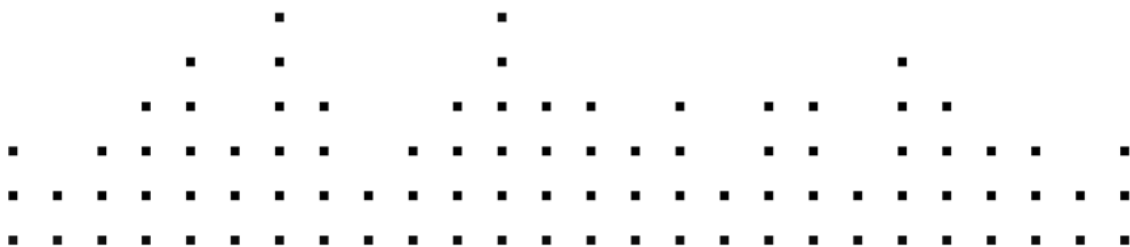


KONTAKT 5

Erste Schritte



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

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

Mac, Mac OS, 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 trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

Handbuch verfasst von: Adam Hanley

Dokument-Version: 1.0 (06/2011)

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.

Deutschland

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2011. Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

1	Willkommen zu KONTAKT 5	6
1.1	Was ist KONTAKT?	6
1.2	Die KONTAKT-Handbücher	6
1.2.1	Über dieses Erste-Schritte-Handbuch	6
1.2.2	Weitere Dokumentation	7
2	Konfiguration	8
2.1	KONTAKT als eigenständige Anwendung verwenden	8
2.1.1	Audio-Konfiguration	10
2.1.2	Optimierung der Latenz	11
2.1.3	MIDI-Konfiguration	13
2.2	KONTAKT als Plug-in nutzen	14
3	Bedienoberfläche	15
3.1	Hauptkontrollfeld	16
3.2	Das Rack	17
3.3	Der Browser	18
3.3.1	Reiter "Files"	18
3.3.2	Reiter "Libraries"	21
3.4	Info-Zeile	22
3.5	Bildschirmklaviatur	23
4	Erste Schritte in KONTAKT	25
4.1	Instrumente finden und laden	25
4.1.1	Benutzung des Libraries-Reiters	26
4.1.2	Benutzung des Reiters "Files"	28
4.2	Spielen von Instrumenten	29
4.3	Zusammenfassen von Instrumenten zu Multis	30
4.4	Wichtige Instrumenten-Parameter	31

4.4.1	Festlegen der Audio- und MIDI-Anschlüsse	32
4.4.2	Einstellung der Lautstärke und des Panoramas	33
4.4.3	Verwenden von Mute und Solo	34
4.4.4	Performance Views	34
5	Wie geht es weiter?	36
6	Fehlersuche	37
6.1	Das Instrument empfängt MIDI-Daten, aber es ist nichts zu hören	37
6.2	Das Instrument empfängt keine MIDI-Daten	38

1 Willkommen zu KONTAKT 5

Wir von Native Instruments möchten uns bei Ihnen für den Kauf von KONTAKT bedanken – Kunden wie Sie ermöglichen es uns, auch weiterhin bahnbrechende Musiksoftware zu entwickeln. Wir hoffen, dieses Erste-Schritte-Handbuch sowie das in elektronischer Form mitgelieferte Benutzerhandbuch versorgen Sie mit allen Informationen, die Sie benötigen, um die Funktionen von KONTAKT 5 in vollem Umfang nutzen zu können.

1.1 Was ist KONTAKT?

Kurz gesagt: KONTAKT ist eine der führenden Sampling-Lösungen auf dem Audiomarkt. Das bedeutet zunächst, dass Sie damit Samples abspielen und bearbeiten können – aber damit ist der tatsächliche Umfang der Möglichkeiten noch nicht mal annähernd umschrieben. Mit KONTAKT können Sie leistungsfähige, auf Samples basierende virtuelle Instrumente erschaffen, deren Audiosignale mit mächtigen DSP-Effekten bearbeiten, komplexe Performance-Programme mit umfangreichen Modulationen erstellen und nicht zuletzt eine enorme Anzahl an Sample-Libraries von Drittherstellern verwenden. Dabei ist KONTAKT einfach zu bedienen; die durchdachte Benutzeroberfläche sorgt dafür, dass Sie sich zu jeder Zeit auf die relevanten Abschnitte konzentrieren können, ohne von technischen Details aus anderen Bereichen abgelenkt zu werden.

1.2 Die KONTAKT-Handbücher

KONTAKT wird mit mehreren Handbüchern in gedruckter und digitaler Form, geliefert. Diese alle nun sofort zu lesen wäre vielleicht nicht unbedingt zweckdienlich. Sie sollten jedoch einen kurzen Überblick darüber erhalten, was Ihnen zur Verfügung steht. Auf diese Weise wissen Sie bei Problemen stets, wo die entsprechenden Informationen zu finden sind.

1.2.1 Über dieses Erste-Schritte-Handbuch

Dieses Erste-Schritte-Handbuch zeigt Ihnen die Bedienschritte zur Einrichtung von KONTAKT und macht Sie mit den grundlegenden Aspekten der Bedienoberfläche vertraut. Nach der Lektüre sollten Sie in der Lage sein, KONTAKT sowohl als Stand-alone-Programm als auch in Form eines Plug-ins innerhalb Ihres Sequenzers öffnen zu können, Klänge aufzufinden, diese zu laden und zu spielen und sich auf der Oberfläche zurecht zu finden. Nehmen Sie sich die Zeit dieses Handbuch zu lesen.

1.2.2 Weitere Dokumentation

Wir haben für Sie eine Fülle an Informationen über alle Aspekte von KONTAKT bereitgestellt; die meisten davon finden Sie in Form von PDF-Dokumenten im KONTAKT-Installationsordner auf Ihrer Festplatte.



Wenn Sie die Stand-alone-Version von KONTAKT verwenden, können Sie diese Dokumente durch das [Help](#)-Menüs am oberen Rand des Programmfensters (Windows) oder Ihres Desktops (Mac) erreichen. Andernfalls können Sie auch einfach den Installationsordner auf Ihrer Festplatte ausfindig machen und die Dateien mit einem PDF-Anzeigeprogramm Ihrer Wahl öffnen.

Neben diesem Leitfaden finden Sie die folgenden Dokumente im Lieferumfang von KONTAKT 5:

- Das **Benutzerhandbuch** ist die wichtigste Informationsquelle. In diesem finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Bedienelemente, Optionen, Werkzeuge, Editoren und Klangbearbeitungsmodule, die KONTAKT zur Verfügung stellt. Sie können das Handbuch als Referenz, aber auch als ausführlichen Leitfaden für die Arbeit mit KONTAKT verwenden.
- Das **Library Manual** beschreibt den Inhalt der umfangreichen Sammlung spielfertiger Instrumente, die Sie mit KONTAKT erhalten.
- Das **KSP Reference Manual** dokumentiert die interne Skriptsprache, die es Entwicklern von Instrumenten ermöglicht, Skripte zur dynamischen Veränderung von MIDI-Daten und Abspielparametern in ihren Instrumenten einzubetten. Es richtet sich an fortgeschrittene Anwender.

2 Konfiguration

Nach Abschluss des Installationsvorgangs sollten Sie einen KONTAKT-5-Installationsordner auf Ihrer Festplatte vorfinden. Er enthält die KONTAKT-5-Anwendung und die im vorangehenden Kapitel beschriebenen Handbücher.

Unter **Windows** finden Sie das KONTAKT-5-Anwendungsverzeichnis an dieser Stelle (vorausgesetzt, Sie haben keinen anderweitigen Installationspfad gewählt):

C:\Programme\Native Instruments\Kontakt 5

Unter **Mac OS X** finden Sie das KONTAKT-5-Anwendungsverzeichnis an dieser Stelle (vorausgesetzt, Sie haben keinen anderweitigen Installationspfad gewählt):

Mac HD:/Programme/Native Instruments/Kontakt 5

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

- Sie können KONTAKT als eigenständige Anwendung ausführen – in diesem „Stand-alone“-Betrieb, verhält KONTAKT sich wie jedes andere, eigenständig laufende Programm auf Ihrem Computer.
- Alternativ können Sie KONTAKT als virtuelles Instrumenten-Plug-in innerhalb Ihrer Sequenzer- oder DAW-Anwendung (Digital Audio Workstation) verwenden.

Der wichtigste Unterschied zwischen diesen Betriebsarten betrifft die Art und Weise, wie KONTAKT MIDI- und Audiodaten handhabt. Im Stand-alone-Betrieb spricht KONTAKT Ihre MIDI- und Audio-Hardware auf direktem Weg an (was eine Spezifizierung Ihrer Hardware inklusive der Treiber voraussetzt). Im Plug-in-Betrieb werden Vorgänge bezüglich der Hardware und Treiber von der Sequenzer-Software übernommen. Die folgenden Abschnitte erklären die beiden Betriebsarten ausführlicher.

2.1 KONTAKT als eigenständige Anwendung verwenden

Wenn Sie die Applikation KONTAKT 5 aus dem Installationsordner starten, arbeitet das Programm im Stand-alone-Betrieb als eigenständige Anwendung mit einer eigenen Dateimenü-Leiste. In diesem Fall erhält KONTAKT MIDI-Daten von einem oder mehreren MIDI-Anschlüssen einer MIDI-Schnittstelle und leitet diese unmittelbar an das verwendete Audio-Interface weiter. Wenn Sie die Funktionalitäten einer Sequenzer-Software nicht benötigen (etwa im Live-Einsatz), wird der Stand-alone-Betrieb Ihre bevorzugte Arbeitsumgebung

sein. Auch beim Erstellen oder Bearbeiten von Sample-Libraries (Sample-Bibliotheken) kann es einfacher sein den Stand-alone-Modus zu verwenden, anstatt eine Sequenzer-Software starten zu müssen.

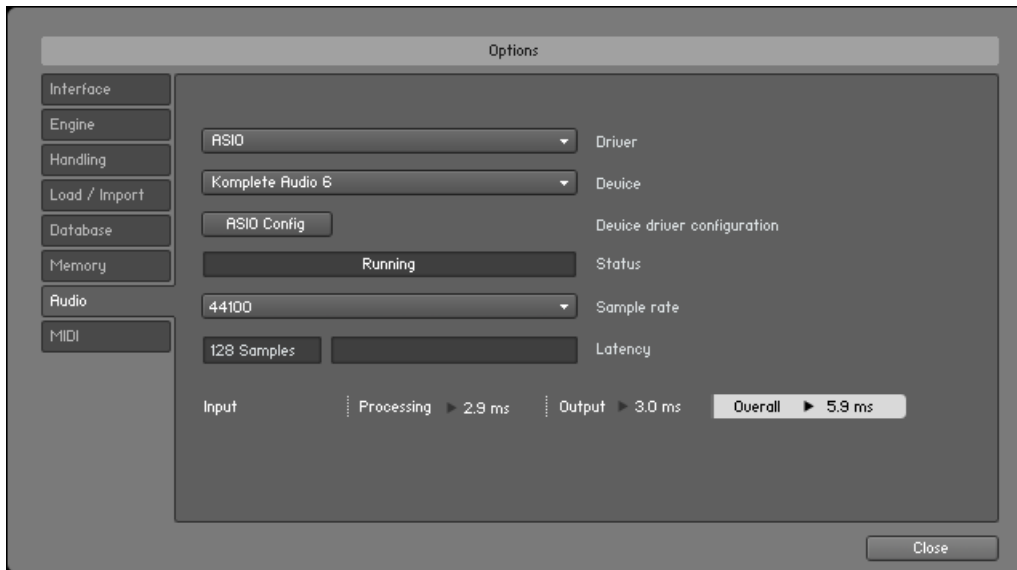


Klicken Sie auf die Schaltfläche Options im Hauptkontrollfeld, um den Options-Dialog zu öffnen.

Beim ersten Start von KONTAKT im Stand-alone-Modus müssen Sie die Audio- und MIDI-Optionen konfigurieren. Damit KONTAKT MIDI-Noten von Ihrem Keyboard empfangen und Klänge wiedergeben kann, müssen Sie zunächst einige Angaben zu der Hardware machen, die verwendet werden soll. Dies geschieht im Options-Dialogfenster, welches beim ersten Aufruf automatisch erscheint. Sie können den Dialog auch jederzeit aufrufen, indem Sie auf die Schaltfläche Options am oberen Rand des Hauptfensters klicken. Dieser Dialog ist der zentrale Ort, an dem Sie alle Eigenschaften der Bedienoberfläche und der Abspiel-funktionen von KONTAKT konfigurieren können. In diesem Kapitel beschränken wir uns auf Erklärungen zu den Reitern [Audio](#) und [MIDI](#) am unteren Ende der Liste; im KONTAKT-Benutzerhandbuch finden Sie ausführliche Erläuterungen der restlichen Optionen.

2.1.1 Audio-Konfiguration

Auf dem Reiter [Audio](#) des Options-Dialogs können Sie das Audio-Interface auswählen, das KONTAKT für die Wiedergabe verwenden soll und verschiedene globale Wiedergabeparameter festlegen.



Das Audio-Tab im Options-Dialog

Der Dialog bietet die folgenden Optionen:

- **Driver:** Legen Sie mit diesem Kontextmenü fest, welche der Treiberarchitekturen Ihres Betriebssystems KONTAKT verwenden soll. Die meisten professionellen Audio-Interfaces werden über ASIO- (Windows) oder CoreAudio- (Mac OS X) Treiber angesprochen.
- **Device:** Dieses Menü enthält alle installierten Audio-Interfaces, die die oben ausgewählte Treiberarchitektur unterstützen. Wählen Sie hier das Audio-Interface, das für die Wiedergabe verwendet werden soll.
- **Device driver configuration:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche wenn Sie mit Windows arbeiten, um das Options-Fenster des Gerätetreibers zu öffnen, das Ihnen Einstellungsmöglichkeiten bezüglich der Audio-Puffergröße (Latenz) bietet. Wenn diese Schaltfläche sichtbar ist, steht der [Latency](#)-Schieberegler im Options-Menü von KONTAKT (siehe unten) nicht zur Verfügung. Unter Mac OS X gibt es keine [ASIO-Config](#)-Schaltfläche.

- **Sample rate:** Mit diesem Kontextmenü legen Sie die globale Sampling-Frequenz fest, mit der KONTAKT Audiosignale wiedergeben soll. Übliche Werte sind 44100 Hz für Musik- und 48000 Hz für Filmproduktionen. Beachten Sie, dass dieser Wert nichts mit der Sampling-Frequenz zu tun hat, mit der die von Ihnen verwendeten Samples aufgenommen wurden – wann immer die ursprüngliche Sampling-Rate eines Samples von der Wiedergabefrequenz abweicht, nimmt KONTAKT automatisch die erforderliche Umwandlung im Hintergrund vor.
- **Latency:** Zeigt die Größe des Audio-Wiedergabepuffers in Samplewerten an. Wenn Sie mit Windows arbeiten und das ausgewählte Audio-Interface kein eigenes Treiber-Bedienfeld besitzt, erscheint neben der Latenzanzeige ein Schieberegler, mit dem Sie den Audio-Wiedergabepuffer anpassen können. Bestimmen Sie mit diesem Schieberegler den Audio-Wiedergabepuffer und somit die Latenz für diese Geräte, gleiches gilt für Mac OS X. Niedrige Werte verkürzen die Verzögerung zwischen dem Drücken einer Taste und der Wiedergabe des entsprechenden Klangs (die Latenz), können aber mitunter Signalaussetzer und sonstige Tonstörungen zur Folge haben. Je höher der Wert (und größer die Latenz), desto zuverlässiger erfolgt die Wiedergabe.

2.1.2 Optimierung der Latenz

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

Natürlich ist dieses „Sicherheitsnetz“ nicht ohne Nachteil – die Zwischenlagerung der Daten verursacht eine Verzögerung zwischen dem Auslösen einer Note und dem resultierenden Klang. Diese Verzögerung wird als „Latenz“ bezeichnet. Es ist deshalb unerlässlich, die Puffergröße sinnvoll zu wählen, um einen guten Kompromiss zwischen Latenz und Zuverlässigkeit zu erhalten. Der optimale Wert hängt dabei von unterschiedlichen Faktoren ab wie dem Prozessor, dem Hauptspeicher, der Zugriffszeit der Festplatten, der Audio-Hardware und Treiber sowie der Betriebssystemumgebung.

Um die optimale Puffergröße für Ihr System bestimmen zu können, gehen Sie wie folgt vor:

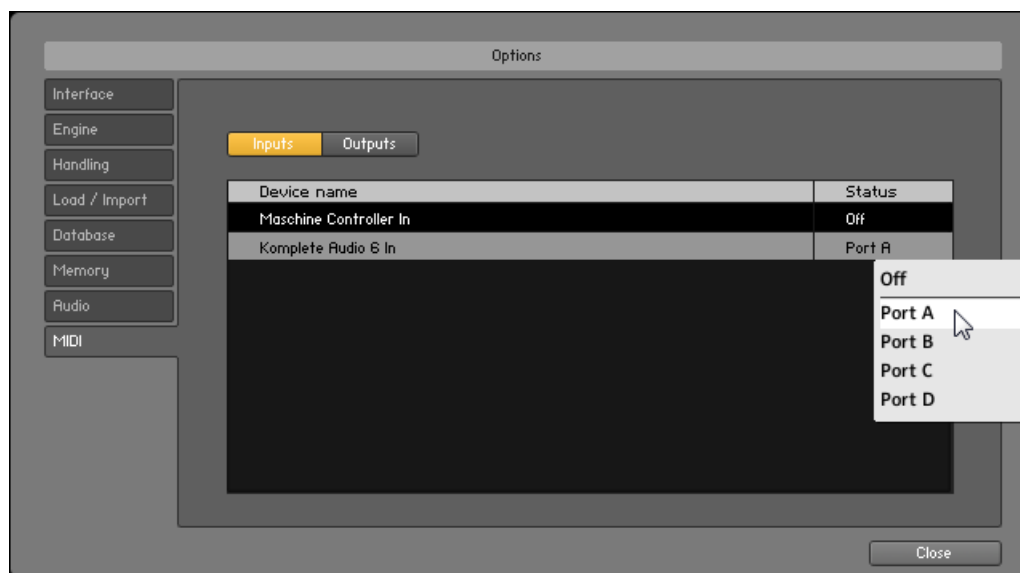
1. Starten Sie diesen Prozess, indem Sie einen **Latenzwert** zwischen 384 und 512 Samples wählen.
2. Verringern Sie diesen Wert sukzessive, während Sie mit KONTAKT arbeiten.
3. Sobald Sie Tonaussetzer oder Knackser bemerken, vergrößern Sie den Puffer wieder ein wenig. Diese Einstellung sollte zu Ihrem aktuellen Anwendungsfall passen.



Grundsätzlich sollten Sie es vermeiden, andere Programme im Hintergrund auszuführen, wenn Sie mit Audio-Applikationen arbeiten. Sollte es nicht möglich sein, eine brauchbare Puffergröße (Buffer Size) für ein latenzfreies Spiel einzustellen, ohne dass Ihr Audio-Interface mit Aussetzern reagiert, lesen Sie bitte das Handbuch Ihres Audio-Interfaces, um herauszufinden, ob die Verwendung von alternativen Treibern möglich ist.

2.1.3 MIDI-Konfiguration

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



Einen MIDI-Anschluss im MIDI-Reiter des Options-Dialogs auswählen.

Damit KONTAKT auf MIDI-Daten von außen reagieren kann, müssen Sie zunächst einen oder mehrere Anschlüsse in der Eingangsliste des **MIDI**-Reiters aktivieren.

1. Vergewissern Sie sich, dass die **Inputs**-Schaltfläche aktiviert ist, und suchen Sie in der Liste diejenigen Anschlüsse heraus, die Sie für die MIDI-Eingabe verwenden wollen.
2. Wenn das Textfeld auf der rechten Seite eines Listeneintrags *Off* anzeigt, klicken Sie auf diesen Wert und weisen Sie einen der MIDI-Anschlussbezeichner zu (A-D). Dies aktiviert den jeweiligen Anschluss, der im Folgenden von KONTAKT durch den ausgewählten Buchstaben gekennzeichnet wird.

2.2 KONTAKT als Plug-in nutzen

Die Plug-in-Version ermöglicht es, KONTAKT innerhalb einer Audio- oder MIDI-Anwendung einzusetzen, die VST-, AU- oder RTAS-Plug-ins unterstützt. Auf diese Weise können Sie mehrere Instanzen von KONTAKT parallel zusammen mit Ihren anderen Klangerzeugern und Effekt-Plug-ins verwenden, diese mit den Daten von MIDI-Spuren in Ihrem Arrangement ansteuern und die Tonausgabe direkt in den Signalfluss Ihres virtuellen Mischpults einspeisen.

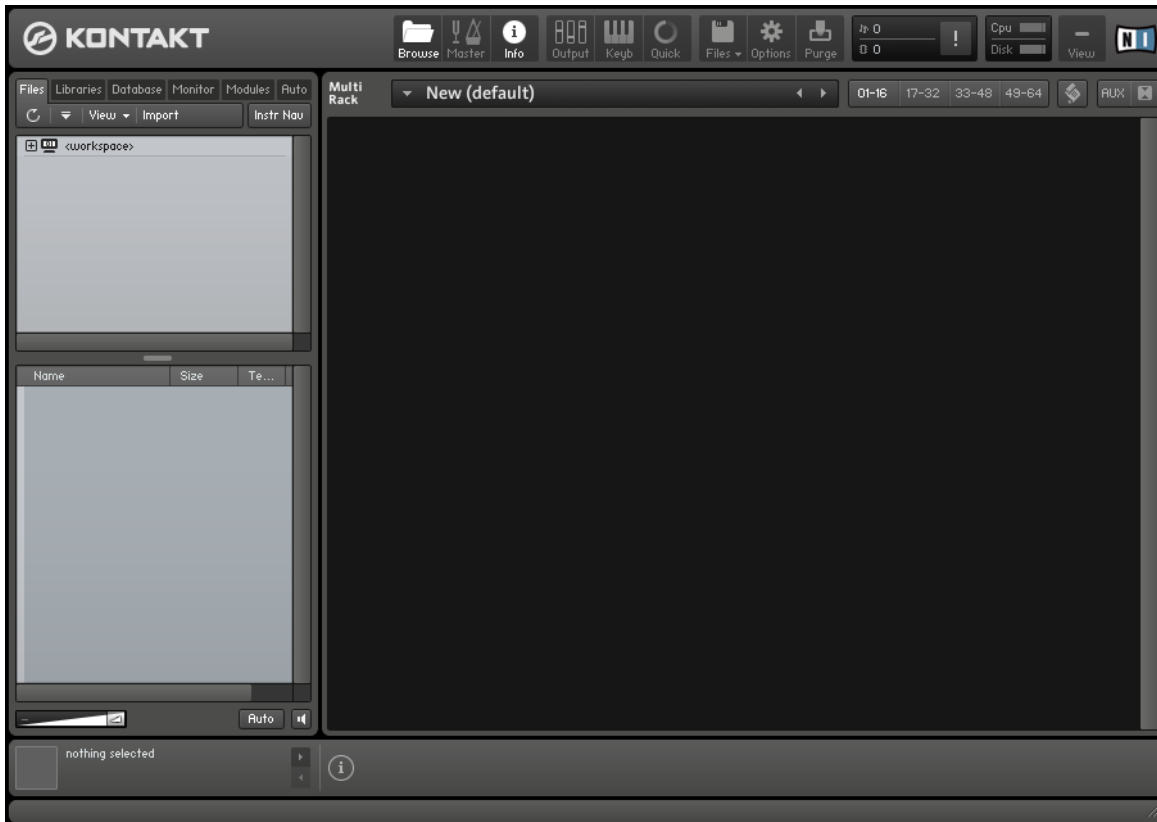
Abhängig von Ihrem Betriebssystem und der Auswahl, die Sie bei der Installation getroffen haben, steht KONTAKT in den Plug-in-Formaten VST, Audio Units und RTAS zur Verfügung. Lesen Sie in der Dokumentation Ihres Sequenzers nach, welches dieser Formate in Ihrem Fall das passende ist. Sofern Sie das entsprechende Format bei der Installation ausgewählt haben, sollte KONTAKT 5 in der Plug-in-Auswahlliste Ihres Sequenzers erscheinen. Sollte das Plug-in nicht gefunden werden, starten Sie die Installations-DVD erneut und vergewissern Sie sich, dass Sie den richtigen Plug-in-Typ installieren.



Auf welche Weise virtuelle Instrumenten-Plug-ins in den Arbeitsablauf eingebunden sind, hängt von Ihrem Sequenzer ab; entnehmen Sie dessen Dokumentation, wie Sie das KONTAKT-Plug-in laden und verwenden können.

3 Bedienoberfläche

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



Das leere KONTAKT-Hauptfenster.

Das Hauptfenster ist in mehrere Bereiche unterteilt, in denen zusammengehörige Bedienfunktionen zusammengefasst sind. In den folgenden Abschnitten werden die Bestandteile der Bedienoberfläche vorgestellt, die für das Laden und Abspielen von KONTAKT-Instrumenten wichtig sind. Detaillierte Erläuterungen zu den einzelnen Bedienelementen können Sie im Benutzerhandbuch nachlesen.

3.1 Hauptkontrollfeld

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



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

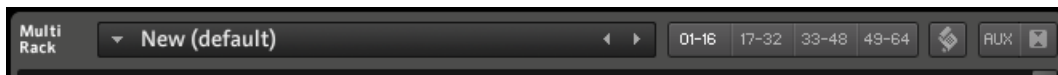
- **Browse:** Blendet den **Browser**-Bereich ein und aus; dabei handelt es sich um den vertikalen Abschnitt auf der linken Seite des Hauptfensters. Wenn Sie bei Ihrer Arbeit die Funktionen des **Browsers** für einen längeren Zeitraum nicht benötigen, können Sie Platz auf Ihrem Desktop sparen, indem Sie ihn ausblenden. Der **Browser** wird in Abschnitt [↑3.3, Der Browser](#) dieses Handbuchs sowie im Benutzerhandbuch erklärt.
- **Master:** Blendet den Master Editor ein und aus; in diesem können Sie verschiedene globale Parameter wie die Gesamtlautstärke, das Tempo, ein internes Metronom oder die Stimmung einstellen.
- **Info:** Klicken Sie hier, um die Info-Leiste am unteren Rand des Bildschirms ein- oder auszublenden. Die Info-Leiste wird in Abschnitt [↑3.4, Info-Zeile](#) dieses Handbuchs erklärt.
- **Output:** Blendet den Ausgangsbereich (**Outputs**) ein und aus, der in der unteren Hälfte des Fensters erscheint. Hier können Sie die internen Audiokanäle von KONTAKT konfigurieren, den Ausgangspegel einstellen und globale Insert- und Send-Effekte hinzufügen.

- **Keyb:** Blendet die Bildschirmklaviatur ein und aus. Dieses wird in Abschnitt [↑3.5, Bildschirmklaviatur](#) dieses Handbuchs erklärt.
- **Quick:** Blendet den Quick-Load-Browser ein oder aus; weitere Informationen hierzu erhalten Sie im Benutzerhandbuch.
- **Files:** Öffnet ein Kontextmenü mit Befehlen zum Laden, Speichern und Verwalten von KONTAKT-Dateien; dieses umfasst Instrumente, Bänke und Multis.
- **Options:** Öffnet das Dialogfenster Options, in dem Sie viele Eigenschaften der Bedienoberfläche und der Wiedergabe von KONTAKT konfigurieren können.
- **Purge:** In diesem Kontextmenü finden Sie Befehle zur Steuerung der Purge-Funktionen von KONTAKT, mit deren Hilfe Sie Samples, die gerade nicht benötigt werden, zeitweise aus dem Speicher entfernen können.

3.2 Das Rack

Das Rack ist jenes Element der Bedienoberfläche von KONTAKT, das den größten Teil der Fensterfläche einnimmt; es handelt sich um den großen Bereich unterhalb des Hauptkontrollfelds. Wann immer Sie ein neues Instrument erzeugen oder ein vorhandenes laden, erscheint es hier in Form einer horizontalen Kopfzeile. Wie der Name vermuten lässt, ähnelt das Rack in seiner Erscheinung einem Stapel von 19"-Studioequipment; jedes weitere Instrument erscheint unter oder zwischen den bereits vorhandenen. Auf diese Weise können Sie bis zu 64 Instrumente, die auf 16er-Blöcke verteilt werden, gleichzeitig in eine KONTAKT-Instanz laden. Eine solche Kombination von Instrumenten wird als Multi bezeichnet und kann genau wie ein einzelnes Instrument abgespeichert und später wieder aufgerufen werden.

Wenn Sie KONTAKT zum ersten Mal starten, erscheint das Rack zunächst als leere Fläche, da noch keine Instrumente geladen wurden. Um mit der Arbeit zu beginnen, müssen Sie entweder ein Instrument laden, ein neues erzeugen oder ein Multi öffnen. In Abschnitt [↑4.1, Instrumente finden und laden](#) wird erklärt, wie Sie vorhandene Instrumente auf Ihrer Festplatte ausfindig machen und diese laden.



Die Kopfleiste des Racks.

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



Beachten Sie, dass sich dieser Abschnitt nur auf einen der beiden Rack-Modi bezieht. Dieser wird „Multi-Instrument“-Modus genannt und entspricht der Grundeinstellung beim Start von KONTAKT. Der andere Modus wird als „Edit“ bezeichnet; in diesem stellt das Rack die interne Struktur eines Instruments in Form verschiedener übereinander angeordneter Editoren dar. Solange Sie KONTAKT nur zum Spielen von Instrumenten einsetzen, kommt der Edit-Modus nicht zum Einsatz; eine vollständige Erläuterung finden Sie im Benutzerhandbuch.

3.3 Der Browser

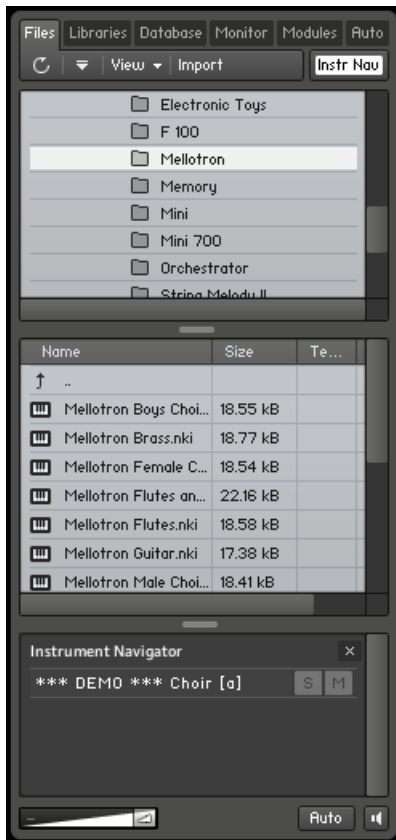
Beim Browser handelt es sich um den vertikalen Abschnitt neben dem Rack auf der linken Seite des Fensters; falls Sie diesen nicht sehen, klicken Sie auf die Schaltfläche [Browse](#) im Hauptkontrollfeld, um ihn einzublenden. Die Hauptaufgabe des Browsers ist es, Funktionen zu bündeln, mit deren Hilfe Sie KONTAKT-Dateien in beliebiger Anzahl auf verschiedene Arten verwalten und durchsuchen können. Unter anderem können Sie ihn dazu verwenden, durch Ihr Dateisystem zu navigieren und dort Dateien zu finden und sie zu laden, auf die Inhalte installierter KONTAKT-Libraries zuzugreifen, Sampler-Programme aus Formaten von Drittherstellern zu importieren und die leistungsfähige Database von KONTAKT zu verwenden.

Die Funktionen des Browsers sind auf eine Reihe von Abschnitten und Unterabschnitten verteilt, zwischen denen Sie mittels Reiter am oberen Rand des Bereichs umschalten können. In diesem Handbuch beschränken wir uns auf Erläuterungen zu den Reitern [Files](#) und [Libraries](#), die Ihnen den Zugriff auf Ihr Dateisystem sowie Ihre Sammlung von KONTAKT-Libraries ermöglichen. Alle anderen Funktionen des Browsers werden im entsprechenden Kapitel des Benutzerhandbuchs erklärt.

3.3.1 Reiter "Files"

Wenn Sie auf den Reiter [Files](#) klicken, schaltet der Browser zu einer Ansicht um, die in zwei oder drei Abschnitte unterteilt ist (der dritte Bereich in der unteren Hälfte lässt sich ein- und ausblenden). Dieser Reiter ermöglicht Ihnen, mittels einer Baumansicht durch

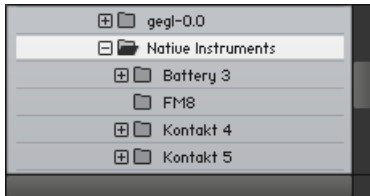
Ihr Dateisystem zu navigieren. Sofern Sie mit der Benutzung der Dateibrowser Ihres Betriebssystems vertraut sind, sollten Sie sich mit dieser Art der Navigation schnell zurechtfinden.



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

Der oberste Abschnitt – der Behälterobjekt-Bereich – ist stets mit dem Bereich darunter verknüpft. Wie der Name andeutet, stellt dieser Bereich jene Einträge in Ihrem Dateisystem dar, die weitere Objekte enthalten. Wenn KONTAKT andere Behälter (wie z.B. Unterverzeichnisse) in einem dieser Einträge findet, wird dies mit einem kleinen Symbol neben dem Namen angezeigt. Ein Pluszeichen („+“) weist darauf hin, dass diese Untereinträge

zur Zeit ausgeblendet sind; klicken Sie darauf, um den Behälter „auszuklappen“ und auf seinen Inhalt zuzugreifen. Auf diese Weise können Sie schnell zu jedem beliebigen Verzeichnis in Ihrem Dateisystem navigieren.



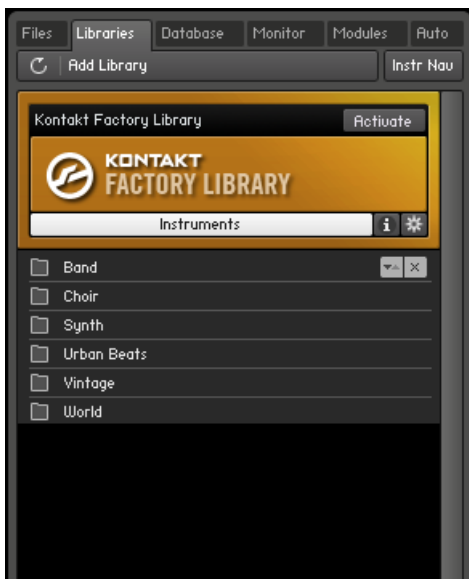
Wenn Sie auf das Pluszeichen neben dem Ordnersymbol klicken, können Sie das Dateisystem Ihres Computers schnell durchsuchen.

Sobald Sie ein Verzeichnis mit KONTAKT-Dateien (z.B. Instrumenten) gefunden haben, markieren Sie es, indem Sie im Behälterobjekt-Bereich auf dessen Namen klicken. Im Abschnitt darunter, der als Objektbereich bezeichnet wird, erscheinen nun die in diesem Verzeichnis enthaltenen Dateien in Form einer „flachen“ Liste. Falls diese über die Grenzen des Bereichs hinausgeht, klicken und ziehen Sie den Scrollbalken auf der rechten Seite, um sich durch die Liste zu bewegen. Sobald Sie gefunden haben, wonach Sie suchen, können Sie die Datei in KONTAKT laden, indem Sie doppelt auf den Listeneintrag klicken oder diesen bei gehaltener Maustaste in das Rack ziehen.

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

3.3.2 Reiter "Libraries"

Der Reiter **Libraries** des Browsers bietet Ihnen einen direkten und intuitiven Zugriff auf die Sammlung kommerzieller KONTAKT-basierter Libraries, die auf Ihrer Festplatte installiert sind. Diese schließt die Klangbibliothek ein, die sich im Lieferumfang von KONTAKT 5 befindet sowie jede andere Library eines Drittherstellers im KONTAKT- oder KONTAKT PLAYER-Format.



Sie können mit dem Libraries-Reiter des Browsers auf die KONTAKT-Sound-Library zugreifen.

Im Unterschied zum **Files**-Reiter, bei dessen Benutzung Sie wissen müssen, wo sich die gesuchten Dateien jeweils befinden, stellt der **Libraries**-Reiter alle installierten Libraries in Form einer leicht navigierbaren, eindimensionalen Liste dar – unabhängig davon, wo diese sich auf Ihrer Festplatte befinden.

1. Klicken Sie auf die **Instruments**-Schaltfläche in der Kopfzeile einer KONTAKT-Library, um auf deren Inhalt zuzugreifen; ihre Verzeichnisstruktur erscheint daraufhin unterhalb der Kopfzeile.

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

2. Sobald Sie ein Instrument oder ein Multi gefunden haben, das Sie laden möchten, doppelklicken Sie auf dessen Namen oder ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste an eine leere Stelle ins Rack.

3.4 Info-Zeile

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



Die Info Pane liefert erklärende Beschreibungen der Bedienelemente von KONTAKT.

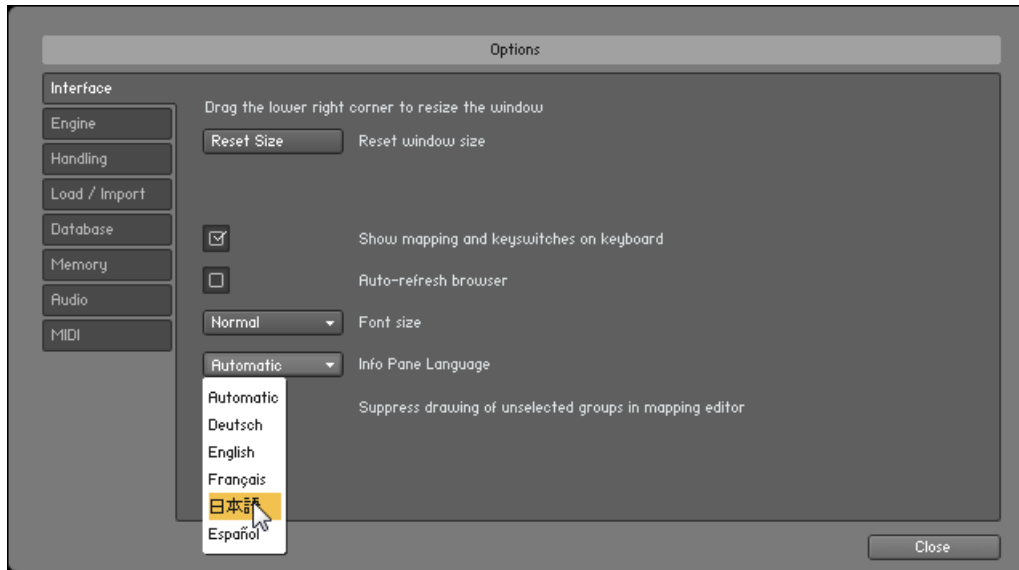
Sofern der Browser ebenfalls eingeblendet ist, erscheint die Info-Zeile zweigeteilt; neben Beschreibungen der Bedienoberfläche finden Sie dann auch diverse Informationen zu dem Eintrag, der im Objektbereich des Browsers ausgewählt ist.

Umschalten der Sprache in der Info-Leiste

Die Texte in der Info-Leiste können in Englisch, Deutsch, Japanisch, Französisch oder Spanisch angezeigt werden. Wenn Ihr Betriebssystem eine dieser Sprachen verwendet, wird diese von KONTAKT identifiziert und die Spracheanzeige in der Info-Leiste automatisch angepasst. Sollte Ihr Betriebssystem eine andere Sprache verwenden, erfolgt die Textanzeige in der Info-Leiste in Englisch. Alternativ können Sie auch eine Sprache für die Textanzeige in der Info-Leiste manuell auswählen.

1. Öffnen Sie das Options-Fenster, indem Sie auf den Button [Options](#) in KONTAKTs Kopfzeile klicken.
2. Wählen Sie den Reiter [Interface](#).

3. Wählen Sie in der Interface-Ansicht die gewünschte Sprache im **Info-Leisten-Sprachmenü** aus.



4. Beenden Sie diesen Vorgang, indem Sie auf die Schaltfläche **Close** klicken.
5. Beenden Sie KONTAKT und starten Sie diesen erneut.
- Die Info-Leiste zeigt den Text jetzt in der von Ihnen gewählten Sprache an.

3.5 Bildschirmklaviatur

Die Bildschirmklaviatur erscheint unterhalb des Racks, wenn Sie auf die mit **Keyb** beschriftete Schaltfläche im Hauptkontrollfeld klicken.



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

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

Sofern Ihr Multi Instrumente enthält, wird Ihnen außerdem auffallen, dass ein zusammenhängender Bereich von Tasten blau dargestellt wird; dies zeigt den spielbaren Tonumfang des gerade ausgewählten bzw. obersten Instruments an. Key-switches (Tasten, die das Verhalten eines Instruments ändern), sind in rot dargestellt.

4 Erste Schritte in KONTAKT

Da Sie jetzt mit den wichtigsten Teilen der Bedienoberfläche von KONTAKT vertraut sind, ist es Zeit, zur Praxis überzugehen. In den folgenden Abschnitten finden Sie Schritt-für-Schritt-Anleitungen für einige wichtige Bedienvorgänge wie das Laden und Spielen von Instrumenten, das Zusammenstellen von Multis und das Einstellen der wichtigsten Abspielparameter. Nach der Lektüre dieses Kapitels sollten Sie in der Lage sein, den Funktionsumfang von KONTAKT im Bezug auf das Abspielen vorhandener Libraries voll auszunutzen.

Am einfachsten ist es, wenn Sie die Sound-Library verwenden, die sich im Lieferumfang von KONTAKT befindet, da Sie dann die nachfolgend ausgeführten Anweisungen nachvollziehen können. Die darin enthaltenen Instrumente nutzen alle Funktionen, die in den letzten Versionen hinzu gekommen sind (ein Beispiel hierfür sind Performance Views, die in Abschnitt [↑4.4.4, Performance Views](#) erläutert werden.) Sie können jedoch ebenso jede andere Library im KONTAKT- oder KONTAKT PLAYER-Format verwenden, die auf Ihrer Festplatte installiert ist.

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

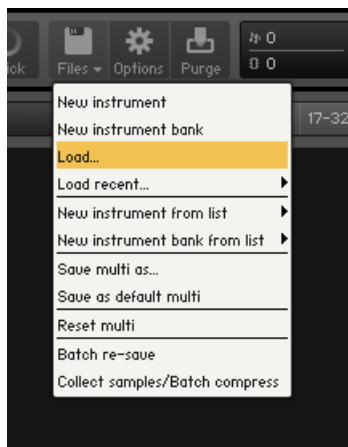
4.1 Instrumente finden und laden

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

Der [Files](#)-Reiter des Browsers ist ein baumorientierter Dateisystem-Navigator, mit dessen Hilfe Sie die Verzeichnisstrukturen Ihrer Datenträger durchsuchen, die Inhalte von Verzeichnissen anzeigen, Samples vorhören sowie KONTAKT-Dateien auswählen und laden können.

- Der [Libraries](#)-Reiter ermöglicht einen direkten und intuitiven Zugriff auf kommerzielle Bibliotheken im KONTAKT-Format.

- Bei der Database handelt es sich um ein leistungsfähiges Werkzeug zur nicht-linearen Verwaltung großer Mengen von Instrumenten, Multis und Bänken. Sie ermöglicht es Ihnen, Ihre Objekte mit frei definierbaren Attributen zu versehen und Ihre gesamte Sammlung blitzschnell anhand von Schlüsselwörtern und Attributen zu durchsuchen.
- Hinter dem *Load*-Befehl, den Sie im *Files*-Menü des *Hauptkontrollfelds* finden, verbirgt sich ein klassischer Dateiauswahldialog, den Sie aus anderen Anwendungen kennen.



In diesem Abschnitt beschränken wir uns auf die ersten beiden dieser Optionen: Den *Files*- und den *Libraries*-Reiter des Browsers. Die Beschreibungen der anderen Werkzeuge finden Sie im KONTAKT-Benutzerhandbuch.

4.1.1 Benutzung des Libraries-Reiters

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

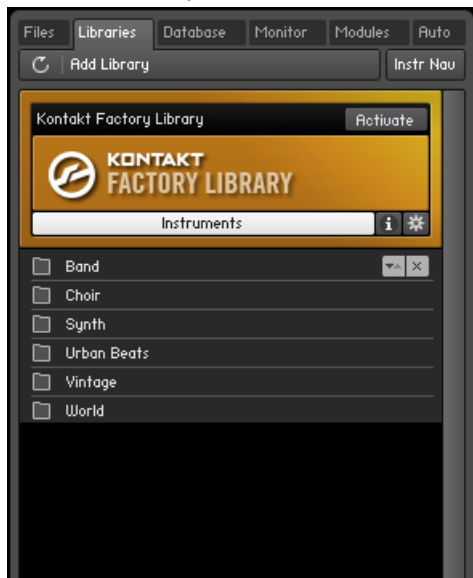


Mit der Schaltfläche *Browse* im Hauptkontrollfeld blenden Sie den Browser ein und aus.

1. Klicken Sie auf den Reiter *Libraries* am oberen Rand des Browsers. Im Browser sollte nun eine Reihe von Kopfzeilen erscheinen, welche die auf der Festplatte installierten Libraries darstellen. In jedem Fall sollten Sie hier eine Zeile mit der Beschriftung *KONTAKT FACTORY LIBRARY* vorfinden, die die KONTAKT-Klangbibliothek repräsentiert; sollten

Sie diese nicht installiert haben, können Sie dies nachholen, indem Sie das Installationsprogramm auf der KONTAKT-DVD ein weiteres Mal ausführen und dabei sicherstellen, dass die Library angewählt ist.

2. Wählen Sie eine Library aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Browse** am unteren Rand ihrer Kopfzeile. Unterhalb der Zeile erscheint daraufhin der Inhalt der Library.



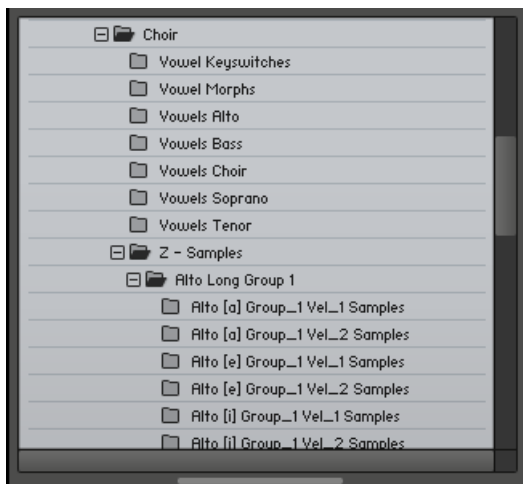
3. In Unterordner, die durch ein Ordnersymbol gekennzeichnet sind, wechseln Sie, durch einen Doppelklick auf die Ordnerbezeichnung; um zum darüber liegenden Ordner zurückzukehren, klicken Sie auf den ersten Eintrag der Liste, der mit einem Pfeil gekennzeichnet ist.
4. Haben Sie ein Instrument (erkennbar an der Dateiendung .nki) gefunden, das Sie laden möchten, doppelklicken Sie auf dessen Namen oder ziehen Sie den entsprechenden Eintrag in das Rack. Es erscheint darauf hin eine Instrumenten-Kopfzeile mit dem Namen des Instruments und einigen Bedienelementen im Rack und zeigt an, dass das Instrument erfolgreich geladen wurde und spielbereit ist.



Falls beim Versuch, ein Instrument zu laden, ein Dialog mit dem Titel "Samples Missing" erscheint, bedeutet dies, dass KONTAKT einige oder alle Samples des betreffenden Instruments nicht finden konnte. In diesem Fall können Sie entweder auf [Abort Loading](#) klicken und ein anderes Instrument laden oder den entsprechenden Abschnitt des Benutzerhandbuchs lesen, der dieses Thema beinhaltet, um herauszufinden, wie Sie das Problem lösen können.

4.1.2 Benutzung des Reiters "Files"

Manche Instrumenten-Arten werden vom [Libraries](#)-Reiter nicht angezeigt und können deshalb auch nicht mit dessen Hilfe geladen werden. Dies gilt zum Beispiel für Instrumente, die Sie oder ein anderer Anwender selbst erzeugt haben oder Dateien, die zuvor in das KONTAKT-Format umgewandelt wurden oder in einem Sampler-Format eines Drittherstellers vorliegen. In diesen Fällen müssen Sie KONTAKT mitteilen, wo die jeweiligen Instrumente zu finden sind; dies geschieht mit Hilfe des Reiters Files im Browser. Auch hier sollten Sie sich zunächst wieder vergewissern, dass der Browser eingeblendet ist; ist dies nicht der Fall, klicken Sie auf die Schaltfläche Browse im Hauptkontrollfeld.



Der Behälterobjekt-Bereich zeigt Datenträger und Verzeichnisse Ihres Dateisystems in Form einer Baumstruktur an.

Der obere Abschnitt bildet die Struktur Ihres Dateisystems in Form einer hierarchischen Baumansicht ab. Ausgehend von einem „Wurzelement“, das die Bezeichnung [<workspace>](#) trägt, enthält diese die logischen Datenträger (dazu gehören Festplatten, Wechselmedien und Netzwerkmedien) und deren Verzeichnisbäume.

1. Sie können durch Ihr Dateisystem navigieren, um das Verzeichnis mit dem gesuchten Instrument zu finden, indem Sie diese Behälterobjekte mittels eines Doppelklicks auf deren Namen oder eines Klicks auf das „+“-Symbol daneben schrittweise nacheinander öffnen. Wählen Sie dieses dann aus, indem Sie auf dessen Namen klicken. Der Objektbereich zeigt den Inhalt des im Abschnitt darüber ausgewählten Datenträgers oder Verzeichnisses an.

Name	Size	Te...	Date
↑ ..			
📁 Acid Tube Bass.nki	16.28 kB		25/08/2009
📁 Catchy Filter Bass....	16.89 kB		25/08/2009
📁 Classic Flute Lead.nki	16.25 kB		25/08/2009
📁 Dirty Saw Lead.nki	16.88 kB		25/08/2009
📁 In Your Face Bass.nki	16.97 kB		25/08/2009
📁 Innocent Lead.nki	16.92 kB		25/08/2009
📁 Loaded Tube Bass 1....	17.69 kB		25/08/2009
📁 Loaded Tube Bass ...	16.98 kB		25/08/2009
📁 Melody Lead.nki	16.94 kB		25/08/2009
📁 Metallic Lead.nki	16.95 kB		25/08/2009
📁 Naive Synth Lead.nki	16.31 kB		25/08/2009

2. KONTAKT zeigt nun im darunter liegenden Abschnitt diejenigen Dateien im ausgewählten Verzeichnis an, die Sie laden können. Falls diese Liste größer ist als die Höhe des Abschnitts, können Sie entweder den Trennbalken am oberen Rand verschieben und so den Abschnitt vergrößern, oder die Liste mittels des Scrollbalkens am rechten Rand verschieben.
3. Laden Sie ein Instrument, indem Sie auf dessen Namen doppelklicken oder den entsprechenden Listeneintrag in das Rack ziehen.

→ Die Instrumente werden geladen und erscheinen anschließend im KONTAKT Rack.

4.2 Spielen von Instrumenten

Sobald KONTAKT das Instrument erfolgreich geladen hat, erscheint es spielbereit in Form einer horizontalen Instrumenten-Kopfzeile im Rack. Wenn ein Masterkeyboard mit Ihrem Computer verbunden ist, spielen Sie einige Tasten. Wenn Sie innerhalb des Tonumfangs des Instruments spielen und die Audio- und MIDI-Interfaces korrekt eingerichtet haben, sollten Sie jetzt seinen Klang hören.



Falls Sie KONTAKT als Plug-in in Ihrem Sequenzer verwenden, müssen Sie die entsprechende Instrumentenspur unter Umständen zunächst in den Aufnahme- oder Monitor-Modus versetzen.

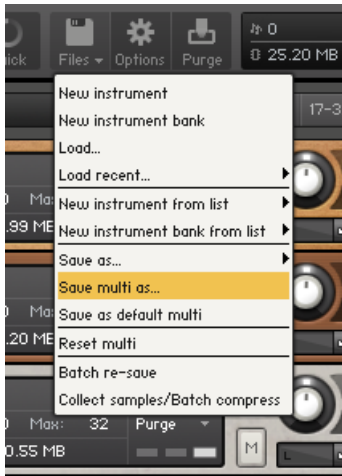
4.3 Zusammenfassen von Instrumenten zu Multis

Selbstverständlich können Sie mit KONTAKT auch mehrere Instrumente gleichzeitig wiedergeben. Mit den Erläuterungen aus den vorherigen Abschnitten können Sie Ihrer KONTAKT-Instanz einfach weitere Instrumente (bis zu 64) hinzufügen. Auf diese Weise können Sie komplexe multi-timbrale Anordnungen erstellen (indem Sie den Instrumenten mittels des [MIDI Ch](#)-Kontextmenüs verschiedene MIDI-Kanäle zuweisen), oder durch Unisono-Klangschichtungen mehr Instrumente erzeugen (indem Sie ihnen denselben MIDI-Kanal zuordnen).



Ein KONTAKT-Multi in Aktion.

Eine solche Kombination von Instrumenten wird als Multi bezeichnet und kann mit Hilfe des Befehls *Save Multi* im **Files**-Menü auf der Festplatte gespeichert werden, falls Sie es zu einem späteren Zeitpunkt wiederverwenden möchten. Multi-Dateien erkennen Sie an der Endung „.nkm“; Sie werden vom Objektbereich des Browsers angezeigt, sodass Sie diese genau wie Instrumente laden können.

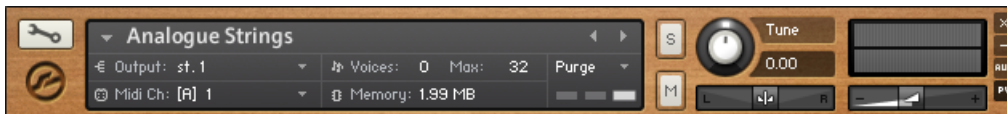


Genau wie Instrumente können Sie Multis abspeichern und später wieder abrufen.

4.4 Wichtige Instrumenten-Parameter

Jede Instrumenten-Kopfzeile enthält eine Reihe von Bedienelementen, mit denen Sie grundlegende Einstellungen des MIDI- und Audio-Signalwegs, der Wiedergabelautstärke, der Panoramaposition und der Stimmung vornehmen können. KONTAKT speichert und lädt diese Werte zusammen mit dem Multi.

Wenn Sie mehrere Instrumente für einen multi-timbralen Betrieb zusammenstellen, können Sie mit Hilfe dieser Bedienelemente einen Submix innerhalb von KONTAKT erstellen, bevor das Signal an das Audio-Interface oder die Host-Anwendung gesendet wird.



Instrumentenkopfzeile in maximierter Ansicht.

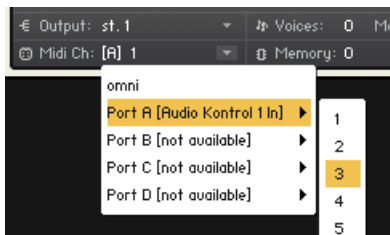
Beachten Sie bitte, dass sich die folgenden Abschnitte auf die Instrumenten-Kopfzeilen in der maximierten Ansicht beziehen, die Sie oben sehen; die Zeilen lassen sich auch in eine minimierte Ansicht umschalten, die die meisten Parameter ausblendet und so vertikalen Platz im Rack einspart. Wenn eine oder mehrere Kopfzeilen in Ihrem Rack minimiert erscheinen, klicken Sie ein- oder zweimal auf die Schaltfläche auf der rechten Seite der Rack-Kopfleiste, die mit einem Doppelpfeil gekennzeichnet ist, bis alle Kopfzeilen in ihrer Standardgröße angezeigt werden.



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

4.4.1 Festlegen der Audio- und MIDI-Anschlüsse

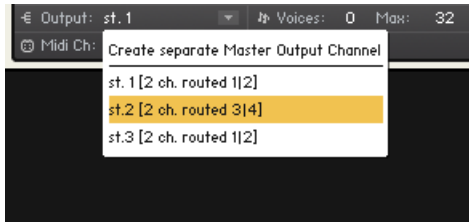
Wir haben dieses Thema bereits in den vorausgegangenen Abschnitten erwähnt: Damit ein Instrument auf eingehende MIDI-Daten reagieren kann, müssen Sie KONTAKT zunächst mitteilen, auf welchem MIDI-Anschluss und -Kanal „zugehört“ werden soll. Beide können Sie mittels des Kontextmenüs einstellen, das erscheint, wenn Sie auf den Wert in der [Midi Ch](#)-Anzeige in der Instrumenten-Kopfzeile klicken. KONTAKT bezeichnet die verfügbaren MIDI-Anschlüsse mit den im Options-Dialog vergebenen Buchstaben; dieser Vorgang wird in Abschnitt [↑2.1.3, MIDI-Konfiguration](#) erklärt.



Weisen Sie Ihrem Instrument mit Hilfe des Midi-Ch-Ausklappmenüs einen MIDI-Eingang zu.

Neben einem MIDI-Eingangskanal benötigt jedes Instrument auch eine Kanaluweisung für die Audioausgabe. Damit legen Sie fest, an welchen der internen Mischpultkanäle das Ausgangssignal des jeweiligen Instruments gesendet wird. Sie können den Ausgangskanal verändern, indem Sie auf den mit [Output](#) bezeichneten Wert in der Instrumenten-Kopfzeile klicken. Die verfügbaren Wahlmöglichkeiten hängen von der Konfiguration des Ausgangs-

bereichs (**Outputs**) Ihrer KONTAKT-Instanz ab; sie beziehen sich also nicht direkt auf physikalische Ausgänge. Eine ausführliche Beschreibung der internen Audio-Signalführung in KONTAKT finden Sie in Kapitel 14 im Benutzerhandbuch, das sich mit dem Ausgangsbereich beschäftigt.



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

4.4.2 Einstellung der Lautstärke und des Panoramas

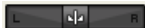
Sie können die Wiedergabelautstärke sowie die Position im Stereopanorama jedes einzelnen Instruments in Ihrem Multi unabhängig von den anderen Instrumenten verändern. Dies ist nützlich, um innerhalb Ihrer KONTAKT-Instanz einen Submix zu erstellen; wenn Sie mehrere Instrumente zur gleichen Zeit über einen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

► Um die Wiedergabelautstärke eines Instruments zu verändern, klicken und ziehen Sie den horizontalen Schieberegler auf der rechten Seite der Instrumenten-Kopfzeile.



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

- Der Panoramaregler ist links neben dem Lautstärkeregler platziert.



► Klicken und ziehen Sie ihn nach rechts oder links, um das Signal des Instruments im Stereopanorama zu platzieren. In der Mittenstellung wird das Signal unverändert ausgegeben; steht der Regler am linken Rand (Wert 100L), verschwindet das Signal vollständig aus dem rechten Kanal und umgekehrt.

4.4.3 Verwenden von Mute und Solo

Während Sie an einem Arrangement oder Multi arbeiten, ist es oft hilfreich, zeitweise bestimmte Instrumente aus der Mischung auszublenden oder ein einzelnes Element zu isolieren, um es besser beurteilen zu können. Diesem Zweck dienen die mit **S** (Solo) und **M** (Mute) beschrifteten Schaltflächen in der Instrumenten-Kopfzeile.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Mute, um das Signal eines Instruments im Mix stumm zu schalten; zur bessern Kenntlichmachung wird die Fläche farbig hervorgehoben. Klicken Sie erneut darauf, um das Signal wieder hörbar zu machen.

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



Verwenden Sie die Schaltflächen Solo (S) oder Mute (M), um den Solo- oder Mute-Modus für ein Instrument zu aktivieren.

4.4.4 Performance Views

Performance Views sind angepasste Bedienpanele, die von den Erzeugern der Instrumente zusammengestellt wurden, um die nützlichsten Funktionen zur Bedienung eines Instruments zentral steuern zu können. Diese Bedienpanele werden mit Hilfe der internen Skriptsprache angelegt und gesteuert und ermöglichen einen direkten Zugriff auf die verschiedensten instrumentenspezifischen Parameter – von einfachen Klang- und Effekteinstellungen bis hin zu komplexen vielschichtigen Editoren oder Sequenzern. Alle Instrumente in der Sound-Library sind mit einem angepassten Bedienpanel ausgestattet; laden Sie ein Instrument und schauen Sie sich an, welche Möglichkeiten es gibt. Die Performance View-Oberfläche eines Instruments erscheint unterhalb der normalen Instrumenten-Kopfzeile im Rack und kann mit der Schaltfläche **PV** auf der rechten Seite ein- und ausgeblendet werden.

► Wenn Sie das Panel nicht sehen, klicken Sie auf die Schaltfläche **PV**, um es einzublenden.



Ist die PV-Schaltfläche nicht vorhanden, verfügt das betreffende Instrument nicht über eine Performance View-Oberfläche.



Ein typisches Performance View-Bedienpanel unterhalb der normalen Kopfzeile eines Instruments.

Die aktuelle Erscheinung eines Performance-View-Bedienpanels hängt von dem entsprechenden Instrument ab. Häufig sind die verfügbaren Parameter im musikalischen Kontext des Instruments selbsterklärend. Ziehen Sie im Zweifelsfall die Dokumentation Ihrer Sample-Library zu Rate oder positionieren Sie den Mauszeiger auf ein Bedienelement und überprüfen Sie, ob in der Info-Zeile eine Hilfe eingeblendet wird. Weitere Informationen zu den Performance-View-Steuerungen der Instrumente die in der KONTAKT-Library enthalten sind, finden Sie in der PDF-Library-Dokumentation.

5 Wie geht es weiter?

Wir hoffen, uns ist es gelungen, Ihnen mit diesem Handbuch bei den ersten Schritten mit KONTAKT hilfreich zur Seite zu stehen. Mit den Informationen aus den vorangehenden Kapiteln können Sie bereits viel erreichen; aber natürlich kommt die eigentliche Stärke des KONTAKT-Samplers erst dann zum Tragen, sobald Sie Ihre eigenen Instrumente editieren oder erstellen. Dies ist gar nicht so kompliziert, wie es klingen mag – wenn Sie in der Vergangenheit schon einmal Ihre eigenen Klangprogramme mit einem Synthesizer oder Sampler angelegt haben, stehen die Chancen gut, dass Sie auch die Strukturen eines KONTAKT-Instruments schnell durchschauen werden.

Wenn KONTAKT der erste Sampler ist, mit dem Sie arbeiten, empfehlen wir Ihnen, die ersten Schritte mit den enthaltenen, fertigen Instrumenten aus der KONTAKT-Library oder der Library eines Drittherstellers zu unternehmen und sich danach mit der Erzeugung eigener Instrumente zu beschäftigen. Dieses Vorgehen macht Sie mit den verschiedenen Möglichkeiten der Gruppierung und Strukturierung von Samples, der Erzeugung von Modulationsverschaltungen und Wiedergabeparametern und dem Einsatz der internen Effekte vertraut.

Darüber hinaus empfehlen wir natürlich das Benutzerhandbuch als erste Anlaufstelle zu betrachten, wann immer Sie nicht sicher sind, wie Sie eine bestimmte Aufgabe am besten mit KONTAKT umsetzen.

Selbst, wenn Sie im Moment nicht die Absicht haben, selbst Instrumente zu editieren, empfiehlt es sich, das Benutzerhandbuch zumindest zu überfliegen. Viele der nicht direkt offensichtlichen Funktionen von KONTAKT haben wir in diesem Leitfaden aus Platzgründen ausgespart. So ist z.B. das Database-Kapitel sehr hilfreich, wenn Sie den Überblick über große Sammlungen von Instrumenten, Multis oder Samples bewahren müssen. KONTAKT ist auch in der Lage, eine Vielzahl von Sampler-Fremdformaten anderer Hersteller zu importieren; Sie können damit sogar CDs und andere Medien von älteren Hardwaresamplern lesen. Mehr über diese Möglichkeiten erfahren Sie im Browser-Kapitel des Benutzerhandbuchs.

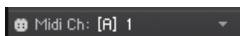
Nicht zuletzt ist es immer eine gute Idee, unserer Website www.native-instruments.com einen Besuch abzustatten. Neben vielen anderen Dingen finden Sie dort eine umfangreiche und ständig aktualisierte Wissensdatenbank. Und wenn Sie an irgendeiner Stelle nicht weiterkommen sollten, hilft Ihnen unser freundliches und hilfsbereites KONTAKT-Benutzerforum gerne weiter.

6 Fehlersuche

Falls das Instrument nicht reagiert, gibt es eine Reihe von Ansätzen, mit denen Sie überprüfen können, ob Ihre MIDI- und Audioeinstellungen korrekt sind. Zunächst sollten Sie herausfinden, ob das Problem den MIDI- oder den Audio-Teil der Signalkette betrifft.

6.1 Das Instrument empfängt MIDI-Daten, aber es ist nichts zu hören

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



Das MIDI-Stecker-Symbol sollte bei eingehenden MIDI-Daten aufleuchten.

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

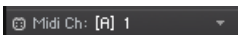
- Wenn die **Pegelanzeigen auf der rechten Seite der Instrumenten-Kopfzeile** ein Signal anzeigen, sobald Sie eine Taste drücken, erzeugt das Instrument einen Klang; wenn Sie diesen nicht hören können, liegt der Fehler zwischen dem internen Ausgangs-Signalweg und Ihren Monitorlautsprechern. Vergewissern Sie sich, dass Ihr Audio-Interface eingeschaltet ist und Sie die richtigen Ausgangskanäle abhören.
- Falls Sie KONTAKT im Stand-alone-Modus verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie Ihr **Audio-Interface im Options-Dialog korrekt** konfiguriert haben. Dieser Vorgang ist in Abschnitt [↑2.1.1, Audio-Konfiguration](#) beschrieben.
- Wenn Sie KONTAKT als Plug-in verwenden, überprüfen Sie, ob Ihr Sequenzer oder DAW-Programm von KONTAKT ein Audiosignal empfängt, indem Sie die Pegelanzeigen des Programms beobachten. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie ggf. zunächst **den Audio-Signalweg von KONTAKT für den Betrieb mit Ihrem Sequenzer konfigurieren**; lesen Sie hierzu den Abschnitt des KONTAKT-Benutzerhandbuchs, der sich auf den Ausgangsbereich ([Outputs](#)) bezieht.
- Zeigen die Pegelanzeigen der Instrumentenkopfzeile keine Aktivität, wenn Sie eine Taste drücken, öffnen Sie die Bildschirmklaviatur mit einem Klick auf die Schaltfläche **Keyb** im Hauptkontrollfeld. Darauf sollte eine Reihe von Tasten blau hervorgehoben sein; diese entspricht dem **aktiven Tonumfang des Instruments**. Spielen Sie Noten innerhalb dieses Tonumfangs.

- Sollte nichts zu hören sein, obwohl das Instrument MIDI-Daten empfängt, könnte es auch sein, dass für das Instrument **zusätzliche Aktionen erforderlich sind, um Klänge zu generieren**; das kann bei speziellen Instrumenten-Skripten oder Instrumenten der Fall sein, die eine besondere Steuerung verlangen. Lesen Sie im Handbuch des entsprechenden Instruments nach oder versuchen Sie es mit einem anderen Instrument.

6.2 Das Instrument empfängt keine MIDI-Daten

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

- Vergewissern Sie sich, dass **Ihr Masterkeyboard eingeschaltet** und per MIDI- oder USB-Kabel mit Ihrem Computer verbunden ist.
- Überprüfen Sie, ob der angezeigte Wert der **Midi Ch**-Zeile in der Instrumenten-Kopfzeile **mit dem Anschluss an den Ihr Masterkeyboard angeschlossen wurde** und dem MIDI-Kanal, auf dem es sendet, übereinstimmt.
- Die Anschlüsse Ihres MIDI-Interfaces werden mit Buchstaben (beginnend mit A) gekennzeichnet; jeder dieser Anschlüsse verfügt über 16 verschiedene Kanäle. In vielen Fällen ist die Voreinstellung „A 1“ bereits die richtige; es ist jedoch ohne weiteres möglich, dass Ihr Masterkeyboard mit einem anderen Anschluss verbunden ist oder auf einem anderen MIDI-Kanal sendet. Klicken Sie in diesem Fall auf den angezeigten Wert und **wählen Sie den richtigen Anschluss und Kanal** aus dem Kontextmenü.
- Falls Sie KONTAKT im Stand-alone-Betrieb einsetzen, überprüfen Sie, ob Ihre **MIDI-Hardware korrekt** im **Options**-Dialog **eingestellt** ist. Dieser Vorgang ist in Abschnitt [↑2.1.1, Audio-Konfiguration](#) beschrieben.
- Sollten Sie KONTAKT als Plug-In in ihrem Sequenzer einsetzen, vergewissern Sie sich, dass dieser so konfiguriert ist, dass er **eingehende MIDI-Daten an Ihre Kontakt-Instanz weiterleitet**. Dafür muss unter Umständen die entsprechende Instrumentenspur in den Aufnahme- oder Monitor-Modus versetzt werden. Lesen Sie in der Dokumentation Ihres Sequenzers nach, wie Sie ihn für den Betrieb mit virtuellen Instrumenten konfigurieren.



Falls Sie KONTAKT im Stand-alone-Betrieb einsetzen, überprüfen Sie, ob Ihre MIDI-Hardware korrekt im Options-Dialog eingestellt ist. Dieser Vorgang ist in Abschnitt 2.1.1 beschrieben.