Natural (Natürlich)	<i>Major</i>	<i>Natural</i>	1 2 3 4 5 6 7
Lydian (Lydisch)	<i>Major</i>	<i>Lydian</i>	1 2 3 #4 5 6 7
Mixolydian (Mixolydisch)	<i>Major</i>	<i>Mixolyd</i>	1 2 3 4 5 6 b7
Major Minor (Dur Moll)	<i>Major</i>	<i>Maj Min</i>	1 2 3 4 5 b6 b7
Harmonic Major (Harmonisch Dur)	<i>Major</i>	<i>Har Maj</i>	1 2 3 4 5 b6 7
Dbl Har Major (Double Harmonic Major, Doppelt Harmonisch Dur)	<i>Major</i>	<i>Dbl Maj</i>	1 b2 3 4 5 b6 7
Neapolitan Maj (Neapolitanisch Dur)	<i>Major</i>	<i>Nea Maj</i>	1 b2 3 4 5 6 7
Major Locrian (Dur Lokrisch)	<i>Major</i>	<i>Maj Loc</i>	1 2 3 4 b5 b6 b7
Blues Major (Blues Dur)	<i>Major</i>	<i>Blues Ma</i>	1 2 b3 3 5 6
Bebop Major (Bebop Dur)	<i>Major</i>	<i>Bebop Ma</i>	1 2 3 4 5 #5 6 7
Hexa 1 (Hexatonisch 1)	<i>Major</i>	<i>Hexa 1</i> (Hexatonisch 1)	1 2 3 5 6 7
Hexa 2 (Hexatonisch 2)	<i>Major</i>	<i>Hexa 2</i>	1 2 3 4 5 6
Penta 1 (Pentatonisch 1)	<i>Major</i>	<i>Penta 1</i>	1 2 3 5 6
Penta 2 (Pentatonisch 2)	<i>Major</i>	<i>Penta 2</i> (Pentatonisch 2)	1 3 4 5 7
Penta 3 (Pentatonisch 3)	<i>Major</i>	<i>Penta 3</i> (Pentatonisch 3)	1 3 5 6 7

Moll-Skalen

Scale (Skala)	Bank	Type	Degree Formula
Natural (Natürlich)	<i>Minor</i>	<i>Natural</i>	1 2 \flat 3 4 5 \flat 6 \flat 7
Dorian (Dorisch)	<i>Minor</i>	<i>Dorian</i>	1 2 \flat 3 4 5 6 \flat 7
Phrygian (Phrygisch)	<i>Minor</i>	<i>Phrygian</i>	1 \flat 2 \flat 3 4 5 \flat 6 \flat 7
Minor Major (Moll Dur)	<i>Minor</i>	<i>Min Maj</i>	1 2 \flat 3 4 5 6 7
Harmonic Minor (Harmonisch Moll)	<i>Minor</i>	<i>Har Min</i>	1 2 \flat 3 4 5 \flat 6 7
Dbl Har Minor (Double Harmonic Minor, Doppelt Harmonisch Moll)	<i>Minor</i>	<i>Dbl Min</i>	1 2 \flat 3 \sharp 4 5 \flat 6 7
Neapolitan Min (Neapolitanisch Moll)	<i>Minor</i>	<i>Nea Min</i>	1 \flat 2 \flat 3 4 5 \flat 6 7
Minor Locrian (Moll Lokrisch)	<i>Minor</i>	<i>Min Loc</i>	1 2 \flat 3 4 \flat 5 \flat 6 \flat 7
Blues Min	<i>Minor</i>	<i>Blues Mi</i>	1 \flat 3 4 \sharp 4 5 \flat 7
Bebop Minor (Bebop Moll)	<i>Minor</i>	<i>Bebop Mi</i>	1 2 \flat 3 4 5 \flat 6 \flat 7 7
Hexa 1 (Hexatonisch 1)	<i>Minor</i>	<i>Hexa 1</i> (Hexatonisch 1)	1 2 \flat 3 5 \flat 6 \flat 7
Hexa 2 (Hexatonisch 2)	<i>Minor</i>	<i>Hexa 2</i>	1 2 \flat 3 4 5 \flat 6
Penta 1 (Pentatonisch 1)	<i>Minor</i>	<i>Penta 1</i>	1 2 \flat 3 5 \flat 6
Penta 2 (Pentatonisch 2)	<i>Minor</i>	<i>Penta 2</i> (Pentatonisch 2)	1 \flat 3 4 5 \flat 7
Penta 3 (Pentatonisch 3)	<i>Minor</i>	<i>Penta 3</i> (Pentatonisch 3)	1 \flat 3 5 \flat 6 \flat 7

13.7 Den KEY-MODE-Parameter einstellen

Der einzige KEY-MODE-Parameter ist [Mode](#) (Modus). Auf dem Keyboard ist er Drehregler 3 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Der Parameter bestimmt, wie die gewählte Skala den Tasten des Keyboards zugewiesen wird. Das wird auch auf dem Light Guide dargestellt.



Der [KEY-MODE](#)-Parameter [Mode](#).

Das [Key-Mode](#)-Menü besteht aus drei Modi, die jetzt im Detail beschrieben werden:

- *Guide*
- *Mapped* (Grundeinstellung)
- *Easy (Leicht)*

Mapped-Modus (Grundeinstellung)

Im *Mapped*-Modus sind die Noten nun gemäß der gewählten Skala den Tasten des Keyboards zugewiesen. Noten außerhalb der Skala sind nicht aktiv. Das Spiel der entsprechenden Tasten löst die nächstliegende Note der gewählten Skala aus. Der Light Guide hebt die aktiven Tasten mit leuchtenden LEDs hervor. Der Light Guide hebt alle weißen Tasten mit leuchtenden LEDs hervor. Der Grundton ([Root Note](#)) wird durch eine heller leuchtende LED angezeigt.



Beide Abschnitte, [Root Note](#) und [Scale Type](#), beschreiben die Nutzung der Scale-Funktion unter der Annahme, dass [KEY MODE](#) auf seine Grundeinstellung gesetzt ist – *Mapped* (zugewiesen).

Guide-Modus

Im *Guide-Modus* werden die Noten der gewählten Skala dem Keyboard so zugewiesen, wie im *Mapped-Modus*, wobei die Noten außerhalb der Skala aber aktiv bleiben. Die Zuweisungen beitreffen nur die Darstellung der Skala durch den Light Guide.

Easy-Modus

Im *Easy-Modus* werden die Noten der gewählten Skala dem Keyboard so zugewiesen, dass jede Skala nur über die Nutzung der weißen Tasten des Keyboards gespielt werden kann. Schwarze Tasten sind deaktiviert und ihr Spiel löst keine weiteren Noten aus.



Die Wahl der Chromatic-Skala mit 12 Noten im **KEY MODE Easy** (einfach) weist die Tasten in gleicher Weise zu, wie im *Mapped-Modus*.

Die [Root Note](#) (Grundton) ist immer dem mittleren C zugewiesen (im Allgemeinen C3 genannt). Wenn die gewählte Skala aus sieben Noten besteht, entspricht sie den sieben weißen Tasten einer einzelnen Oktave auf dem Keyboard. In diesem Fall fällt die [Root Note](#) in allen Oktaven des Keyboards mit der Taste C zusammen. Wenn stattdessen die gewählte Skala aus mehr als sieben Noten besteht, passt sie nicht auf die weißen Tasten einer einzelnen Oktave des Keyboards und die [Root Note](#) wird entsprechend durch die Oktaven verschoben.

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

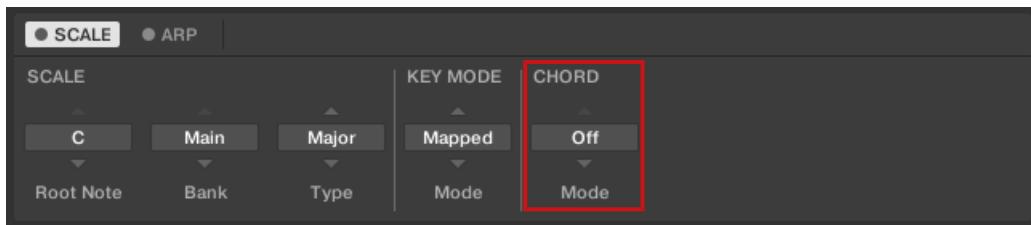
Weiter unten findest du zwei Beispiele für die *Easy-Modus*-Zuweisungen in *Major* (Dur) und *Minor* (Moll).

Skalentyp	Zuweisung im Key Mode: Easy							
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)	

13.8 CHORD-Parameter einstellen

13.8.1 CHORD-Mode (Akkord-Modus)

Der erste CHORD -Parameter ist Mode (Modus) . Auf dem Keyboard ist er Drehregler 5 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Nutze ihn, um, entweder mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard oder aus eingehenden MIDI-Noten von des Hosts, aus Einzelnoten Akkorde zu erzeugen.



Der [CHORD-Parameter Mode](#).



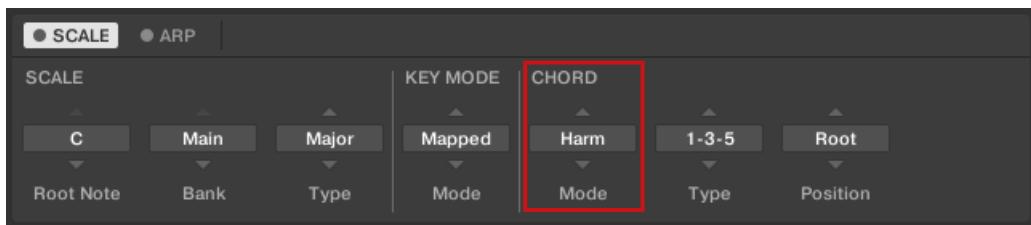
Der Light Guide zeigt die aktiven Tasten, die im Akkord wiedergegeben werden, mit hell leuchtenden LEDs an, während aktive Tasten halb beleuchtet und deaktivierte Tasten unbeleuchtet sind.

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

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

Harm

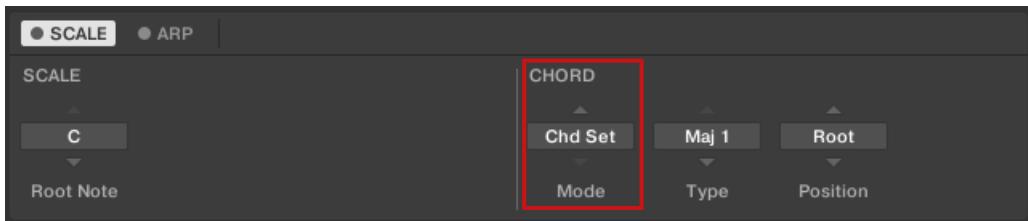
Wenn [CHORD Mode](#) auf *Harm* Harmonizer steht, kannst du über das [CHORD-Type](#)-Menü die Intervalle von Noten im gewählten [SCALE Type](#) (Skalentyp) bestimmen, die dann den gewählten Akkord ausmachen: z.B. einen Dreiklang in Form des Grundtons, der dritten und der fünften Note ([CHORD-Type](#)-Wert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



Der [CHORD-Parameter Mode](#), auf den Wert *Harm* gesetzt.

Chd Set

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



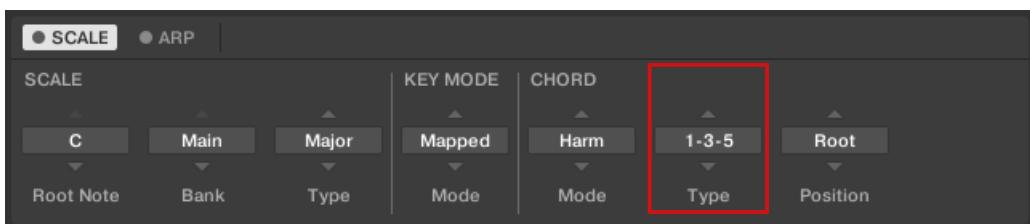
Der **CHORD-Parameter Mode** mit dem Wert *Chd Set*.



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

13.8.2 CHORD-Type (Akkord-Typ)

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



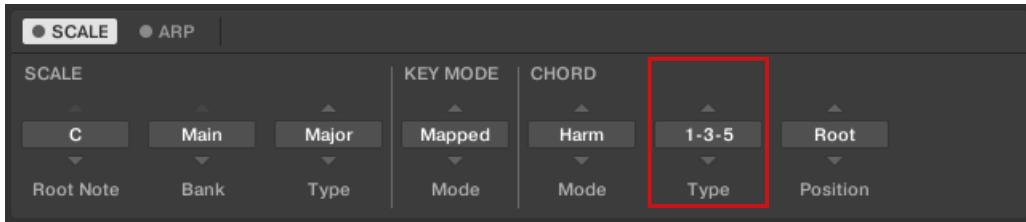
Der **CHORD-Parameter Type**.



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

Die für **CHORD Type** verfügbaren Werte hängen davon ab, ob **CHORD Mode** auf *Harm* oder auf *Chd Set* gesetzt ist, was im Folgenden beschrieben wird.

CHORD-Type, CHORD-Mode auf Harmonizer gesetzt



Der **CHORD-Parameter Type** mit dem Wert **1-3-5** (**Mode** auf *Harm* gesetzt).

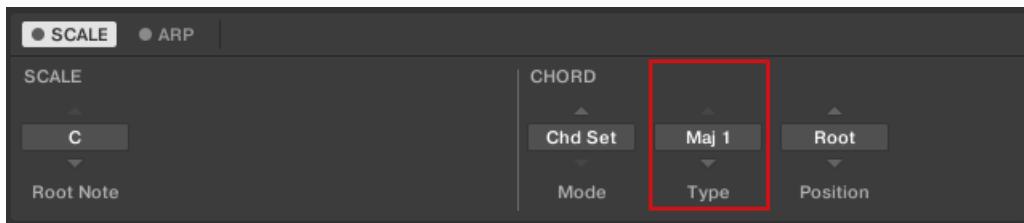
Wenn **CHORD Mode** auf *Harm* steht, bietet das **CHORD-Type**-Menü eine Auswahl einzelner Noten, die im gewählten Skalentyp (**SCALE Type**) vorkommen. Das heißt, dass du für alle Skalen außer der 12-Ton-Skala *Chrom* (siehe weiter unten) das Intervall der Noten wählen kannst, die deinen Akkord aufbauen.

Das Noten-Intervall wird der Taste einer eingehenden MIDI-Note hinzugefügt, die entweder vom KOMPLETE-KONTROL-Keyboard oder vom Host kommt. Du kannst z.B. einen C-Moll-Dreiklang spielen, indem du **Root Note** (Grundton) auf *C*, **SCALE Type** (Skalentyp) auf *Minor* (Moll), **CHORD Mode** (Akkord-Modus) auf *Harm* und **CHORD Type** (Akkord-Typ) auf **1-3-5** setzt. Wenn dir das alles kompliziert vorkommt, stelle irgendetwas ein und nutze den Light Guide des Keyboards, um zu sehen, welche Tasten aktiv oder inaktiv sind und welche wiedergegeben werden.

Wenn **CHORD Mode** auf *Harm* gesetzt ist, sind für **CHORD Type** folgende Werte verfügbar:

Akkord-Typ	Zur Note hinzugefügtes Intervall
Octave	Oktave
1-3	Terz
1-5	Quinte
1-3-5	Terz und Quinte
1-4-5	Quarte und Quinte
1-3-5-7	Terz, Quinte und Septime
1-4-7	Quarte und Septime

CHORD-Type, CHORD-Mode ist auf Chd-Set gesetzt



Der CHORD-Parameter **Type** mit dem Wert *Maj 1* (Mode auf *Chd Set* gesetzt).

Wenn **CHORD-Mode** auf *Chd Set* gesetzt ist und **Root Note** z.B. auf *C*, findest du im **CHORD Type**-Menü eine Liste mit wählbaren Akkorden. Werte sind z.B. *Maj 4* (Dur 4) und *Min 7* (Moll 7), die einen Dur- bzw. Moll-Akkord erzeugen würden — beide mit *C* als Grundton.

Wenn **CHORD Mode** auf *Chd Set* gesetzt ist, sind für **CHORD Type** folgende Werte verfügbar:

- *Maj 1, Maj 2, Maj 3, Maj 4, Maj 5, Maj 6, Maj 7, Maj 8, Min 1, Min 2, Min 3, Min 4, Min 5, Min 6, Min 7, Min 8*

CHORD-Type und die chromatische Skala

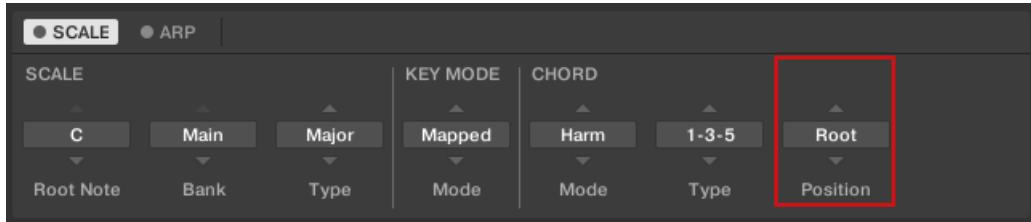
Die Skala *Chrom* (Chromatisch) besteht aus allen Halbtönen in einer Oktave. Wenn du also alle weißen und alle schwarzen Tasten einer Oktave auf- oder abwärts spielst, spielst du die chromatische 12-Ton-Skala (*Chrom*). Weil alle Halbtöne einer Oktave in der Skala vorkommen,

kannst du alle Tasten zur Erzeugung von Akkorden nutzen. Daher kannst du, wenn *Chrom* als Skalentyp (**SCALE Type**) gewählt ist praktisch jeden Akkord-Typ (**CHORD Type**) spielen. Die folgenden Akkorde sind verfügbar und können erzeugt werden:

Akkord-Typ	Über der gespielten Note hinzugefügte Halbtöne
<i>Octave</i>	12
<i>Perf 4</i> (Reine Quarte)	5
<i>Perf 5</i> (Reine Quinte)	7
<i>Major</i>	4 and 7
<i>Minor</i>	3 und 7
<i>Sus 4</i> (vorgehaltene Quarte)	5 und 7
<i>Maj 7</i> (Dur 7)	4, 7 und 11
<i>Min 7</i> (Moll 7)	3, 7 und 10
<i>Dom 7</i> (Dominantseptakkord)	4, 7 und 10
<i>Dom 7 9</i> (Dominantseptakkord mit None)	4, 7, 10 und 14
<i>Min 7 b5</i> (Halbverminderter Moll-Septakkord)	3, 6 und 10
<i>Dim 7</i> (Verminderter Septakkord)	3, 6 und 9
<i>Aug</i> (Übermäßig)	4 und 8
<i>Quartal</i>	5, 10 und 15
<i>Trichd</i> (Trichord)	5 und 11

13.8.3 CHORD Position (Akkord-Position)

Der dritte CHORDParameter ist **Position**. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 7 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Scale-Edit-Modus aktiv ist. Nutze ihn, um die Noten eines aus einer Einzelnote erzeugten Akkords zu spreizen und zur Erzeugung musikalischer Akkord-Wechsel.



Der CHORD-Parameter **Position**.

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

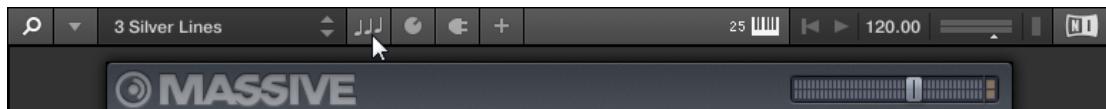
Position	Beschreibung
<i>Root</i>	Der Grundton des gewählten Akkords wird immer gespielt.
<i>-1 to -8</i>	Die Verminderung von <i>Position</i> mit negativen Werten verschiebt die höchste Note des aktuellen Akkords um eine Oktave nach unten, was den Akkord in der gewählten Skala auf eine tiefere Position umkehrt.
<i>+1 to +8</i>	Die Erhöhung von <i>Position</i> mit positiven Werten verschiebt die tiefste Note des aktuellen Akkords um eine Oktave nach oben, was den Akkord in der gewählten Skala auf eine höhere Position umkehrt.
<i>Auto</i>	Das bietet beim Übergang von einem zum nächsten Akkord ein natürlicheres Ergebnis. Die Noten, die jeden Akkord ausmachen, werden automatisch gewählt, um die beste Umkehrung zu erhalten.

14 Smart Play – Arpeggiator-Sequenzen spielen und bearbeiten

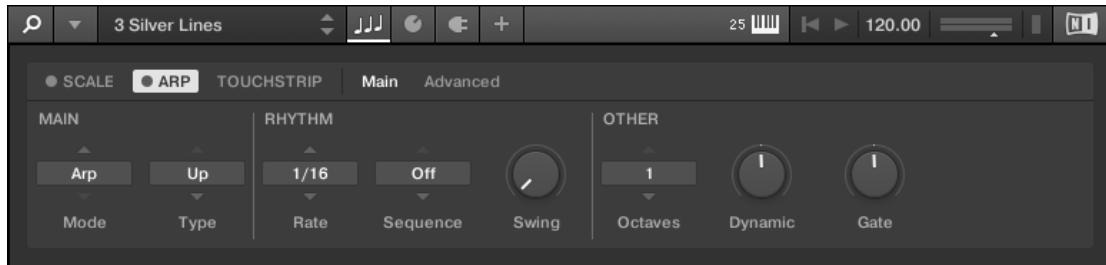
Smart Play bietet einen flexiblen und vielseitigen Arpeggiator, mit dem du deine Instrumente durch drücken von mehreren Tasten auf dem Keyboard Noten-Sequenzen spielen lassen kannst. Du kannst den Arpeggiator auch mit den Skalen und Akkorden kombinieren, die über die Scale-Engine erzeugt werden. Um eine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

In der KOMPLETE-KONTROL-Software den Arpeggiator aktivieren

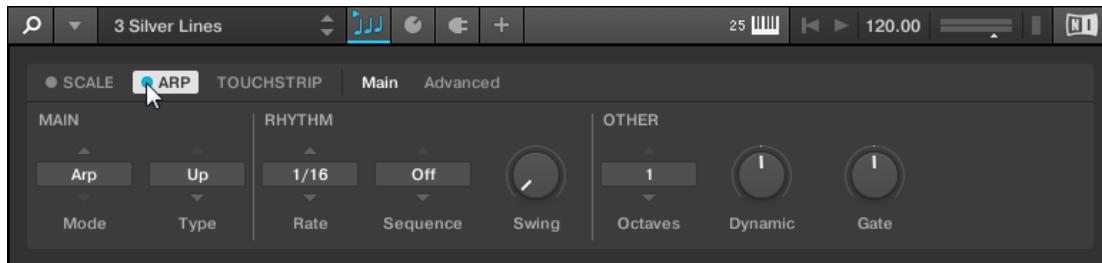
- Klicke den Perform-Panel-Button in der Kopfzeile von KOMPLETE-KONTROL, um das Perform-Panel einzublenden.



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



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



Den Arpeggiator auf dem Keyboard aktivieren

- Um den Arpeggiator anzuschalten, drücke **ARP (EDIT)** im **PERFORM**-Bereich des Keyboards.

14.1 Arpeggiator-Sequenzen spielen

Mit KOMPLETE KONTROL kannst du via Smart-Play komplexe Arpeggiator-Sequenzen erstellen und spielen.

Arpeggiator-Sequenzen spielen

1. Schalte den Arpeggiator durch Betätigung von **ARP (Edit)** auf dem Keyboard ein.
2. Spiele eine Reihe von Tasten, um den Arpeggiator zu starten.
3. Der Arpeggiator spielt automatisch die Noten, die den gehaltenen Tasten entsprechen, als Sequenz ab und nicht als Akkord.

Arpeggiator-Parameter bearbeiten

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

1. Drücke **SHIFT + ARP (EDIT)**, um die Displays und Drehregler des Control-Bereichs den Arpeggiator-Parametern zuzuweisen:

2. Um die Richtung der Sequenz z.B. nach **UP-DOWN** (hoch und runter) zu ändern, drehe Drehregler 2 (**TYPE**, in der Grundeinstellung auf **UP** (hoch) gesetzt).
3. Um den Oktav-Bereich (**OCTAVES**) des Arpeggiators einzustellen, drehe Drehregler 6 (Grundeinstellung 1) auf, z.B., 4.
 - ⇒ Die Noten der gehaltenen Tasten werden in einer Sequenz wiedergegeben, die über vier Oktaven aufwärts und dann wieder abwärts läuft.
4. Um die Drehregler und Displays wieder Instrumenten-Parametern zuzuweisen, drücke erneut **SHIFT + ARP (EDIT)**. Du kannst auch im **NAVIGATE**-Bereich den **BACK**-Button (Zurück) drücken. Der Arpeggiator bleibt dabei aktiviert.

14.2 Ein Sustain-Pedal zur Steuerung des Arpeggiators nutzen

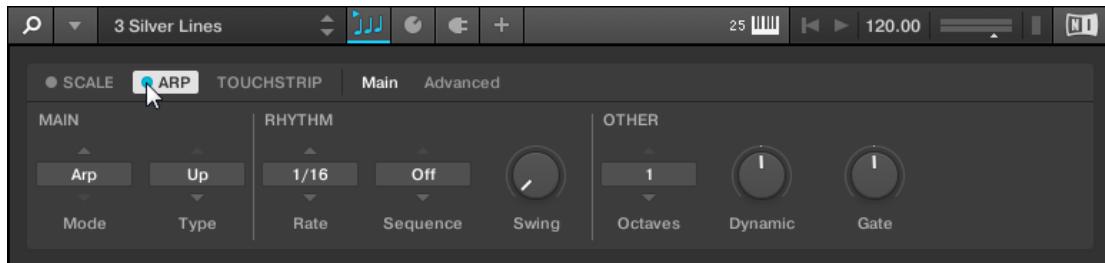
Du kannst ein Sustain-Pedal zur Steuerung des Arpeggiators nutzen.

- Wenn du das Sustain-Pedal drückst, während Tasten gehalten werden und die Tasten dann loslässt, wird die Arpeggiator-Sequenz weiterhin gespielt. So fungiert der Fußschalter als Auslöser des Arpeggiators. Wenn eine neue Taste gespielt wird, wird sie dem Arpeggio hinzugefügt.
- Wenn du das Sustain-Pedal loslässt, während keine Tasten gedrückt werden, hält die Sequenz und alle gespielten Noten verstummen. Wenn du das Sustain-Pedal loslässt, während noch Tasten gedrückt gehalten werden, verschwinden alle Noten aus der Sequenz, außer den noch auf der Tastatur gehaltenen. Die Sequenz wird nur mit den gedrückten Tasten fortgeführt.

14.3 Den Arpeggiator bearbeiten

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

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



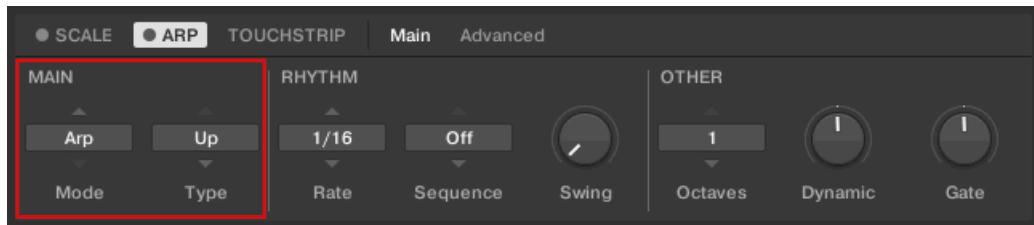
- Drücke **SHIFT** + **ARP (EDIT)**, um den Arpeggiator-Edit-Modus zu aktivieren und die Arpeggiator-Parametern dem Control-Bereich des Keyboards zuzuweisen.
- Das **PAGE**-Display im Control-Bereich des Keyboards zeigt **ARP** an, was bedeutet, dass du die Arpeggiator-Parameter bearbeitest. Bitte beachte, dass der Arpeggiator-Edit-Modus aus zwei Pages besteht.

Verfügbare Arpeggiator-Parameter

- Um zwischen den Modi *Arp* und *Note Repeat* umzuschalten und so die Wiedergabe-Richtung der Arpeggiator-Sequenz zu ändern, nutzt du die **MAIN**-Parameter **Mode** und **Type**.
- Um für die Arpeggiator-Sequenz interessante Rhythmen zu erzeugen, nutze die **RHYTHM**-Parameter **Rate**, **Sequence** und **Swing**.
- Um den Notenbereich der Arpeggiator-Sequenz sowie die Noten-Velocity und -Länge zu ändern, nutze die **OTHER**-Parameter **Octaves**, **Dynamic** und **Gate**.
- Um alternative Versionen der gleichen Arpeggiator-Sequenz zu erforschen, nutze die **ADVANCED**-Parameter **Retrigger**, **Repeat**, **Offset** und **Inversion**.
- Um den Tastenbereich zu ändern, der die Arpeggiator-Sequenz auslöst, nutze die **RANGE**-Parameter **Min. Key** und **Max. Key**.
- Um die Wiedergabe der Arpeggiator-Sequenz zu verriegeln, nutze den **HOLD**-Parameter.

14.4 MAIN-Parameter

Die **MAIN**-Parameter (Haupt-Parameter) **Mode** und **Type** dienen zum Umschalten zwischen den *Arp*- und *Note-Repeat*-Modi und der Änderung der Wiedergabe-Richtung der Arpeggiator-Sequenz.



Die **MAIN**-Parameter **Mode** und **Type**.

14.4.1 MAIN Mode

Der erste **MAIN**-Parameter ist **Mode** (Modus). Auf dem Keyboard ist er Drehregler 1 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Arpeggiator-Edit-Modus aktiv ist. Du kannst hier entweder *Arp* oder *Note Repeat* wählen. Abhängig von deiner Wahl stehen dann unterschiedliche Arpeggiator-Parameter zur Verfügung.

Der **Mode**-Parameter bietet die folgenden zwei Modi:

- Der *Arp*-Modus erzeugt Arpeggiator-Sequenzen basierend auf Akkorden, die du auf dem Keyboard spielst oder basierend auf der Ausgabe der Scale-Engine. Mit aktiviertem *Arp* und dem Parameter **Mode** (Modus) auf *Arp*, wird der mit der Scale-Funktion erzeugte Akkord als Arpeggio-Notensequenz gespielt, anstatt als Akkord. Du musst auf dem Keyboard nur eine Taste spielen, um die Arpeggio-Noten gemäß der gewählten Skala zu hören.
- Wenn Sie **Mode** auf *Note Repeat* (Notenwiederholung) setzen, deaktiviert dies des Arpeggiator und jede gespielte Note wird so lange wiederholt wird, bis KOMPLETE KONTROL einen MIDI-Note-Off-Befehl empfängt. Nutze die Parameter **Rate**, **Swing** und **Gate**, um den Rhythmus der Wiederholungen zu ändern.

14.4.2 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. Wähle, ob dein Arpeggio-Akkord ausgehend vom Grundton aufwärts, anders herum oder gar abwechselnd auf- und abwärts laufen soll. Die Auswahl von *Order Played* (gespielte Reihenfolge) spielt die Noten in der Reihenfolge, in der sie auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard gespielt wurden. Die Automation des **Type**-Parameters im Host kann interessante Variationen und Texturen erzeugen.

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

- *Up*, *Down*, *Up & Down* (UP-DOWN auf dem Keyboard), *Order Played* (PLAYED auf dem Keyboard), *Chord*

14.5 RHYTHM-Parameter

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



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

14.5.1 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) (Viertel-Triolen)
- 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

14.5.2 RHYTHM Sequence

Der zweite RHYTHM-Parameter, [Sequence](#), steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 4 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Arp-Edit-Modus aktiv ist. Er fügt deinen Arpeggio-Noten interessante Rhythmen hinzu. Wähle eine von acht verschiedenen Sequenzen und wende sie auf die Arpeggiator-Sequenz an, die du gerade spielst. Kombiniere [Sequence](#) mit dem [Rate](#)-Parameter, um eine riesige Bandbreite an Rhythmen in verschiedenen Tempi zu erhalten. Wenn [Rate](#) auf einen Basis-Notenwert oder einen punktierten gesetzt ist, agiert [Sequence](#) mit den Noten als 16-Schritt-Sequenzer. Wenn [Rate](#) aber auf einen triolischen Notenwert gesetzt ist, agiert [Sequence](#) mit den Noten als 12-Schritt-Sequenzer.

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

Das [Sequence](#)-Menü enthält folgende Werte:

- *Off*, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8



Um den für den [SEQUENCE](#)-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippe Drehregler 4 an.

14.5.3 RHYTHM Swing

Der dritte RHYTHM-Parameter, [Swing](#), steht sowohl im *Arp*- als auch im *Note Repeat*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 5 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Arp-Edit-Modus aktiv ist. Füge deiner Noten-Sequenz etwas [Swing](#) hinzu, damit sie sich weniger starr anfühlt und natürlicher klingt. [Swing](#) verzögert jede zweite Note in der Sequenz. Das gibt der Musik meist einen gewissen Groove.

[Swing](#) kann zwischen 0% und 100% eingestellt werden:

1. Bei einem Wert von 0 % wird die Noten-Sequenz ohne Swing gespielt.
2. Erhöhe den [Swing](#)-Wert, um durch Verzögerung jeder zweiten Note Swing hinzuzufügen. Die Verzögerungs-Zeit ist ein Prozentsatz der aktuellen Step-Länge.

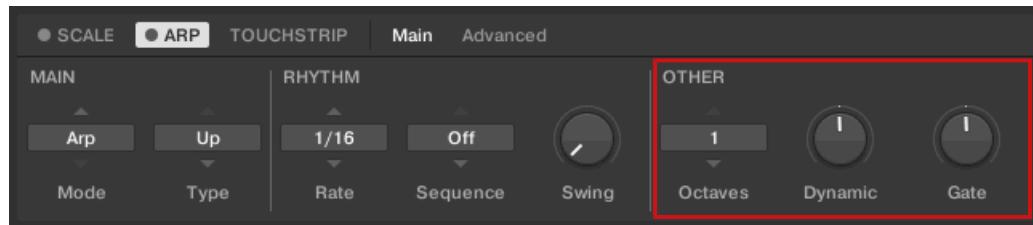


Um den für den SWING-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippe Drehregler 5 an.

Die Nutzung von [Swing](#) in Kombination mit dem [Gate](#)-Parameter führt zu weiteren Variationen in der Notendauer. Wenn z.B. [Gate](#) auf 100% gesetzt ist, erzeugt KOMPLETE KONTROL vor jeder Note einen MIDI-Note-Off-Befehl und spielt die Sequenz legato. Wenn [Gate](#) auf Werte größer *oder* kleiner als 100% gesetzt ist, werden die Noten skaliert bevor der [Swing](#)-Parameter angewendet wird und der Groove bleibt intakt.

14.6 OTHER-Parameter

Mit den [OTHER](#)-Parametern [Octaves](#), [Dynamic](#) und [Gate](#) kannst du den verfügbaren Notenbereich der Arpeggiator-Sequenz ändern sowie die Noten-Velocity und -Länge bestimmen.



Die [OTHER](#)-Parameter [Octaves](#), [Dynamic](#) und [Gate](#).

14.6.1 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 Arpeggiatos. Wähle, ob die Sequenz innerhalb der Oktave bleiben soll, die du auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard gespielt hast oder wähle einen Umfang von bis zu acht Oktaven, in denen die deinem Akkord bzw. der Skala entsprechenden Noten gespielt werden.

Abhängig von den Einstellungen, die du für den [Type](#)-Parameter gewählt hast, werden die gespielten Oktaven über ([Up](#)), unter ([Down](#)) oder über und unter ([Up & Down](#)) den gedrückten Tasten liegen.

Das Octaves-Menü enthält folgende Werte:

- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8



Um den für den OCTAVES-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippe Drehregler 6 an.

14.6.2 OTHER Dynamic

Der zweite OTHER-Parameter, **Dynamic**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 7 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Arp-Edit-Modus aktiv ist. Die Dynamic-Funktion (Dynamik) liest die Velocity (Anschlagsdynamik) des Eingangs — z.B. einer Taste, die du auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard gespielt hast oder eine vom Host eingehende MIDI-Note — und skaliert sie mit dem Wert den du für den Parameter **Dynamic** einstellst. Die Skalierung wird pro Note angewendet. Die Velocity jeder gespielten Note wird mit dem für **Dynamic** eingestellten Wert multipliziert.

Dynamic kann zwischen 1,0% und 200,0% eingestellt werden.



Um den für den DYNAMIC-Parameter eingestellten Wert zu sehen, tippe Drehregler 7 an.

14.6.3 OTHER Gate

Der dritte OTHER-Parameter, **Gate**, steht sowohl im *Arp*- als auch im *Note-Repeat*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 8 im Control-Bereich zugewiesen, wenn der Arp-Edit-Modus aktiv ist. Der GATE-Parameter dient zur Einstellung der Notendauer in deiner Sequenz. Werte zwischen 1% und 99% führen zu verkürzten Noten. Werte zwischen 101% und 200% verlängern stattdessen die Notendauer um den gewählten Wert.

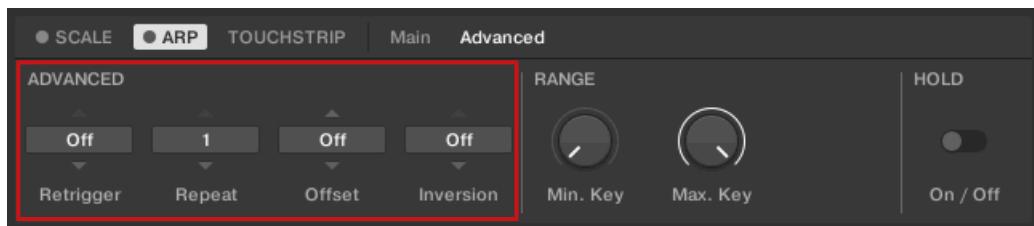
Gate kann zwischen 1,0% und 200,0% eingestellt werden.



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

14.7 ADVANCED-Parameter

Um alternative Versionen der gleichen Arpeggiator-Sequenz zu erforschen, nutze die ADVANCED-Parameter [Retrigger](#) (wiederholtes Auslösen), [Repeat](#) (Wiederholung), [Offset](#) (Versatz) und [Inversion](#) (Umkehrung).



Die ADVANCED-Parameter [Retrigger](#), [Repeat](#), [Offset](#) und [Inversion](#).

14.7.1 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.

14.7.2 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.

14.7.3 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.

14.7.4 ADVANCED Inversion

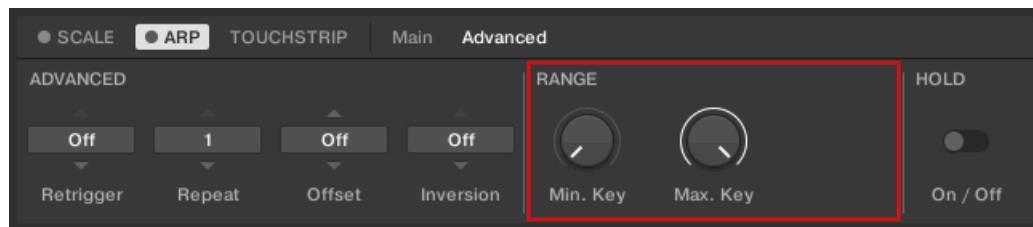
Der vierte ADVANCED-Parameter, [Inversion](#), steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 4 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des Arp-Edit-Modus angewählt ist. [Inversion](#) fügt dem Zyklus abwechselnde Umkehrungen der Arpeggiator-Sequenz hinzu.

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.

14.8 RANGE-Parameter

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



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

14.8.1 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.

14.8.2 RANGE Max. Key

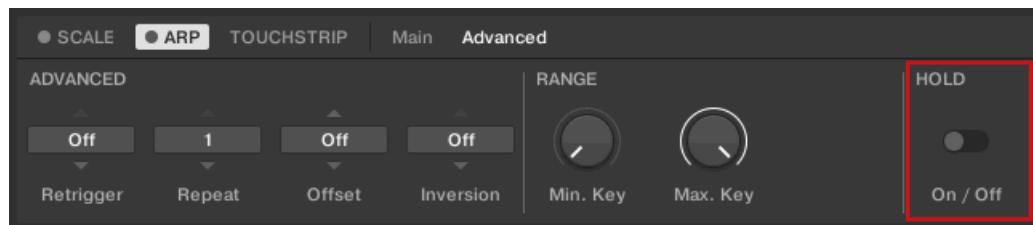
Der erste RANGE-Parameter, **Max. Key**, steht nur im *Arp*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 6 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des Arp-Edit-Modus angewählt ist. **Max. Key** bestimmt die höchste Taste, die als Eingabe für die Arpeggiator-Sequenz genutzt werden kann.



Der Arpeggiator kann trotzdem Noten erzeugen, die höher als der **Max.-Key**-Wert sind.

14.9 HOLD-Parameter

Der **HOLD**-Parameter **On / Off** steht sowohl im *Arp*- als auch im *Note-Repeat*-Modus zur Verfügung. Auf dem Keyboard ist er Drehregler 8 im Control-Bereich zugewiesen, wenn Page 2 des Arp-Edit-Modus angewählt ist. Die **HOLD**-Funktion des Arpeggiators dient zum festsetzen der vom Arpeggiator gespielten Noten. Auf *On* gesetzt spielt der Arpeggiator kontinuierlich die durch die zuletzt auf dem Keyboard gespielten Noten bestimmte Sequenz.



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

Hold On / Off ist ein Schalt-Parameter mit den möglichen Werten *On* (An) und *Off* (Aus).

1. Das Spiel einer Taste, während **Hold** auf *On* (An) steht, führt zu einer neuen Sequenz.
2. Um die Wiedergabe des Arpeggiators zu stoppen, setzt du den **Hold**-Parameter auf *Off* (Aus).



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

15 Konfiguration der Touch-Strips

In diesem Abschnitt erfährst du alles über die Konfiguration der Touch-Strips und wie dies ihre Nutzung beeinflusst.

15.1 Zugriff auf die Touch-Strip-Einstellungen

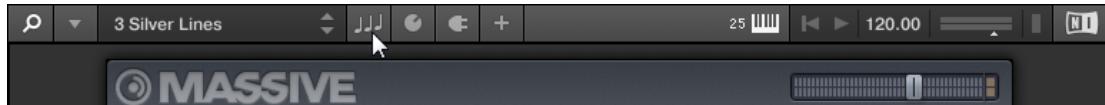
Um das Verhalten der Touch-Strips zu konfigurieren, öffne das Perform-Panel der KOMPLETE-KONTROL-Software oder greife direkt über den Control-Bereich des Keyboards auf die Parameter zu.



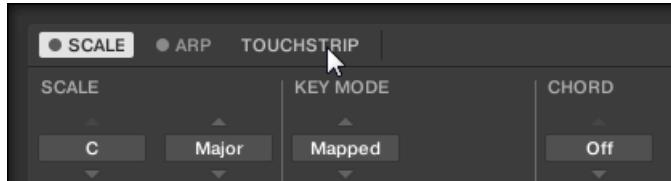
Die Parameter der Touch-Strips im Perform-Panel sind nur zugänglich, während das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard angeschlossen ist.

Um das Perform-Panel zu öffnen und die Parameter der Touch-Strips in der KOMPLETE-KONTROL-Software zu sehen:

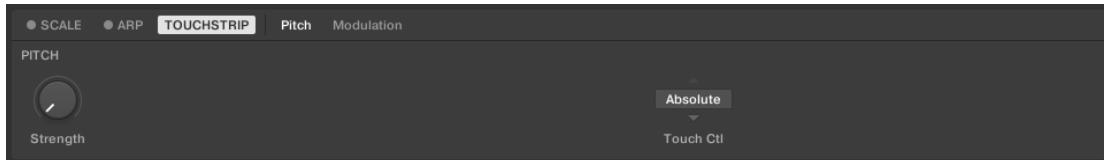
1. Klicke den Perform-Panel-Button in der Kopfzeile von KOMPLETE-KONTROL, um das Perform-Panel zu öffnen.



2. Klicke auf **TOUCHSTRIP**, um die Touch-Strip-Parameter zu sehen.



- ⇒ Die Touch-Strip-Parameter des Pitch-Strips werden im Perform-Panel angezeigt.



3. Um die Einstellungen für den Modulation-Strip anzuzeigen, klicke auf Modulation.

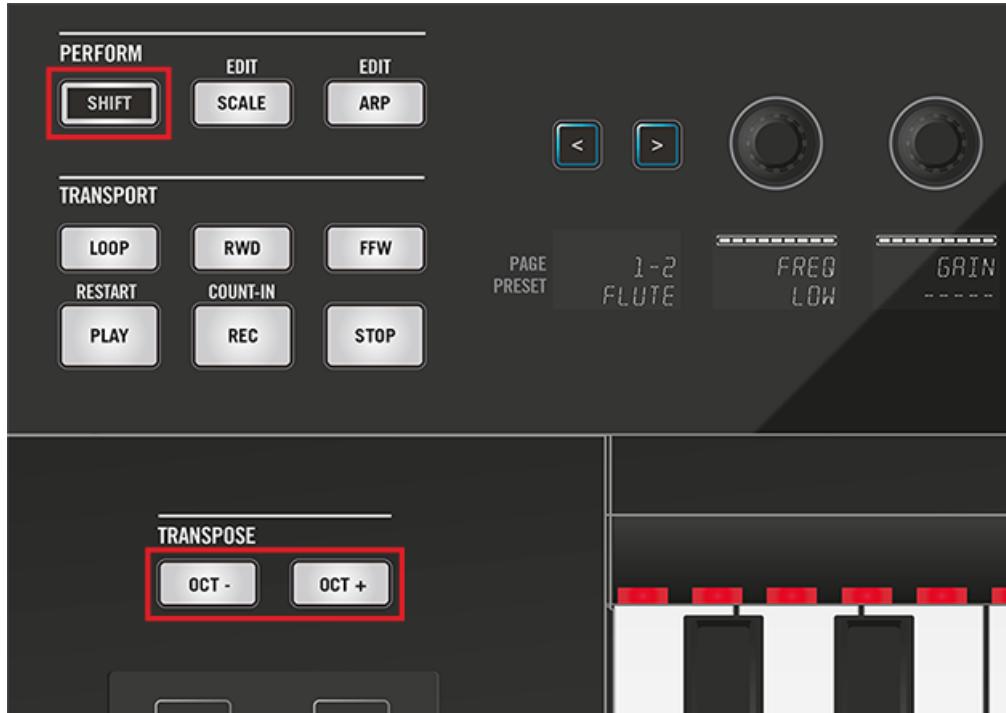
- Die Touch-Strip-Parameter des Modulation-Strips werden im Perform-Panel angezeigt.



Zugriff auf die Touch-Strip-Einstellungen mit dem Keyboard

Um mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard auf die die Touch-Strip-Einstellungen zuzugreifen:

1. Drücke für den Zugriff auf die Pitch-Strip-Einstellungen **SHIFT + OCT-** oder für den Zugriff auf die Modulation-Strip Einstellungen **SHIFT + OCT+**.



- ⇒ Die Touch-Strip-Parameter werden im Control-Bereich angezeigt und können mit den Drehreglern bearbeitet werden. Der Satz an Parametern für den Modulation-Strip fällt je nach gewähltem Modus anders aus.



2. Um die Touch-Strip-Einstellungen zu verlassen, drücke **SHIFT + OCT- / OCT+**.

Auf die Touch-Strip-Einstellungen hast du auch Zugriff, wenn du das KOMPLETE-KONTROL-Keyboard im eigenständigen Modus nutzt. Siehe [7.3, Nutzung des Keyboards als Stand-alone-MIDI-Controller](#) für Details.

15.2 Konfiguration des Pitch-Strips

Der Pitch-Strip (der linke Touch-Strip) auf dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard kann entweder für den Absolute-Modus oder den Relative-Modus konfiguriert werden. Beide Modi werden im weiteren Verlauf beschrieben.

Absolute-Modus (Grundeinstellung)

Das Verhalten des Pitch-Strips entspricht dem üblichen Verhalten eines Pitchbend-Bedienelements. Dieses Verhalten wird absolut genannt. Der Pitch-Strip simuliert eine einfache Feder, die ausgehend von ihrer Ausgangsposition in der Mitte des Pitch-Strips, nach oben und unten ausgelenkt werden kann. Wenn du deinen Finger irgendwo auf den Pitch-Strip setzt, springt der Wert direkt auf die entsprechende Position und bleibt dort, solange du den Finger auf dem Strip lässt. Wenn du den Finger vom Strip nimmst, bewegt sich der Wert auf die Grundeinstellung zurück.

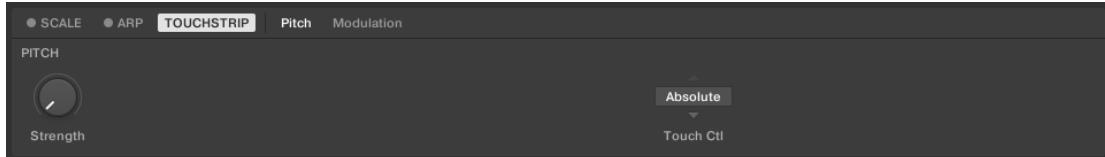
Relative-Modus

Du kannst den Pitch-Strip auch im Relative-Modus verwenden. Dies ändert die Reaktion des gesteuerten Parameters auf die Bewegungen des Fingers auf dem Pitch-Strip. Im Relativ-Modus bleibt der aktuelle Wert des gesteuerten Parameters bestehen, wenn du deinen Finger irgendwo auf den Pitch-Strip setzt. Dann kannst du deinen Finger auf- und abwärts ziehen, um den Parameter entsprechend zu ändern. So erzeugst du glatte Parameter-Bewegungen, ohne auf die genaue Position deines Fingers auf dem Pitch-Strip achten zu müssen.

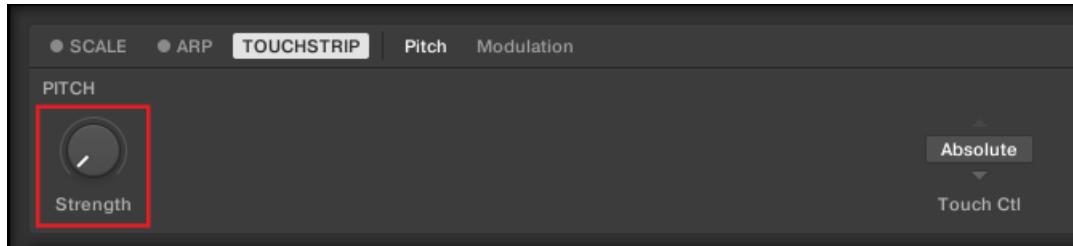
15.2.1 Absolute-Modus einstellen

Du kannst die Geschwindigkeit ändern, mit der die Feder auf ihre Ausgangsposition zurückkehrt.

1. Wähle in den Touch-Strip-Einstellungen die [Pitch](#)-Page.



- Drehe den **Strength**-Regler, um die Rückfederung einzustellen.



→ Je höher der **Strength**-Wert desto schneller springt der Parameter-Wert zurück.

Einstellung des Absolute-Modus auf der Hardware

Du hast auch über das Keyboard Zugriff auf den **Strength**-Parameter:

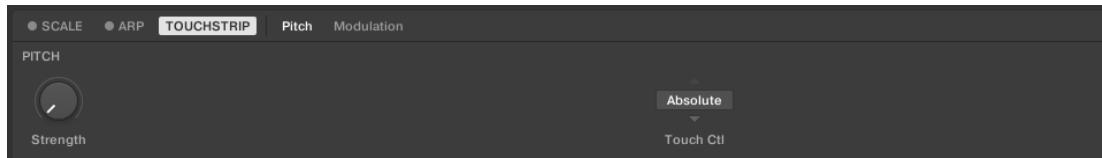
- Dazu drückst du **SHIFT** + **OCT-**, um im Control-Bereich die Pitch-Strip-Parameter zu sehen.
- Nutze den Drehregler 1, um den Wert des **STRENGTH**-Parameters zu ändern.



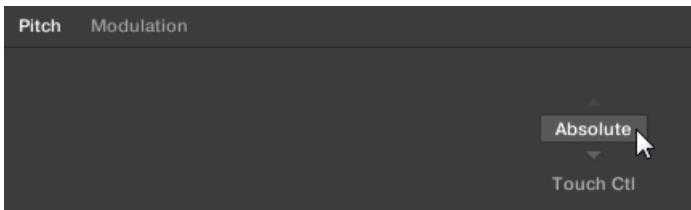
15.2.2 Relative-Modus aktivieren

Um für den Pitch-Strip den Relative-Modus zu aktivieren:

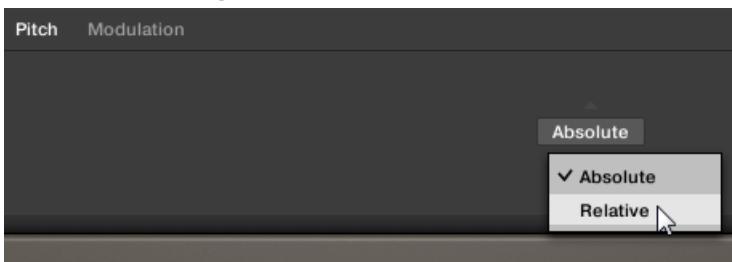
- Gehe auf die **Pitch**-Page der Touch-Strip-Einstellungen.



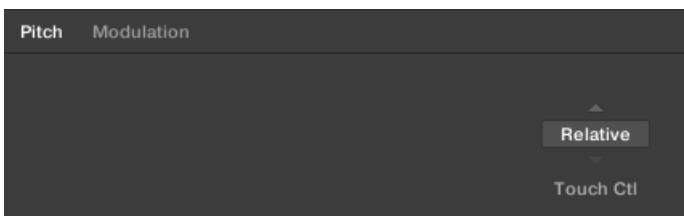
2. Klicke auf das Menü **Touch Ctl** (Grundeinstellung **Absolute**).



3. Wähle den Eintrag **Relative** von der Liste.



→ Jetzt ist der Relative-Modus aktiviert.



Auf der Hardware in den Relative-Modus schalten

Du kannst auch auf dem Keyboard in den Relative-Modus schalten:

1. Dazu drückst du **SHIFT** + **OCT-**, um im Control-Bereich die Pitch-Strip-Parameter zu sehen.
2. Drehe Drehregler 9, um zum RELATIVE-Verhalten zu schalten.

15.3 Konfiguration des Modulation-Strips

Der rechte Touch Strips deines KOMPLETE-KONTROL-Keyboards ist ein äußerst vielseitiges Bedienelement zur Parameter-Modulation, das über Modulation-Strip-Modi individuell konfiguriert werden kann.

15.3.1 Modulation-Strip-Modi

Dieser Modulations-Strip hat fünf unterschiedliche Modi, von denen jeder eine einzigartige Interaktion mit dem Bedienelement ermöglicht. Ein dedizierter Satz an Parametern pro Modus ermöglicht dir die Anpassung des Verhaltens an deine persönlichen Bedürfnisse. Alle Modi des Modulations-Strips und ihre Parameter werden im Folgenden detailliert beschrieben.

Standard-Modus

Dies ist die Grundeinstellung für den Modulation-Strip des KOMPLETE-KONTROL-Keyboards und sie entspricht dem üblichen Verhalten eines Bedienelements für Modulationen. In diesem Modus liest der Touch-Strip die Position deines Fingers und wendet den Wert auf den zugewiesenen Instrumenten-Parameter an. Wenn du deinen Finger irgendwo auf den Strip setzt, springt der Wert direkt auf die entsprechende Position und bleibt dort. Dieses Verhalten wird absolut genannt (alternativ kann der Modulation-Strip auch auf relativ gesetzt werden, siehe unten). Im *Standard-Modus* sind für den Modulation-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:

- **Display:** Wähle zwischen zwei Anzeige-Arten für den Zustand des Modulation-Strips: *Bar* oder *Dot*. *Bar* (Balken) zeigt einen Balken mit leuchtenden LEDs an, der von der Ausgangs-Position des Strips bis zum aktuellen Wert reicht, während *Dot* (Punkt) nur aktuellen Wert per leuchtender LED anzeigt.
- **Touch Ctl-Menü:** Hier schaltest du zwischen Absolut- (Grundeinstellung) und Relativ-Modus um. Im Relativ-Modus bleibt der aktuelle Wert des gesteuerten Parameters bestehen, wenn du deinen Finger irgendwo auf den Modulation-Strip setzt. Dann kannst du deinen Finger auf- und abwärts ziehen, um den Parameter entsprechend zu ändern.

Spring-Modus

Dieser Modus simuliert eine einfache Feder, die ausgehend von ihrer Ausgangsposition in der Mitte des Modulation-Strips, nach oben und unten ausgelenkt werden kann. Die aktuelle Position der Feder (der aktuelle Parameter-Wert) wird durch eine blaue LED angezeigt. Wenn du deinen Finger irgendwo auf den Strip setzt, springt der Wert direkt auf die entsprechende Position und bleibt dort, solange du den Finger auf dem Strip lässt. Wenn du den Finger vom Strip nimmst, bewegt sich der Wert auf die Ausgangs-Position zurück. Dieses Verhalten wird absolut genannt (alternativ kann der Modulation-Strip auch auf relativ gesetzt werden, siehe unten). Dieser Modus entspricht dem Verhalten des Pitch-Strips. Im *Spring*-Modus sind für den Modulations-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:

- **Display:** Wählt zwischen zwei Anzeige-Arten für den Zustand des Modulation-Strips: *Bar* oder *Dot*. *Bar* (Balken) zeigt einen Balken mit leuchtenden LEDs an, der von der Ausgangs-Position des Strips bis zum aktuellen Wert reicht, während *Dot* (Punkt) nur aktuellen Wert per leuchtender LED anzeigt.
- **Strength**-Schieberegler: Die Geschwindigkeit, mit der die Feder auf ihre Ausgangsposition zurückkehrt. Höhere **Strength**-Werte führen zu einer schnelleren Rückkehr des Parameter-Werts zu seiner Grundeinstellung.
- **Touch Ctl**-Menü: Hier schaltst du zwischen Absolut- (Grundeinstellung) und Relativ-Modus um. Im Relativ-Modus bleibt der aktuelle Wert des gesteuerten Parameters bestehen, wenn du deinen Finger irgendwo auf den Modulation-Strip setzt. Dann kannst du deinen Finger auf- und abwärts ziehen, um den Parameter entsprechend zu ändern.

Ball-Modus

Dieser Modus simuliert einen Ball, der von der Schwerkraft deines Fingers angezogen wird. Die aktuelle Position des Balls (der aktuelle Parameter-Wert) wird durch eine blaue LED angezeigt. Wenn du deinen Finger auf eine beliebige Position auf dem Strip setzt, wird der Ball sich auf deinen Finger zubewegen und anhalten, wenn er erreicht ist. Wenn du deinen Finger vorher wegnimmst, behält der Ball seinen Schwung und bewegt sich weiter über den Modulation-Strip, bis die Reibung der Oberfläche ihn bremst und schließlich zum Halt bringt. Alternativ kannst du den Ball "werfen", indem du deinen Finger auf die aktuelle Position des Balls setzt, ihn in eine beliebige Richtung ziehst und den Finger dann wegnimmst. Je schneller du deinen Finger dabei bewegst, desto schneller wird der Ball. Im *Ball*-Modus sind für den Modulation-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:

- **Display:** Wählt zwischen zwei Anzeige-Arten für den Zustand des Modulation-Strips: *Bar* oder *Dot*. *Bar* (Balken) zeigt einen Balken mit leuchtenden LEDs an, der von der Ausgangs-Position des Strips bis zum aktuellen Wert reicht, während *Dot* (Punkt) nur aktuellen Wert per leuchtender LED anzeigt.
- **Friction**-Schieberegler: Stellt die Reibung ein, die den Ball nach dem loslassen bremst. Je höher der **Friction**-Wert, desto schneller wird der Ball abgebremst und angehalten. Ganz nach links geschoben und der Ball hält niemals an. Ganz nach rechts geschoben und der Ball stoppt sofort.
- **Gravity**-Schieberegler (Schwerkraft): Bestimmt die Anziehungskraft, die dein Finger auf den Ball ausübt: Je höher der **Gravity**-Wert, umso schneller bewegt sich der Ball. Dieser Parameter hat keinen Einfluss auf die Bewegungen des Balls, wenn du den Ball mit deinem Finger wirfst (siehe oben).
- **Walls**-Button (Mauern): Bestimmt das Verhalten des Balls beim Erreichen der Bereichsgrenzen. Wenn **Walls** auf On (an) gesetzt ist, prallt der Ball von der Bereichsgrenze ab und setzt seinen Weg in die entgegengesetzte Richtung fort. Wenn **Walls** auf Off gesetzt ist, springt der Ball zur gegenüberliegenden Bereichsgrenze und setzt seinen Weg von dort aus in die gleiche Richtung fort.

Tempo-Modus

Wie der *Ball*-Modus, simuliert der *Tempo*-Modus einen Ball, der von der Schwerkraft deines Fingers angezogen wird. Die aktuelle Position des Balls (der aktuelle Parameter-Wert) wird durch eine blaue LED angezeigt. Du kannst ihn genauso spielen, wie den *Ball*-Modus (siehe oben), nur dass in diesem Fall der Ball seine Bewegungen einem durchgehenden Beat anpasst, anstatt zu beschleunigen und abzubremsen. So kannst du auf dem Modulation-Strip *Tempo*-synchrone Modulationen erzeugen. Wenn du KOMPLETE KONTROL als Plug-in nutzt, wird das Tempo durch den Host bestimmt. Wenn du KOMPLETE KONTROL als Stand-Alone-Anwendung nutzt, kannst du das Tempo in der Software-Steuerleiste einstellen. Im *Ball*-Modus sind für den Modulation-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:

- **Display:** Wähle zwischen zwei Anzeige-Arten für den Zustand des Modulation-Strips: *Bar* oder *Dot*. *Bar* (Balken) zeigt einen Balken mit leuchtenden LEDs an, der von der Ausgangs-Position des Strips bis zum aktuellen Wert reicht, während *Dot* (Punkt) nur aktuellen Wert per leuchtender LED anzeigt.

- **Rate**-Menü: Hier wählst du zwischen 13 Taktbezeichnungen – 1/8 bis 4/1, inklusive Triolen und punktierten Taktbezeichnungen – um den Beat der Ball-Bewegung relativ zum Tempo einzustellen.
- **Friction**-Schieberegler (Reibung): Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Ball-Bewegung mit dem Tempo mithält. Je höher der **Friction**-Wert, desto schneller wird der Ball auf den im **Rate**-Menü eingestellten Beat passen. Ganz nach rechts geschoben und der Ball passt sofort auf den Beat.
- **Gravity**-Schieberegler (Schwerkraft): Bestimmt die Anziehungskraft, die dein Finger auf den Ball ausübt: Je höher der **Gravity**-Wert, umso schneller bewegt sich der Ball. Dieser Parameter hat keinen Einfluss auf die Bewegungen des Balls, wenn du den Ball mit deinem Finger wirfst (siehe oben).
- **Walls**-Button (Mauern): Bestimmt das Verhalten des Balls beim Erreichen der Bereichsgrenzen. Wenn **Walls** auf On (an) gesetzt ist, prallt der Ball von der Bereichsgrenze ab und setzt seinen Weg in die entgegengesetzte Richtung fort. Wenn **Walls** auf Off gesetzt ist, springt der Ball zur gegenüberliegenden Bereichsgrenze und setzt seinen Weg von dort aus in die gleiche Richtung fort.

Stepped-Modus

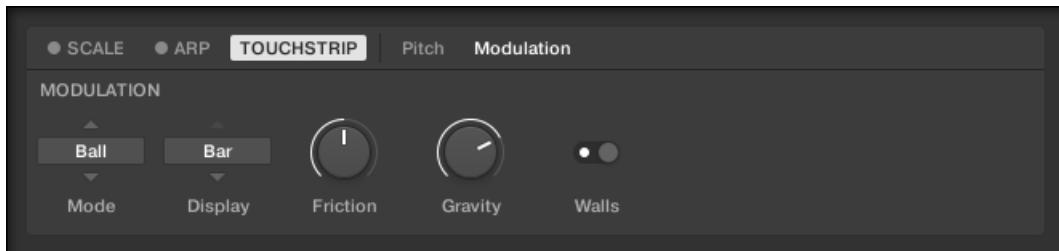
Dieser Modus teilt den Modulation-Strip in zwei bis fünf Abschnitte ein, die durch weiße LEDs angezeigt werden. Bei Berührung mit dem Finger, löst jeder Abschnitt einen von zwei bis fünf gleichmäßig über den gesamten Modulations-Wertebereich verteilten Parameter-Wert aus. Der aktuell aktive Abschnitt (Parameter-Wert) wird durch drei blaue LEDs angezeigt. Im *Stepped*-Modus sind für den Modulation-Strip folgende, zusätzliche Parameter verfügbar:

- **Divisions**-Menü (Teilung): Hier wählst du, in wie viele Abschnitt der Modulations-Strip eingeteilt werden soll.

15.3.2 Einen Modulation-Strip-Modus wählen und bearbeiten

Du kannst in der KOMPLETE-KONTROL-Software für den Modulation-Strip einen Modus wählen und seine Parameter bearbeiten indem du Folgendes tust:

1. Gehe auf die [Modulation](#)-Page der Touch-Strip-Einstellungen.



2. Wähle für den Modulation-Strip einen Modus ([Mode](#)).
3. Bearbeite auf der [Modulation](#)-Page der Touch-Strip-Einstellungen einen der zusätzlichen Parameter für den Modus.

Einen Modulation-Strip-Modus auf der Hardware wählen und bearbeiten

Du kannst den Modus ([Mode](#)) auch über das Keyboard wählen und dort seine Parameter bearbeiten.

1. Dazu drücke **SHIFT** + **OCT+**, um im Control-Bereich die Modulation-Strip-Parameter zu sehen.
2. Wähle mit Drehregler 1 einen Modus.
⇒ Die zusätzlichen Parameter der verschiedenen Modi werden den anderen Drehreglern des Control-Bereichs zugewiesen.



3. Bearbeite die Parameter durch Drehung der entsprechenden Drehregler.

Index

A

Akkorde [157]

Chord Set [174]

Erzeugen [174]

Harmonizer [174]

ARP-(EDIT)-Button [48]

Arpeggiator [183]

Advanced-Parameter [191]

Bearbeiten [183]

Dynamic [190]

Gate [190]

Groove [188]

Hold [194]

Inversion [192]

Main [185]

Main-Modus [185]

Main-Type [186]

Max. Key [194]

Min. Key [193]

Noten-Wert [186]

Octaves [189]

Offset [192]

Other [189]

Range [193]

Range (Bereich) [189]

Rate [186]

Repeat [192]

Retrigger [191]

Rhythm [186] [188]

Sequence [188]

Sequenzen spielen [182]

Steuerung per Sustain-Pedal [183]

Swing [188]

Tempo [186]

Velocity [190]

Arpeggiator-Modus

Note-Repeat [185]

Arpeggiator-Sequenz [157] [183]

ARP-Page [50]

ASIO-Treiber [64]

Audio-Interface

Auswahl Ausgänge [63]

Einstellungen [63]

Audio-Treiber (Auswahl) [64]

Automatisch zugewiesene Bedienelemente [152]

B**BACK-Button** [51]**Barrierefreiheit** [14]

Funktionsübersicht [17]

Keyboard im Überblick [14]

Sprachausgabe aktivieren [16]

Trainings-Modus [16]

Bildschirm-Overlay

Browser [123]

BROWSE-Button [51]**Browse-Modi** [96]**Browse-Modus**

Bildschirm-Overlay [97]

Hardware [97]

Browser [31]

Anzeigen und ausblenden [100]

Bildschirm-Overlay [123]

Files-Pane [37]

In den Displays [39] [40]

Library-Pane [34]

Preset-Dateien laden [100]

Produkt-Wähler [36]

Browsing

Auswahl zurücksetzen [108]

Informationen über Preset-Dateien anzeigen [121]

Nach Bank filtern [106]

Nach TYPES und MODES filtern [112]

Preset-Dateien nach Instrumenten filtern [102]

Produkt-Typen [96]

Textsuche durchführen [120]

TYPES- und MODES-Tag-Filter [109]

Zwischen Factory-Inhalten und User-Inhalten wählen [102]

C**Chord Type** [176]**Chord.Type**

Chromatische Skala [178]

Chord-Modus [174]**Chord-Position** [180]**Chords**

Akkorde bearbeiten [160]

Akkorde spielen [159]

Erzeugen [180]

Erzeugung [176]

Chromatische Skala [178]**Clock zurücksetzen**

In der Software [60]

Mit dem Keyboard [61]

Control-Bereich [49]

Page-Buttons [49]

Control-Encoder [50]**Controller-Einstellung** [76]**D****Das Keyboard als eigenständigen MIDI-Controller nutzen** [85]**Displays**

Control-Bereich [49]

Drehregler

Control-Bereich [49]

E

Effekte [126]

- Bypass [132]
- Umordnen [130]

Effekte entfernen [133]

Effekte umordnen [130]

Eigenständige Anwendung

- Einrichtung [24]

Eigenständiger Modus

- Das Keyboard als eigenständigen MIDI-Controller nutzen [85]

Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden [78]

Einrichtung

- Anschluss des Keyboards an den Computer [23]

- Eigenständige Anwendung [24]

- Host-Integration [27]

ENTER-Button [50]

Ergebnis-Liste

- Bildschirm-Overlay [125]

F

Favoriten

- Anzeigen [118]
- Entfernen [119]
- Hinzufügen [116]
- Mit Favoriten arbeiten [115]

FFW-Button [47]

Files-Pane [37]

- Control-Zeile [39]
- Durch Datei-Orte navigieren [143]
- Favoriten-Zeile [38]
- IMPORT-Button [39]
- Informations-Button [39]
- Mit dem Files-Pane arbeiten [141]
- Orts-Zeile [39]
- Suchergebnisse [39]
- Zuletzt-Besucht-Button [39]
- Zusätzliche Funktionen der Ergebnisliste [142]

H

Hardware-Page (Preferences) [76]

- Barrierefreiheit aktivieren [78]
- Barrierefreiheit-Lautstärke [78]
- Browse-Modus [78]
- Light Guide [78]
- Velocity Scaling [77]

Header

- Preset-Display [32]

Host-Automation [82]

Host-Integration [86]

- Einrichtung [27]
- Hosts einrichten [27]
- Integration in Ableton Live [92]
- Integration in Apple GarageBand [91]
- Integration in Apple Logic Pro X [91]
- Integration in MASCHINE [87]
- Integration in Steinberg Cubase und Nuen-
do [93]
- Unterstützte Hosts [27] [86]

Host-Steuerung [46]

Host-Transport-Steuerung [46]

I

IMPORT-Button [151]

Inhalte-Wähler [34]

- Bildschirm-Overlay [124]

INSTANCE-Button [51] [84]

Instanzen

- Automatische Umschaltung [58]

- Umschalten [58]

Instanzen umschalten [58]

Instrumente mit vordefinierten Zuweisungen [152]

Instrumenten- und Effekt-Parameter steuern

- Parameter einstellen [152]

- Parameter-Zuweisungen anpassen [153]

Instrumenten-Views

- Additional View [55]

- Default-View [55]

- Edit-View [57]

Instrument-View [54]

K

Keyboard

Bedienelemente [45]

LEDs [51]

Keyboard-Überblick [45]

Control-Bereich [46]

Light Guide [46]

NAVIGATE-Bereich [46]

PERFORM-Bereich [46]

Tastatur [46]

Touch-Strips [46]

TRANSPORT-Bereich [46]

Key-Switch [49]

KOMPLETE KONTROL

Schlüsselfunktionen [21]

Workflow [21]

KOMPLETE-KONTROL-kompatible User-Dateien importieren [150]

Kopfzeile

Browser [32]

CPU-Meter [33]

Hauptmenü [32]

Keyboard-Button [33]

Master-Lautstärken-Steuerung [33]

NI-Logo [33]

Perform-Panel-Button [32]

Plug-in-Ketten-Panel-Button [32]

Plug-in-Panel-Button [32]

Tempo-Bedienelement [33]

Transport-Bedienelemente [33]

View-Button [32]

L**Latenz** [64]**Lautstärken-Steuerung** [33]**LEDs**

Light Guide [51]

Tastatur [51]

Library [98]

Eigene Dateien importieren [150]

Mit dem Bildschirm-Overlay durchblättern [97]

Mit dem KOMPLETE-KONTROL-Keyboard durchblättern [97]

Organisieren [134]

Preset-Dateien speichern [134]

Tags [98]

Library-Pane [34]

Control-Zeile [35]

EDIT-Button [35]

Favorites [35]

Informations-Button [35]

Inhalte-Wähler [34]

Library [34]

MODES-Filter [35]

ProductProdukt-Wähler [36]

Produkt-Typ-Symbol [34] [124]

Suchergebnisse [35]

Suchfeld [35]

TYPES-Filter [35]

Vorhör-Bedienelemente [35]

Libray-Pane

Produkt-Wähler [35]

Light Guide [51]

LEDs [51]

Loop-Button [47]

M**Master-Lautstärke**

In der Software einstellen [61]

Master-Lautstärken-Steuerung [33]**MIDI**

Anschluss externer Geräte [30]

Ausgabe von MIDI-Daten [81]

Automation [82]

Bearbeitete MIDI-Noten Routen und Aufnehmen [82]

Eingehende MIDI-Daten [81]

Konfiguration [65]

MIDI-Anwendungen und -Geräte steuern [81]

MIDI-Clock empfangen [81]

MIDI-Instrumente spielen und MIDI-Noten aufnehmen [81]

MIDI-Kommunikation [81]

Parameter steuern [82]

MIDI-Modus [84]

In den MIDI-Modus schalten [84]

MIDI-Zuweisung [85]

MODES-Filter [35]

Bildschirm-Overlay [125]

Modulation-Strip [202]

Spring-Modus [203]

Stepped [205]

Tempo [204]

Musiktheorie

Akkorde [157]

Arpeggiator-Sequenz [157]

Skalen [156]

N**Native-Kontrol-Standard [147]****Navigate-Bereich**

BACK-Button [51]

BROWSE-Button [51]

Control-Encoder [50]

ENTER-Pfeile [50]

INSTANCE-Button [51]

Navigate-Pfeile [51]

Navigate-Pfeile [51]**NKS**

KONTAKT- und REAKTOR-Instrumente mit NKS-Unterstützung installieren [148]

NKS installieren [147]

VST-Plug-ins mit NKS-Unterstützung installieren [148]

Note-Repeat-Modus [185]**Nutzungs-Daten-Tracking**

Aktivierung/Deaktivierung [67]

O**OCT+-Button** [46]**OCT--Button** [46]**Orts-Zeile**

Durch Datei-Orte navigieren [143]

Ordner-Favoriten hinzufügen und entfernen [145]

Zu Datei-Orts-Favoriten springen [145]

Zuletzt besuchte Orte [144]

P**Page-Buttons** [49]

Pages umblättern [49]

PAGE-Display [50]**Parameter steuern**

Parameter-Pages umschalten [153]

Parameter-Pages [50]**Pedale**

Expression-Pedal anschließen [28]

Polarität des Sustain-Pedals einstellen [29]

Sustain-Pedal anschließen [28]

PERFORM-Bereich [48]

ARP-(EDIT)-Button [48]

SCALE-(EDIT)-Button [48]

SHIFT-Button [48]

Perform-Panel [40]

Scale [156]

Überblick [40]

Pitch-Strip [199]**PLAY-Button** [47]**Plug-in-Bereich** [43]**Plug-in-Kette**

Effekt-Bypass [132]

Effekte entfernen [133]

Effekte umordnen [130]

-
- Plug-in-Kette [43]
 - Plug-in-Slot [43]
 - Plug-in-Slots wählen [130]
 - Scrolling [131]
 - Plug-in-Ketten-Panel [42]**
 - Öffnen [126]
 - Plug-in-Kette [43]
 - Plug-in-Slot [43]
 - Überblick [42]
 - Plug-in-Panel [42]**
 - Edit-Modus [153]
 - Überblick [42]
 - Plug-ins**
 - Ein Plug-in in seiner Grundeinstellung laden [78]
 - Plug-in-Slot [43]**
 - Preferences [62]**
 - Audio-Page [63]
 - Audio-Routing [63]
 - General-Page [66]
 - Hardware-Page [76]
 - Library-Page [67]
 - MIDI-Page [65]
 - Nutzungs-Daten-Tracking [66]
 - Plug-ins-Page [73]
 - PRESET-Buttons [50]**
 - Preset-Dateien**
 - Finden [98]
 - In die Library speichern [134]
 - User-Preset-Dateien löschen [136]
 - User-Preset-Dateien speichern [135]
 - Verwalten [134]
 - Verwaltung [98]
 - Preset-Dateien vorhören [121]**
 - PRESET-Display [49]**
 - ProductProdukt-Wähler [36]**
 - Produkt-Typen**
 - Instrumente und Effekte [96]
 - Produkt-Wähler [35]**
 - Bildschirm-Overlay [124]
 - Category-/Vendor-Wähler [37]
 - Produkt-Liste [37]
 - Produkt-Wähler-Kopfzeile [37]
 - R**
 - REC-(COUNT-IN)-Button [47]**
 - Root Note [162]**
 - RWD-Button [47]**

S

Sample-Rate

Auswahl [64]

SCALE [156]

Chord [174]

Chord-Modus [174]

Chord-Position [180]

Chord-Type [176]

Eine Skala spielen [159]

Key Mode [172]

Root Note [162]

Scale [161]

Scale-Type [162]

Skalen bearbeiten [160]

Verfügbare Scale-Parameter [161]

SCALE-(EDIT)-Button [48]

Scale-Engine [156]

Aktivierung [158]

SCALE-Page [50]

Scale-Type [162]

Chromatisch [178]

SHIFT-Button [48]

Skalen [156]

5-Ton-Skalen [168]

Dur-Skalen [170]

Haupt-Skalen [164]

Jazz-Skalen [166]

Modale Skalen [165]

Moderne Skalen [169]

Moll [171]

Weltmusik-Skalen [167]

Software-Überblick [31]

Browser [31] [33]

Kopfzeile [31] [32]

Plug-in-Bereich [31] [43]

Soundkarte

Ausgangs-Routing [63]

Einstellungen [63]

Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern [152]

Steuerung von Instrumenten- und Effekt-Parametern

Über Instrumente mit vordefinierten Zuweisungen [152]

STOP-Button [47]

Suchen

Preset-Dateien [98]

Suchergebnisse [35]

T**Tags**

- Kategorien [98]
- Zum finden von Preset-Dateien [98]

Tasten-Velocity [76]**Tempo**

- In der Software ändern [61]
- Tempo in der Software ändern [61]

Textsuche [120]**Touch-Strips [52]**

- Absolute-Modus [199]
- Modulation-Strip [202]
- Pitch-Strip [199]
- Preferences [76]
- Zugriff auf die Einstellungen [196]

Transport und Tempo [59]

- Play-Button [60]
- Reset-Button [60]
- Tempo-Steuerung [60]

TRANSPORT-Bereich [46]**Transpose-Buttons [46] [53]**

- OCT+-Buttons [53]
- OCT--Button [53]

Treiber

- Auswahl des Audio-Treibers [64]

TYPES und MODES

- Mehrere Tags auf der gleichen Ebene anwählen [115]

TYPES-Filter [35]

- Bildschirm-Overlay [124]

U**User-Library**

- Ordner entfernen [73]
- Ordner hinzufügen [72]

User-Preset-Dateien

- Löschen [136]
- Speichern [135]
- Tags und Eigenschaften bearbeiten [137]

V**Velocity Scaling [76]****Vorhören von Preset-Dateien [121]****VST-Plug-ins [73] [146]**

- laden [146]
- Verwaltung [73]