

INHALTSVERZEICHNIS

Installation	3
Bioscape laden	4
Laden und Speichern von Snapshots	4
Haupt Tab	5
Die Layer	5
Die Sound-Kategorien ①	5
Wellenform-Anzeige ②	6
Wellenform-Wiedergabemodus und Einstellungen ③	7
Wellenform Start / Endposition ④	8
Drag & Drop EIGENER SAMPLES	8
Hüllkurven und Filter	9
Mutate DNA Funktion	10
Motion Aufzeichnung	11
DIE ERKLÄRUNG DES XY-PADS	12
Quick Mod Regler + Quick FX Regler	13
Modulation TAB	14
Effekte TAB	15
Der „?“-Einstellungsknopf + FARBWECHSEL DER BENUTZEROBERFLÄCHE	16
NKS UND KOMPLETE KONTROL + CPU-Verbrauch	18
ABSCHLIESSENDE Anmerkungen / RECHTLICHES	19

INSTALLATION

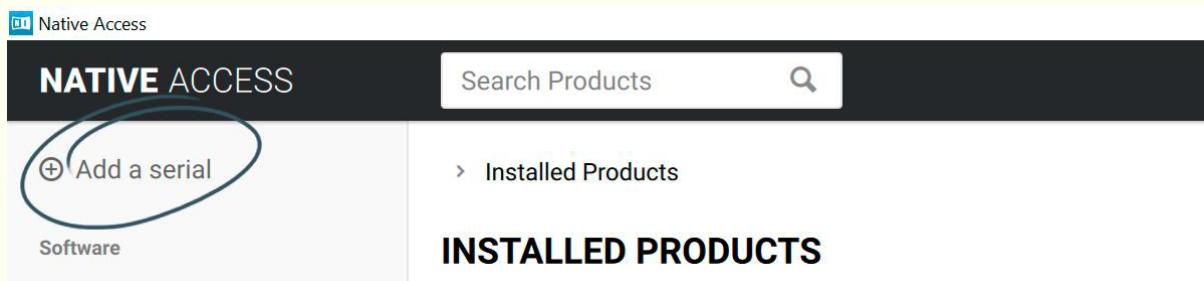
Bioscape ist eine offizielle Native Instruments Kontakt-Library, die für den kostenlosen Kontakt Player entwickelt wurde und für diesen lizenziert ist, so dass die Vollversion von Kontakt nicht erforderlich ist. Bioscape ist vollständig NKS-kompatibel und unterstützt die Native Instruments Komplete Kontrol Serie.

Die Bioscape-Seriennummer muss als erster Schritt der Installation in Native Access eingegeben werden. Laden Sie [Native Access von der NI-Website](#) herunter, falls Sie es noch nicht installiert haben.

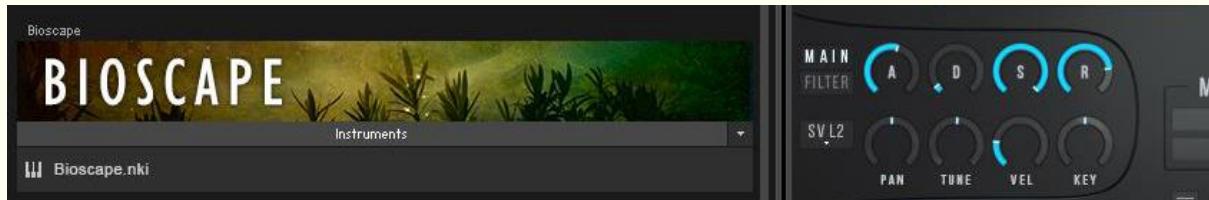
Zum Laden von Bioscape benötigen Sie den kostenlosen Kontakt Player oder die Vollversion von Kontakt 6.2 oder höher. Sie können den kostenlosen [Kontakt Player von der NI-Website](#) herunterladen.

Bioscape wird direkt in Native Access heruntergeladen und installiert. Hier ist die Anleitung zur Installation:

1. Öffnen Sie **Native Access**
2. Klicken Sie in der oberen linken Ecke auf **Seriennummer hinzufügen**
3. Geben Sie die beim Kauf erhaltene Seriennummer ein (kopieren und einfügen)
4. Klicken Sie auf Installieren und Bioscape wird nun heruntergeladen und installiert
5. Sie sind fertig!



BIOSCAPE LADEN



Öffnen Sie Kontakt oder den Kontakt Player entweder als Standalone-Version oder in Ihrer DAW, wählen Sie im linken Seitenmenü die Registerkarte **Libraries** und klicken Sie auf **Instruments**, um die Datei Bioscape.nki anzuzeigen, doppelklicken Sie darauf, um Bioscape einzufügen. **TIPP:** Sie können das PDF-Handbuch auch direkt von diesem Menü aus aufrufen, indem Sie auf den Dropdown-Pfeil neben "Instrumente" klicken.

LADEN UND SPEICHERN VON SNAPSHOTHS



Presets im Kontakt-Format werden als Snapshots bezeichnet.

Um einen Snapshot zu **laden**, klicken Sie auf den kleinen Dropdown-Pfeil ① links neben dem Namen des Snapshots. Wenn Sie diesen Pfeil nicht sehen können, klicken Sie auf das kleine Kamerasymbol neben dem Infosymbol. Wenn Sie eine Kategorie ausgewählt haben, können Sie mit den Pfeilen < > durch die Schnappschüsse dieser Kategorie blättern. Je nach den technischen Daten Ihres Computers kann es bis zu 4-6 Sekunden dauern, bis jeder Schnappschuss geladen ist.

Bioscape wird mit **520** Schnappschüssen in verschiedenen Kategorien geliefert. Die Snapshots wurden von Weltklasse-Sounddesignern wie Arksun, Simon Stockhausen, Claus Gahrn, Adam Pietruszko, Empty Vessel, Luftrum, Sonic Underworld, Echo Season und Triple Spiral Audio erstellt.

Um einen Snapshot, den Sie erstellt haben, zu **speichern**, klicken Sie auf das Disketten-/Speichersymbol ② rechts neben dem Namen des Presets. Ihre Schnappschüsse werden gespeichert und befinden sich direkt unter den Kategorieordnern. Um den Speicherort Ihrer gespeicherten Schnappschüsse zu finden, klicken Sie auf das Schraubenschlüssel-Symbol (obere linke Ecke), dann auf die Registerkarte "*Instrument Options*", dann auf "Snapshot" und dann auf "Show".

HAUPT TAB

DIE LAYER

Bioscape ist in einem Dual-Mode-Layout mit den Ebenen AB und CD konzipiert, so dass insgesamt vier aktive Ebenen vorhanden sind, die paarweise arbeiten. Durch Anklicken von AB und CD unter dem Bioscape-Logo können Sie zwischen den beiden Ebenen wechseln.



DIE SOUND-KATEGORIEN (1)

Klicken Sie auf die Soundkategorie, um eine Kategorie mit Feldaufnahmen und gefundenen Sounds auszuwählen. Es gibt 15 Hauptkategorien zur Auswahl, plus eine Benutzerkategorie. Verwenden Sie die Drag & Drop-Funktion, um Ihre eigenen Wellenformen zu importieren; diese befinden sich dann in der Benutzerkategorie. Die Hauptkategorien sind:

- **Bowed** - Aufnahmen, die durch den Einsatz eines Bogens entstanden sind, hier gibt es gestrichene Gitarren, gestrichene Kaktusnadeln, bis hin zu weichen und verzerrten Diddley-Bögen.
- **Cityscapes** - Von Tokio bis New York, von London bis München. Morgendlicher Trubel, verregnete Straßen, abendliche Stimmungen, ruhiges Verkehrsambiente und geschäftige Tagesanbrüche.
- **Creatures** - Die flatternden Flügel eines Kolibris bis zum Quietschen einer Fledermaushöhle, darunter Organismen, Sumpfkroeten, isländische Vögel, Nachtigall, stille Teiche und nächtliche Seen.
- **Deserts** - Von ruhigen Wüstenatmosphären bis hin zu unter dem Sand vergrabenen Hydrophonen, Lagerfeueratmosphäre, entfernten Kojoten und Aufnahmen aus dem afrikanischen Busch.
- **Drones** - Reaktordrohnen aus Tschernobyl, verlassene Fabrikaufnahmen, isländische Geysir-Drohnen, Bunker aus dem Zweiten Weltkrieg, Transformatoren und Turbinen.
- **Electric** - Elektromagnetisches Rauschen, Ionosphären-Radioaussetzer, Glaskugel-Energie, Bandmaschinen, Radiostatik, Elektrosturmberg und Teslaspulen.
- **Forests** - Aufnahmen von verregnerten Eichenwäldern bis hin zu Waldfauna, friedlichen Morgen, stürmischen Wäldern, Morgendämmerungschor und Fantasiewäldern.
- **Harps** - Windresonanzsaiten von äolischen Windharfen bis hin zu vibrierenden Saiten im Wind

- **Ice** - Eisbrechende Flüsse, Schneefall auf Blättern, Ambiente unter Eis, schmelzende Gletscher, zugefrorene Seen, Eisfeger, Frostblaster-Hybride und Eis, das in einer Flasche schmilzt.
- **Industrial** - Antike Leuchtturm-Mechanik, alte Maschinenräume, Steampunk-Getriebe, verlassene Industrieanlagen, Bergwerksschächte, Windmühlenturbinen und Umspannwerke.
- **Metal** - Resonanzdrähte, Drahtstöße, Reibung von Ride-Becken und Kontaktmikrofone an Zäunen.
- **Misc** - Menschliche Stimmen, Spielzeug, alte Klavierklänge, bearbeitete Effekte
- **Mountains** - Klingende Felsen, Aspen-See-Fauna, Gewitter und stille Nächte
- **Water** - Von kleinen Flüssen bis zu tosenden Ozeanen, Stränden auf Island bis zu Hydrophonen in den Kanälen von Edinburgh, regnerischen Straßen, Flussbetten, Regenfällen, Wasserfällen und sanftem Regenschirmregen.
- **Wind** - Von Windharfen bis zu Baumkronenbrisen, von natürlichem Pfeifenwind bis zur Mojave-Wüste, interstellaren Stürmen, Geisterstädten, Glockenspielen, Wüstenwind und Flaschenliedern.
- **NEU XP Aroshanti** - 154 inspirierende Weltinstrumentalsamples von Aroshanti. Handpans, tibetische Schalen, Bansuri- und Shakuhachi-Flöten, Didgeridoos, Regenstöcke, Obertongesänge und mehr...



WELLENFORM-ANZEIGE ②

Klicken Sie direkt in die Wellenformanzeige, um Klänge aus der gewählten Kategorie zu laden. Es stehen 511 verschiedene Wellenformen zur Auswahl und mit wenigen Ausnahmen, wie dem in v1.3 hinzugefügten Aroshanti-World-Instrumentenordner, handelt es sich ausschließlich um Feldaufnahmen und gefundene Klänge - ohne synthetisierte Elemente. Sie sind nahtlos geloopt und der Tonhöhe zugeordnet, so dass sie unabhängig von der Kategorie in Harmonie gespielt werden können, was eine einzigartige und harmonische Synergie zwischen allen Klangquellen schafft.

Wenn Sie eine Wellenform laden, wird sie als Mono angezeigt, aber alle Klangquellen sind in Stereo. Das abgedunkelte Kästchen in der Anzeige zeigt die ursprünglichen Loop-Punkte jeder Quelle an. Standardmäßig werden alle Wellenformen innerhalb dieses Bereichs geloopt.

Die Feldaufnahmen wurden von professionellen Aufnahmetechnikern beigesteuert und lizenziert wie George Vlad, Thomas Rex Beverly, Vlad, Thomas Rex Beverly, Nathan Moody, Magnus Bergsson, Marcel Gnauk, Alexander Hardt, Andrew Martin, Claus Gahrn, Jez Riley

French, Felix Blume, Hendrik Walcher, Kostas Loukovikas, Michael Northam, Michael Peters und Stephan Marche.



WELLENFORM-WIEDERGABEMODUS UND EINSTELLUNGEN (3)

In Bioscape gibt es mehrere Wiedergabemodi:

- **FWD LOOP** - gibt die Wellenform in einer Vorwärtsschleife wieder, von der Startmarkierung bis zum Ende.
- **REV LOOP** - gibt die Wellenform in einer Rückwärtsschleife wieder, von der Endmarkierung bis zum Start.
- **FWD STOP** - gibt die Wellenform ab dem Startpunkt wieder und hält dann am Endpunkt an.
- **REV STOP** - gibt die Wellenform ab der Endmarkierung wieder und stoppt dann an der Startmarkierung.
- **PING PONG** - gibt die Wellenform vom Start bis zum Ende wieder und pingt dann zwischen der Start- und der Endmarkierung hin und her.

Wenn **KEYTRK** eingeschaltet ist, folgt die Wellenform der Tonhöhe, wenn Sie auf der Tastatur auf und ab spielen. Wenn Sie KEYTRK ausschalten, bleibt die Tonhöhe konstant und ändert sich nicht, wenn Sie über den Tastaturbereich spielen; die Tonhöhe bleibt bei allen gespielten Noten gleich.

Wenn **NATIVE** eingeschaltet ist, erfolgt die Wiedergabe unter Verwendung des Original-Loops, der durch das abgedunkelte Kästchen im Display dargestellt wird. Standardmäßig werden alle Sounds innerhalb dieses Bereichs geloopt. Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird ein Ende des Wellenform-Schiebereglers (siehe unten) gesperrt.

Wenn **RETRIG** eingeschaltet ist, werden die Hüllkurven bei jedem Tastendruck neu getriggert (mit anderen Worten: die Wiedergabe der Wellenform beginnt von vorne) und alle neuen Noten beginnen am Anfang der Schleife. Ist RETRIG ausgeschaltet, befinden sich alle Noten im polyphonen Legato-Modus pro Layer und alle nachfolgenden Noten setzen die Wiedergabe an der aktuellen Position in der Wellenform-Zeitleiste fort, ohne die Hüllkurven neu zu triggern.



WELLENFORM START / ENDPOSITION 4

Sie können den Anfang und das Ende der Wellenform mit dem Schieberegler unter der Wellenformanzeige einstellen, indem Sie die Enden des Schiebereglers ziehen. Wenn **NATIVE** eingeschaltet ist, ist ein Ende des Schiebereglers gesperrt und Sie können entweder die Start- oder die Endposition der Wellenform einstellen, je nach Wiedergabemodus. Im Vorwärtsmodus ist die Endposition fixiert. Im Rückwärtsmodus ist die Startposition fixiert.

Wenn **NATIVE** ausgeschaltet ist, haben Sie die volle Kontrolle über die Wellenform-Start- und -Endmarkierungen und können sie an jeder beliebigen Stelle positionieren. Die Wiedergabe erfolgt zwischen den neu gesetzten Markern, es sei denn, Sie treffen während der Wiedergabe auf die Start-/Endposition einer nativen Schleife, dann wird stattdessen die Schleife ausgelöst.

DRAG & DROP EIGENER SAMPLES



Bioscape unterstützt **Drag & Drop**, so dass Sie Ihre eigenen Aufnahmen und Samples importieren und zusammen mit den Werksinhalten abspielen oder eine eigene Bibliothek mit Ihren eigenen Sounds erstellen können.

Zum Importieren ziehen Sie einfach eine Wellenform per Drag & Drop auf die Wellenformanzeige. Die User-Samples werden automatisch dem Grundton C3 zugeordnet und befinden sich in

der Kategorie **User**.

Es gibt 4 x User Slots pro Snapshot. Sie können einzelne Wellenformen per Drag & Drop verschieben, aber keine Multi-Samples. Wenn in der Wavedatei Loop-Punkte gesetzt sind, wird auch der gesetzte Loop-Punkt geladen. Wenn Sie einen Schnappschuss mit Benutzersamples speichern, merkt sich das Programm die Position der gezogenen Wellenformen, wenn Sie den Schnappschuss das nächste Mal laden. Es wird keine zusätzliche Kopie Ihrer Wellenform erstellt und nicht geladen, wenn das Sample / die Wellenform außerhalb des Ordners verschoben wird, aus dem es gezogen wurde.

HÜLLKURVEN UND FILTER



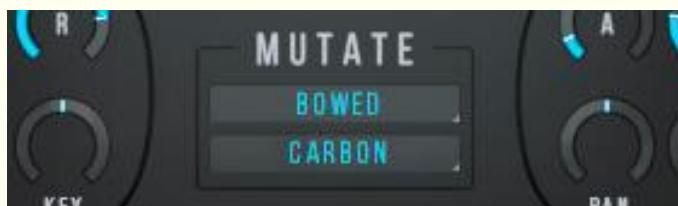
Es gibt zwei Registerkarten für die Hüllkurven, eine **MAIN**-Registerkarte und eine **FILTER**-Registerkarte und jede Seite der Oberfläche steuert den Layer und die Wellenform direkt über ihnen. Das bedeutet, dass die Hüllkurven und Filter auf der linken Seite für Layer A oder C und auf der rechten Seite für Layer B oder D gelten. (*Um beispielsweise die Hüllkurven und Filter von Layer A einzustellen, stellen Sie sicher, dass oben auf der Oberfläche der Dual-Layer AB ausgewählt ist*).

In der **MAIN**-Registerkarte finden Sie die ADSR-Hüllkurve des Verstärkers, das Panning und die Stimmung des Layers (+/- 36 Halbtöne) sowie die Velocity-Steuerung und das Keyfollow der Amplitude. Über den Filter-Dropdown-Pfeil können Sie auch direkt den Filtertyp auswählen.

Auf der Registerkarte **FILTER** finden Sie die Filterhüllkurve, die Cutoff-Frequenz, die Resonanz sowie den Filterhüllkurvenwert für den Cutoff und das Keyfollow für den Filter. Wenn diese Registerkarte aktiv ist, sehen Sie auch den Velocity-Regler als kleinen Schieberegler unterhalb des Filtertyps. Die Filterhüllkurve funktioniert wie eine normale Filterhüllkurve mit einer Einschränkung: Die Release-Zeit des Filters wirkt sich nur im **NATIVE**-Modus und nur dann aus, wenn **RETRIG** eingeschaltet ist; sie wirkt sich nicht aus, wenn die Wiedergabe auf den **PING PONG**-Modus eingestellt ist. Dies liegt daran, wie Sounds geloopt und geskriptet werden.

Es gibt **24 verschiedene Filtertypen pro Layer** zur Auswahl. Von Tiefpassfiltern (LP) über Hochpassfilter (HP) und Bandpassfilter (BP) bis hin zu Formant- und Notchfiltern. Die Filtertypen reichen von 2-poligen bis zu 4-poligen Filtern mit State Variable (SV), Ladder und Adaptive Resonance (AR) Filtern pro Filterkategorie (LP, HP und BP).

MUTATE DNA FUNKTION



Die Funktion "MUTATE DNA" in der Mitte der Benutzeroberfläche ist ein Werkzeug zur Erstellung spezieller DNA-Arten aus vorhandenen Schnappschüssen. Es gibt zwei verschiedene DNA-Typen zum Mutieren und Um-

wandeln, eine obere und eine untere Art. Jeder genetische Typ verändert zufällige Einstellungen des Snapshots und kann so Hybride erzeugen, die tiefer oder ambienter sind, alles umkehren oder verschiedene Effekte hinzufügen (oder abziehen). Sie kann Klänge gezupft oder länger machen, in dunklere oder hellere Varianten verwandeln oder sogar verschiedene Modulationsmuster aktivieren. Die Mutationsfunktion ist ein cleveres Werkzeug, um die Klänge zu transformieren oder sogar zu destabilisieren und so neue, einzigartige Arten bestehender Snapshots und Klänge zu schaffen.

Wenn beide DNA-Gen-Typen ausgewählt werden, bilden sie eine Phrase im oberen und unteren Feld, wie z. B. Frozen Cells, Dark Microcosm, Bowed Carbon, Reversed Space usw. und das Experimentieren ist der beste Weg, um die vielen verschiedenen Rassen zu erkunden. Nicht alle Mutationen sind für alle Schnappschüsse und Sounds geeignet.

Einen detaillierten Überblick über alle genetischen Typen und die Einstellungen, die sie jeweils verändern, finden Sie auf Seite 21-24, um einen tieferen "Blick hinter die Kulissen" zu erhalten.

HINWEIS: Bei gespeicherten Schnappschüssen sind Mutationen nicht destruktiv, wenn der Schnappschuss zuvor gespeichert wurde. Um zum ursprünglichen Snapshot zurückzukehren, wählen Sie einfach die beiden leeren Mutationsfelder aus. Wenn Sie die Mutationsfunktion mit Schnappschüssen verwenden, die nicht zuvor gespeichert wurden, werden die Einstellungen dauerhaft geändert. Die nicht-destruktive Funktion erfordert, dass der Schnappschuss zuerst gespeichert wird.

MOTION AUFZEICHNUNG



Eine der wichtigsten Funktionen in Bioscape ist die **Aufnahmeautomation** - ein leistungsfähiges Werkzeug, das aufgezeichnete Bewegungen nutzt, um verschiedene Parameter des Klangs im Laufe der Zeit zu verändern. Dadurch können organische und dynamische Bewegungen des Cutoffs, der Lautstärke, der Tonhöhe, des Pannings und der Effekte erzeugt werden, während zwischen den Layern gemorphed wird - alles zur gleichen Zeit, von langsam, subtilen Umgebungsbewegungen bis hin zu schnellen und drastischen Effekten. Insgesamt gibt es sieben Aufnahmeparameter: 3 x Modulation, 3 x Effekte und 1 x XY-Pad. Diese können alle mit individueller Dauer und Länge aufgenommen werden und gleichzeitig aktiv sein und abgespielt werden.

Zum Aufnehmen: Klicken Sie auf einen Aufnahmeknopf neben dem Part, den Sie aufnehmen möchten, er wird nun rot, drücken Sie eine Taste auf Ihrem Midi-Keyboard und bewegen Sie den Fader, lassen Sie die Taste los und klicken Sie erneut auf den Aufnahmeknopf, um die Aufnahme zu beenden. Hinweis: Solange der Aufnahmeknopf aktiv und rot ist, wird nichts aufgenommen, bis Sie eine Taste auf Ihrer Midi-Tastatur drücken.

Zum Abspielen: Vergewissern Sie sich, dass die Wiedergabetaste aktiv ist und drücken Sie dann eine Taste auf Ihrer Midi-Tastatur, um die aufgezeichneten Bewegungsdaten abzuspielen. Ihre Aufnahme wird erst wiedergegeben, wenn Sie eine Taste drücken.

Es verhält sich wie eine Bandmaschine, bei der die Aufnahme und Wiedergabe durch Tastendruck ausgelöst wird.

Sie können jede Aufnahme auf die Standardeinstellungen zurücksetzen. Verwenden Sie Strg+Klick (PC) bzw. cmd+Klick (Mac) auf eine Aufzeichnungstaste, um die Aufzeichnung für dieses spezifische Steuerelement zu initialisieren und zurückzusetzen.

Aufzeichnungen werden zusammen mit dem Schnappschuss gespeichert, aber Sie können Ihre aufgezeichneten Bewegungsdaten auch separat speichern, indem Sie die Import-/Exportfunktion verwenden (siehe nächstes Kapitel).

DIE ERKLÄRUNG DES XY-PADS



Wenn Sie das XY-Pad bewegen, wird zwischen den Layern überblendet. Diese Bewegung kann auch aufgezeichnet werden (siehe Seite 11). Über das Import/Export-Menü ① können Sie Bewegungsdaten laden oder Ihre eigenen Bewegungsdaten separat von den Schnappschüssen speichern. Beim Speichern werden die Bewegungsdaten für alle sieben Aufzeichnungssteuerungen gespeichert.

Die aufgezeichnete Bewegung kann quantisiert werden ② und Sie können den Wiedergabemodus ③ Ihrer aufgezeichneten Bewegungsdaten wählen, von Vorfärtsschleife/Stoppmodus über Rückwärtsschleife/Stoppmodus bis hin zu

einem Ping-Pong-Schleifenmodus.

Sie können die Geschwindigkeit ④ Ihrer aufgezeichneten Bewegungsdaten von Originalgeschwindigkeit bis zu halber Geschwindigkeit oder doppelter Geschwindigkeit einstellen und Sie können ⑤ die Bewegung mit dem Host-Tempo synchronisieren oder die Wiedergabe bei jedem Tastendruck neu starten lassen ⑥.

Alle diese Einstellungen gelten auch für die Bewegung in den Quick Mod- und Quick FX-Steuerungen und nicht nur für das XY-Pad allein. Angefangen bei den Wiedergabemodi bis hin zu den Optionen für Sync, Geschwindigkeit, Quantisierung und Retrigger.

Hinweis: Die Q-Funktion ② basiert auf dem Notenwert und wird nur wirksam, wenn der Sync-Button aktiviert ist und sie funktioniert nur mit vom Benutzer aufgenommenen Bewegungsdaten. Die Q-Option sorgt dafür, dass ein Block oder ein sich wiederholendes Muster einer Aufzeichnungsdauer synchron bleibt, während der Rest der Aufzeichnung verworfen (abgeschnitten, getrimmt) wird. Dieser Vorgang ist nicht destruktiv, d. h. wenn Sie Q ausschalten, werden keine Daten aus der ursprünglichen Aufzeichnung gelöscht. (*Wenn Sie beispielsweise die Option 1/1 wählen, wird alles andere aus der Wiedergabe entfernt und nur ein sich wiederholendes Bewegungsmuster mit genau einer ganzen Note Dauer wiedergegeben.*)

QUICK MOD REGLER



Es gibt drei **Quick Mod**-Regler, das sind bipolare Regler, mit denen Sie verschiedene Modulationsquellen und -ziele auswählen können.

Wählen Sie eine Modulationsquelle und ein Ziel und bewegen Sie den Fader, um die Modulation einzurichten oder die Bewegung mit den Aufnahme-/Wiedergabetasten aufzuzeichnen (siehe Seite 11). Auf diese Weise lassen sich organische und dynamische Bewegungen des Filter-Cutoffs, der Resonanz, der Lautstärke, der Ton-

höhe oder des Pannings jedes Layers erzeugen - von ultralangsam, subtilen Bewegungen bis hin zu schnellen und drastischen Veränderungen.

Als Modulationsquellen stehen die Amp- und Filter-Hüllkurven, die LFOs und die Sequenzer zur Verfügung, aber auch das Modwheel und Aftertouch können ausgewählt werden.

Wenn eine Hüllkurve als Modulationsquelle ausgewählt wird, handelt es sich immer um die Hüllkurve des Ziels, das moduliert werden soll (*wenn Sie z.B. FILT ENV auswählen, um PAN A zu modulieren, ist die Filterhüllkurve von Layer A die Quelle der Modulation*). Es können mehrere Quellen gleichzeitig verwendet werden, aber es kann nur ein Ziel ausgewählt werden und sobald es ausgewählt wurde, ist es nicht mehr über die anderen Quick-Mod-Regler verfügbar.

QUICK FX REGLER



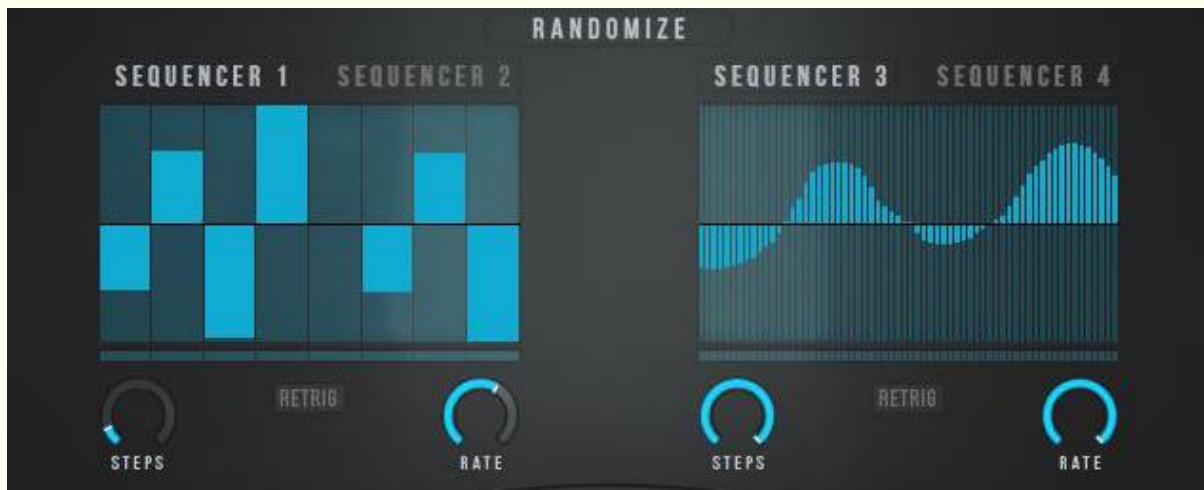
Es gibt drei **Quick FX**-Regler. Dies sind unipolare Regler, mit denen Sie den **MIX** der einzelnen Effekte einstellen können. Sie wählen die Effekte unterhalb der Fader aus. Die Fader können mit den Aufnahme-/Wiedergabetasten aufgezeichnet werden (siehe Seite 11).

Wenn Sie die Aufnahmebewegung für die Quick FX verwenden, können Sie mit den Effekten eine organische und dynamische Bewegung erzeugen, z. B. können Sie langsam einen Reverb- oder einen Replika-Delay-Effekt (oder beides, mit unterschiedlicher Dauer und Geschwindigkeit)

einsetzen oder einem Layer-Part einen Time-Stretching-, Distortion- oder Phaser-Effekt hinzufügen.

Damit die Effekte ihre Wirkung entfalten können, müssen sie auf der Registerkarte "Effekte" aktiviert werden. Die Fader passen die **MIX**-Einstellungen der Effekte an, während Distortion stattdessen den **DRIVE** einstellt.

MODULATION



Bioscape enthält vier **Step Sequencer**. Die Modulationsziele werden über den Quick Mod in der Hauptregisterkarte eingestellt. Die Steps können von 2 bis 64 Steps eingestellt werden und mit kreativen Einstellungen kann er als zusätzlicher LFO fungieren. Der Rate-Regler arbeitet immer im Sync-Modus von 1/1 bis 1/32t und wenn Sie den **RETRIG**-Regler einschalten, wird der Sequenzer bei jedem Tastendruck neu getriggert.



Bioscape enthält drei **LFOs**. Die Modulationsziele werden über die Quick Mod im Hauptregister ausgewählt. Die LFO-Wellenformen sind Sinus, Dreieck, Rechteck und Sägezahn. Die **Rate** kann von 0,01 Hz bis 21 kHz eingestellt und mit der **SYNC**-Taste synchronisiert werden, mit Werten von 12/1 bis 1/256. Der **Fade In** bestimmt, wie lange es dauert, bis der LFO seine volle Wirkung entfaltet (bis zu 10 Sekunden), wenn eine Taste gedrückt wird. Die LFOs sind freilaufend, können aber mit der **RETRIG**-Taste auf Retrigger gestellt werden.

Modulation und Aftertouch können auf verschiedene Ziele eingestellt werden. Die Ziele reichen von der Cutoff-Frequenz bis zu verschiedenen Effekt-Mischungen und Quick Mod-Werten. Der **RANDOMIZE**-Button im oberen Bereich randomisiert alles, von Sequenzer-Werten bis zu Steps und Raten, einschließlich aller LFO-Typen, Rates und Fade-In-Werte, sowie die Sync- und Retrigger-Optionen. Die einzigen Bereiche, die nicht betroffen sind, sind die Modwheel- und Aftertouch-Einstellungen.

Bioscape ist nicht für die Verwendung mit einem Sustain-Pedal optimiert.

EFFEKTE



Jeder Dual Layer Part **AB** und **CD** hat seine eigene Effektkette mit Chorus, Phaser, Distortion, EQ, Timestop und Replika Delay. Der Reverb ist ein globaler Effekt. In dieser Bedienungsanleitung werden der **Reverb** und das **Replika Delay** behandelt. Eine ausführliche Dokumentation zu den anderen Effekten finden Sie im Application Reference Manual von Kontakt.

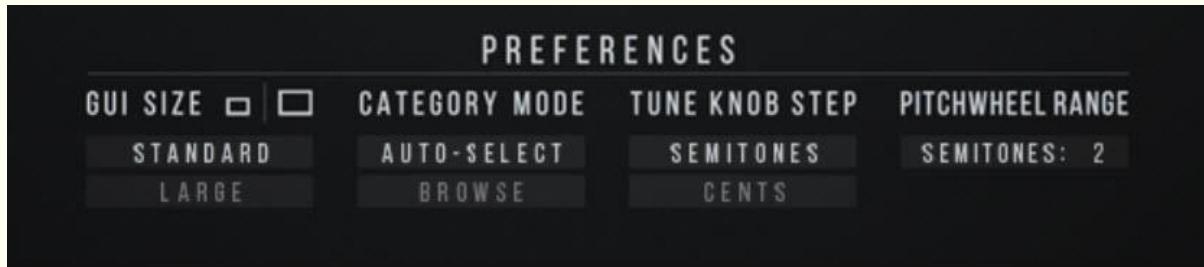
Der **Reverb** ist ein äußerst realistischer Faltungshall, der das akustische Verhalten klassischer Hardware-Geräte nachbildet, gemischt mit speziellen IRs von Bioscape-Klangquellen. Es gibt 38 Reverb-Typen:

- **11 Hardware-Reverbs**, die von kurzen 2-Sekunden-Ambiences bis hin zu 37-Sekunden-Unendlichkeits-Reverbs reichen und klassische Hardware-Geräte wie den L300, L224 und den BRT7 emulieren
- **27 spezielle Reverbs** von den Klangquellen in Bioscape, die von kurzen 1-Sekunden-Reverse-Effekten bis hin zu eisigen Tiefen, verlassenen Fabriken und langen Geysir-Halldrones reichen.

Der **Replika Delay-Effekt** basiert auf dem speziellen Replika XT Delay-Plugin, das fünf hochwertige Delay-Algorithmen enthält. Jeder Algorithmus hat seine eigene Charakteristik:

- **Modern** ist ein sauberes Delay mit Sättigungs- und Filterreglern, mit denen Sie Ihrem Sound Wärme und Farbe verleihen können
- **Analogue** bietet vier Bucket Brigade-Delay-Modelle, die den charakteristischen Klang der BBD-Chips nachbilden, von subtiler Verzerrung und Wärme bis hin zu sauberer und weichen Sounds
- **Tape** reproduziert den Klang von Bandverzögerungen, die den physikalischen Mechanismen früher Bandmaschinen nachempfunden sind, mit Reglern für Tape Age, Flutter und Saturation
- **Vintage** emuliert den Klang früher digitaler Verzögerungsgeräte. Wählen Sie zwischen vier Qualitätsstufen, die das Verhalten von Vintage-Delays mit einer begrenzten Sample-Speichergröße nachbilden
- **Diffusion** kann einen Standard-Verzögerungseffekt erzeugen, eignet sich aber am besten für den großen, diffusionsbasierten Hallsound. Dieser Modus ist ideal für Ambient-Musik und Sounddesign.

DER „?“-EINSTELLUNGSKNOPF



Die Knopf „?“ im unteren rechten Teil der Benutzeroberfläche enthält globale Einstellungen, die je nach persönlichen Vorlieben geändert werden können. Diese Einstellungen müssen nur einmal geändert werden. Wenn Sie das Projekt in Ihrer DAW speichern, werden die Einstellungen gespeichert und beim nächsten Laden von Bioscape wieder aufgerufen und bleiben auch beim Durchsuchen und Laden von Snapshots erhalten.

GUI-Size - Sie können zwischen zwei verschiedenen Oberflächengrößen umschalten: Standard und Groß. Sie werden aufgefordert, auf die Schaltfläche „!“ in der oberen rechten Ecke von Kontakt zu klicken, damit die Größenänderung wirksam wird. Auf vielen Laptops wird die Standardgröße bevorzugt. Auf Desktop-Bildschirmen wird oft die große Oberfläche bevorzugt.

Category Mode - wenn Sie von einer Klangkategorie zur anderen wechseln, wird standardmäßig automatisch die erste Wellenform aus der nächsten Kategorie ausgewählt und geladen. Wenn der Browsemodus aktiviert ist, wird nicht automatisch der erste Sound aus der nächsten Kategorie ausgewählt, sondern die Wellenform bleibt erhalten und wird beim Wechsel der Kategorie nicht geändert. Im Browsemodus bleibt die geladene Wellenform erhalten, wird aber als letzter Name in der nächsten Kategorie angezeigt, bis Sie eine neue Wellenform laden.

(Zum Beispiel: Sie haben "Quiet Desert" aus der Kategorie "Desert" geladen und wechseln nun die Kategorie zu "Water". Die letzte Wellenform in der Kategorie "Water" zeigt nun "Quiet Desert" an, bis Sie eine Wellenform aus der neuen Kategorie auswählen. Leider ist es nicht möglich, die Wellenform der vorherigen Kategorie im Browsemodus nicht anzuzeigen, das ist eine Sache der Skripterstellung.)

Tune Knob Step - wenn Sie die Stimmung einzelner Layer ändern, ist dies standardmäßig in Halbtönschritten, aber wenn Sie es bevorzugen, dass sich die Regler stattdessen frei in Cents bewegen, ist dies die Einstellung, die Sie ändern müssen.

Pitchwheel Range - standardmäßig bewegt sich das Pitchwheel in 2 Halbtönschritten, aber Sie können dies auf einen von Ihnen bevorzugten Wert von bis zu 24 Halbtönen (zwei volle Oktaven) ändern.

FARBWECHSEL DER BENUTZEROBERFLÄCHE

Sie können die Farbe ändern, indem Sie direkt auf das Bioscape-Logo auf der Benutzeroberfläche klicken. Dadurch wird zwischen der blauen Standardversion und einer grün gefärbten Version gewechselt.



NKS UND KOMPLETE KONTROL

Bioscape ist NKS-fähig und vollständig für die Verwendung mit Komplete Kontrol-Keyboards konzipiert. Alle Presets sind mit Typ, Modus und Eigenschaften getaggt, um Sounds in Machine und im Komplete Kontrol Browser leicht zu suchen und zu finden.

Wesentliche Parameter und Werte werden in das Display geladen und in intuitiven Seiten gruppiert, so dass die Bedienelemente von Bioscape direkt auf der Hardware editiert werden können.



CPU-VERBRAUCH

Obwohl die Schnappschüsse in Bioscape so konzipiert sind, dass die CPU geschont wird, können einige von ihnen in bestimmten Situationen sehr rechenintensiv sein, insbesondere wenn mehrere Ebenen gleichzeitig verwendet werden und die Zeitstop-Funktion aktiv ist, sowie bei Verwendung langer Freigabezeiten und mehrerer Effekte. Um die CPU-Auslastung zu schonen und zu minimieren, finden Sie hier einige nützliche Tipps, die nach Prioritäten geordnet sind:

- Reduzieren Sie Ebenen, die die Timestop-Funktion verwenden und schalten Sie Timestop AUS.
- Schalten Sie den Replika-Delay-Effekt für AB oder CD AUS
- Schalten Sie den Reverb-Effekt für AB oder CD AUS
- Verringern Sie die Release-Zeiten der Amp-Hüllkurven des aktiven Layers
- Reduzieren Sie die Anzahl der aktiven Ebenen.

ABSCHLIESSENDE ANMERKUNGEN / RECHTLICHES

Eine ausführliche Dokumentation zu Kontakt-Instrumenten im Allgemeinen, von allgemeinen Synthesizer-Bedienelementen über Hüllkurven und Filter bis hin zu Effekten und Modulationen sowie alle anderen Kontakt-bezogenen Informationen finden Sie im Anwendungshandbuch von Kontakt. Weitere Informationen finden Sie auf der Website von Native Instruments.

Updates und Informationen finden Sie auf der Bioscape-Seite auf luftrum.com.

Alle Klangquellen und gefundenen Klänge in Bioscape sind von Luftrum legal lizenziert und / oder werden innerhalb der Public Domain verwendet.