

VERSION

8

BENUTZERHANDBUCH

VIRTUALDJ

AUDIO & VIDEO MIXING
DJ SOFTWARE



 **atomix**
PRODUCTIONS
SOUND TECHNOLOGY PROVIDER

Inhaltsverzeichnis

A. GRUNDFUNKTIONEN	4
Kopf Sektion	6
Steuerelemente in der Kopfzeile	6
Waveform Anzeige.....	8
Deck Steuerung.....	12
Anzeige der Track Informationen	12
Grundlegende Deck Steuerelemente	15
Erweiterte Decksteuerung	19
HotCUEs	20
Effekte	22
Loops	27
Custom Buttons	29
Mixing Steuerelemente	31
Audio Mixer	31
Video Mixer	36
Scratch Mixer	40
Master Panel.....	42
Browser	45
Ordnerliste	45
Songliste	46
Seitliche Toolbar	50
Sideview	51
Sideliste	51
Sampler	52
Automix	56
Karaoke	58
Clone	59
File Info.....	60
B. DATENBANK	62
Suchdatenbank	62
Tracks analysieren	63
Playlisten.....	65

m3u Playlisten	65
iTunes Playlisten.....	67
Crates	67
History	68
Virtual Folders	68
Filter Folder	69
Favorite Folder	71
Content Unlimited.....	72
CloudLists	75
Live Feedback.....	76
C. FORTGESCHRITTENE FEATURES.....	77
Sandbox.....	77
POI Editor.....	78
BPM Editor	80
Tag Editor.....	83
Track Editor	86
Video Editor.....	88
Sample Editor.....	92
Automix Editor.....	96
D. SETTINGS	98
Audio Einstellungen.....	98
Skins	101
Controllern.....	102
Optionen.....	104
Lizenzen.....	105
Broadcast	107
Aufnahme.....	109
Remote.....	111
E. Audio Setup Anleitung	113
F. Beschreibung der Einstellungen	129
Legal Information.....	141
End User License Agreement	142
Credits	145

A. GRUNDFUNKTIONEN

Bevor wir damit beginnen VirtualDJ zu verwenden, ist es notwendig sich mit den wichtigsten Steuerelementen der Software und der graphischen Benutzeroberfläche, dem Skin vertraut zu machen.

2 DECKS



Standard 2 Deck Skin Ansicht

4 DECKS



Standard 4 Deck Skin Ansicht

6 DECKS



Standard 6 Deck Skin Ansicht

TABLET



Standard Tablet Skin Ansicht

Kopf Sektion

Steuerelemente in der Kopfzeile



Steuerelemente in der Kopfzeile & Logo

Auf der linken Seite sehen Sie das VirtualDJ **Logo**. Auf der rechten Seite finden Sie die gewohnten Buttons mit denen Sie eine Anwendung **minimieren**, **Vollbild** Modus oder **schließen** können. (Das Layout auf Computern mit MAC Betriebssystem ist spiegelverkehrt).

Der **Vollbild** Button bietet 3 verschiedene Anzeigemodi:

Vollbild maximiert: Die Anwendung verwendet den kompletten Bildschirm.

Semi-Vollbild: Die Anwendung verwendet den kompletten Bildschirm, die Taskbar Zeile bleibt jedoch sichtbar.

Fenster: Die Anwendung wird als eigenständiges, skalier- und verschiebbares Fenster angezeigt.

Verwenden Sie den  Button um die [Konfiguration](#) von VirtualDJ zu öffnen.



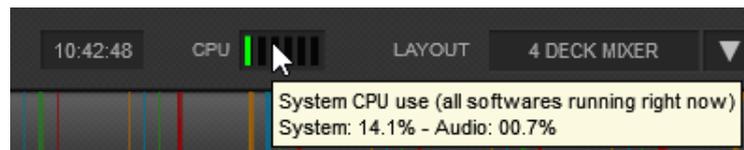
VirtualDJ logo



Konfiguration & Anwendungs-Buttons

Systeminformation

Auf der linken Seite befindet sich eine **Uhr** und daneben die Anzeige der **CPU Auslastung**. Durch Anklicken der Uhr wechseln Sie zwischen dem 12 Stunden und 24 Stunden Anzeigeformat.



Uhr & CPU Auslastung

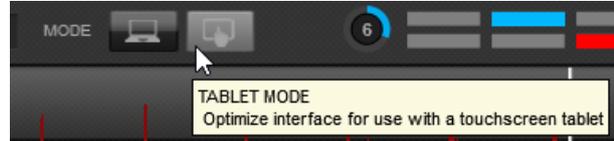
In der CPU Anzeige sehen Sie die aktuelle Auslastung Ihrer CPU sowie die Auslastung der Soundkarte, sobald Sie mit dem Mauszeiger über die Balkenanzeige fahren.

Layout & Anzeigemodus

Zur Auswahl einer Skinvariante (Anzahl der Decks) klicken Sie den Button an. Der Standard Skin bietet 2 Decks, 4 Decks und 6 Decks zur Auswahl. Eine angepasste Touchscreen Oberfläche (nur 2 Decks) erhalten Sie mit dem MODE Button.



Deck Layout



Keyboard / Tablet Modus

Master VU Anzeige & Limiter

Die Master VU Anzeige zeigt die Lautstärke des **Master Ausgangssignals*** an. Die **Limiter*** Anzeige leuchtet bei Komprimierung des Ausgangssignals entsprechend auf. (Dieses sollte immer vermieden werden.)



Master Volume Level & Limiter

* **Hinweis.** Die Master VU Anzeige und der Limiter stehen in einem externen Mixer Audio Setup nicht zur Verfügung. (siehe [Audio Setup](#)).

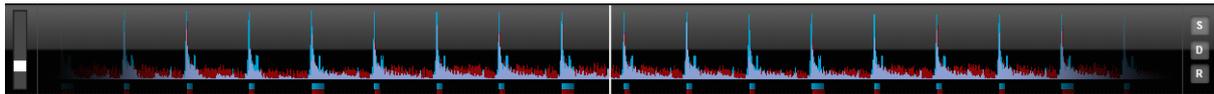
Waveform Anzeige

Dieser Bereich zeigt die Waveform jedes Liedes, das in ein Deck geladen wurde oder abgespielt wird. Er stellt außerdem ein Computer Beat Grid (CBG, deutsch etwa: computergeneriertes Beatraster) zur Verfügung, welches für das optische Mixen oder Beatmatching genutzt werden kann.

Die Waveform zeichnet eine Art Kurve, die es Ihnen erlaubt Ihre Musik in Abhängigkeit des Rhythmus und des Tempos zu sehen. Die Spitzen dieser Kurve beschreiben einen Taktschlag. Um die Musik zu synchronisieren, sollten diese Spitzen übereinander liegen. Der gerade gespielte Teil eines Liedes wird durch den vertikalen Strich in der Mitte des Bildes angezeigt.

Alles links davon wurde bereits gespielt, während der rechte Teil die nächsten Sekunden des Liedes zeigt.

Unter dieser Kurve befinden sich kleine Quadrate, CBG genannt, die die Takte darstellen. Ein großes Quadrat ist der Anfang eines 4/4 Taktes. Das CBG ist vor allem dann eine sinnvolle Hilfe, wenn Sie ein Lied am Anfang eines Intros mixen möchten, an dem es noch keinen Bassschlag gibt.

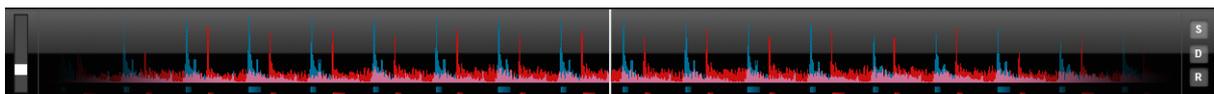


Waveform - Rhythmus & CBG

Im oberen Bild sehen Sie, dass die Taktschläge vollkommen synchronisiert sind. Man erkennt sehr einfach, dass die Spitzen der Taktschläge alle übereinander liegen. Allerdings gibt es einige Lieder, die nicht, wie bei House- oder Technomusik üblich, diese ausgeprägten Taktschläge/ Bassschläge besitzen. In diesem Fall ist das CBG sehr nützlich. Sehen Sie sich dazu die nachfolgenden Grafiken an. Es ist nicht eindeutig zu erkennen, wann die Taktschläge synchron verlaufen. Mit Hilfe des CBG wird es allerdings sehr viel einfacher zwei Lieder zu synchronisieren.



Takt nicht synchronisiert - CBG nicht ausgerichtet



Takt synchronisiert - CBG nicht ausgerichtet

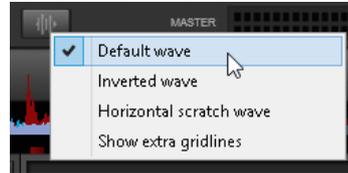


Takt synchronisiert - CBG ausgerichtet

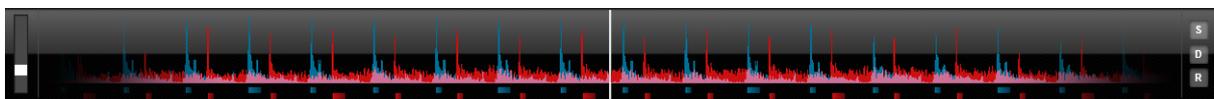
Es können auch weitere Waveformdarstellungen ausgewählt werden. Klicken Sie dazu auf den Button , um ein Menü mit den zur Verfügung stehenden Varianten zu erhalten.

2 DECKS

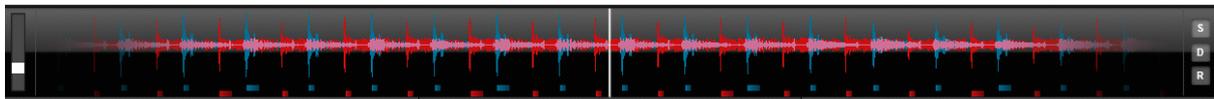
Im 2 Deck Modus können Sie zwischen 3 verschiedenen Darstellungen wählen: **Default**-, **Inverted**- und **Scratchwave***. Für die ersten beiden Varianten, können Sie sich zusätzlich verlängerte Rasterlinien anzeigen lassen. Wählen Sie hierzu die Option „**Show extra gridlines**“.



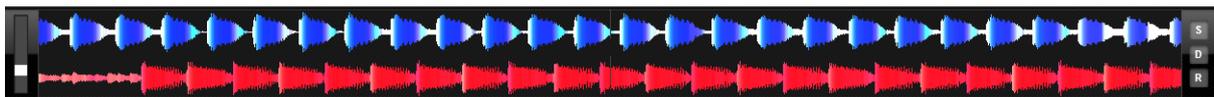
Auswahlmenü Waveformen - 2 Decks



Standard Waveform - 2 Decks



Invertierte Waveform - 2 Decks



Horizontale Scratchwave* - 2 Decks

4 DECKS

Das 4 Deck Layout bietet Ihnen 6 verschiedene Ansichten zur Auswahl. **Default** mit allen 4 Decks oder nur linkes und rechtes Deck, **Default**, mit invertierten linken Decks, **Scratchwave*** mit allen 4 Decks, nur linkes und rechtes Deck oder nur das selektierte Deck. Die verlängerten Rasterlinien können für die ersten 3 Darstellungen durch Anklicken von „**Show extra Gridlines**“ dazu geschaltet werden.



Auswahlmenü Waveformen - 4 Decks



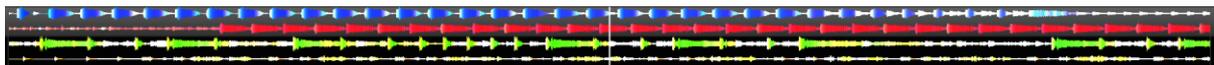
Default Wave - Alle 4 Decks



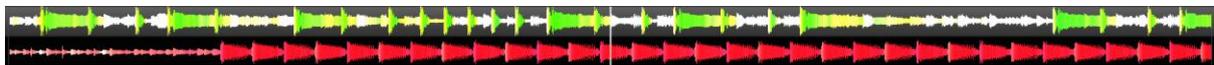
Default Wave – links, rechts



Default Wave – invertierte linke Decks und normalen rechten Decks



Scratchwave - Alle 4 Decks



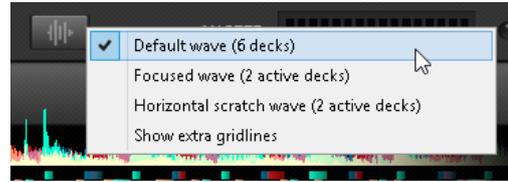
Scratchwave – linkes und rechts Deck



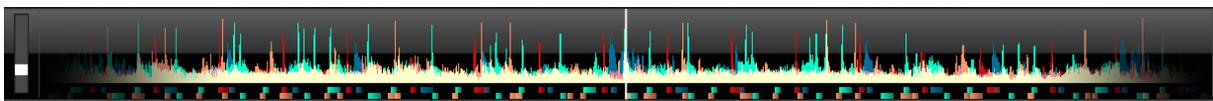
Scratchwave - selektiertes Deck

6 DECKS

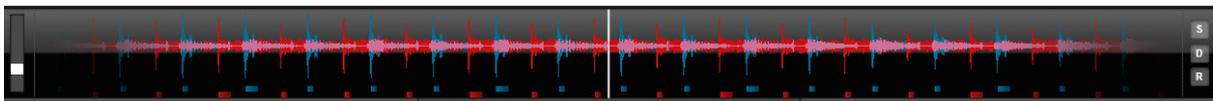
3 verschiedene Waveform Ansichten stehen Ihnen im 6-Deck Layout zur Auswahl zur Verfügung. **Default** (mit allen 6 Decks), **Focused** (mit 2 aktiven linken und rechten Decks) und **Scratchwave*** (mit 2 aktiven linken und rechten Decks). Verlängerte Rasterlinien sind für die ersten beiden Optionen verfügbar. Sie können über die Option „**Show extra gridlines**“ angezeigt werden.



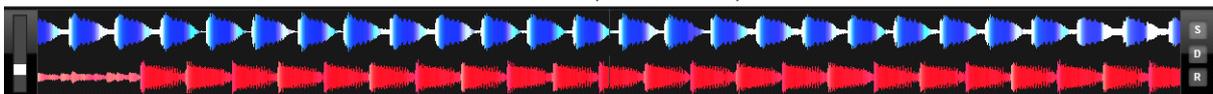
Auswahlmenü Waveformen - 6 Decks



Default Waveform - 6 Decks



Focused Waveform (links-rechts) - 6 Decks

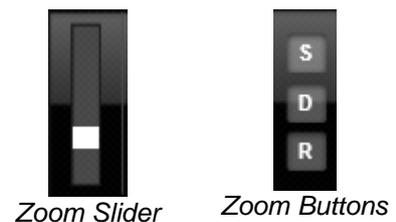


Horizontale Scratchwave* (links-rechts) - 6 Decks

***Hinweis.** Verschiedene Darstellungen der Scratchwave können über die [Optionen](#) (Einstellung „ColoredWaveforms“) ausgewählt werden. Sie unterscheiden sich darin, wie die einzelnen Frequenzen eines Liedes eingefärbt werden.

Zoom Slider & Buttons für voreingestellte Werte

Nutzen Sie den Zoom Slider zum **hinein-** oder **herauszoomen** und justieren Sie so den sichtbaren Bereich der Waveform. Klicken Sie auf den **D** Button, um zurück auf die Standard-Zoomstufe zu gelangen. Nutzen Sie den **S** Button, wenn Sie ihre persönliche Zoomstufe speichern wollen. Mit dem **R** Button rufen Sie diesen gespeicherten Wert ab.



Zoom Slider

Zoom Buttons

Beat Keeper & Satzindikator

Der Beat Keeper zeigt Ihnen an, an welchem Taktschlag in einem **4/4 Takt** sich das Lied befindet. An den Seiten helfen Ihnen weitere Taktzähler, die Ihnen **16 Takte eines Satzes** anzeigen.



4 Decks



2 & 6 Decks

Deck Steuerung

Ziehen Sie per Drag&Drop ein Lied vom **Browser** auf ein virtuelles **Deck**. Sobald das Lied komplett geladen wurde, werden Ihnen die Titelinformationen angezeigt und alle Steuerelemente eines Decks sind verfügbar. Klicken Sie auf den Button, um die **Wiedergabe** des Liedes zu **starten**.

Anzeige der Track Informationen

2 DECKS

6 DECKS

Wurde ein Lied auf ein Deck geladen, werden in diesem Bereich **Titelinformationen** wie Interpret, Titel, Zeit (Remain, Elapsed, Total), Cover, BPM, Key und Gain angezeigt. Der Track wird analysiert und die Songposition (aktuelle Position im Song) wird dargestellt.



Klicken Sie auf die Zeit für Remain/Elapsed/Total, um zwischen den einzelnen Anzeigen zu wechseln.



Nutzen Sie den Button, um die Berechnung der BPM des Tracks manuell zu steuern. Ein Rechtsklick auf den Button öffnet den **BPM-Editor**. Mit ihm können, bei Bedarf, noch genauere Anpassungen an Tempo, Takt oder Satz vorgenommen werden. (Siehe [BPM Editor](#))

Klicken Sie auf das **Cover** des Tracks, um den [Tag-Editor](#) zu öffnen und alle titelrelevanten Informationen ansehen und bearbeiten zu können.

Key Control

Klicken Sie auf den Text des Key, um zwischen 3 verschiedenen Ansichten auszuwählen.

Drücken Sie den Button neben dem **Wert** des Keys, um das Control Panel für die Keys ein- oder auszublenden. Mit dem **Key Control Panel** kann der Key angepasst oder zurückgesetzt werden.

Klicken Sie auf die Buttons, um den Key einen **Halbton** nach oben oder nach unten zu **verschieben**.

Der Button setzt den Key auf den **Originalwert** zurück.

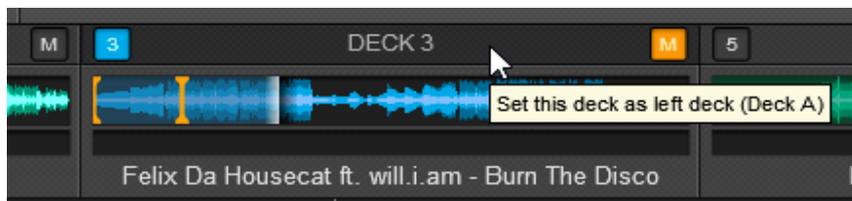


Key Control Panel

Schalten Sie das **Master Tempo** (Key Lock) mit dem Button ein oder aus. Ist Master Tempo aktiviert behält der Key auch dann seinen Wert, wenn der Pitch verändert wird.

6 DECKS

Alle 6 Decks werden Ihnen als **Mini Decks** unter den größeren Decks links und rechts angeboten. Die Mini Decks 1, 3 und 5 können zum **linken Deck (A)** werden und die Mini Decks 2,4 und 6 können zum **rechten Deck (B)** werden, wenn man auf den jeweiligen **Deck Titel** klickt. Interpret, Titel und Songposition werden Ihnen in jedem Mini Deck angezeigt. Jedes Mal, wenn Sie eines der Mini Decks als linkes oder rechtes Deck setzen, nimmt es die entsprechende Farbe für links (blau) oder rechts (rot) an. Der **M** Button zeigt Ihnen das **Master Deck** an. (Alle anderen Decks werden mit dem Master Deck synchronisiert, wenn Sie den SYNC Button drücken.)



Mini Decks - Deck 3 wurde als linkes Deck (A) gesetzt

4 DECKS

Wurde ein Lied auf ein Deck geladen, werden in diesem Bereich **Titelinformationen** wie Interpret, Titel, Zeit (Remain und Elapsed), Total, Cover, BPM, Key und Gain angezeigt. Der Track wird analysiert und die Songposition (aktuelle Position im Song) wird dargestellt.



Nutzen Sie den **TAP** Button, um die Berechnung der BPM des Tracks manuell zu steuern.

Ein Rechtsklick auf den **TAP** Button öffnet den **BPM-Editor**. Mit ihm können, bei Bedarf, noch genauere Anpassungen an Tempo, Takt oder Satz genommen werden.

(Siehe [BPM Editor](#))

Der **M** Button zeigt Ihnen das **Master Deck** an. Alle anderen Decks werden mit dem Master Deck synchronisiert, wenn Sie den SYNC Button drücken. Klicken Sie auf den M Button, um ein beliebiges Deck als Master Deck zu setzen oder lassen Sie die **Auto Selektion** (Auto selection) eingeschalten (abhängig davon, welches Deck gerade an den Master Output geschickt wird).

Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf den Interpret oder Titel des Tracks, um das **Cover anzuzeigen/ zu verstecken**. Klicken Sie auf das **Cover** des Tracks, um den [Tag-Editor](#) zu öffnen und alle titelrelevanten Informationen ansehen und bearbeiten zu können.

Grundlegende Deck Steuerelemente

2 DECKS

6 DECKS

In diesem Bereich finden Sie ein virtuelles **Jogwheel**, um Ihnen Bend- und Scratchfunktionen zur Verfügung zu stellen. Nutzen Sie die **PLAY**, **STOP** und **CUE*** Buttons, um einen Track abzuspielen, zu pausieren oder zu stoppen, oder einen temporären CUE-Punkt* zu setzen. Der Pitchslider kann genutzt werden, um das Tempo (**BPM**) des Tracks anzupassen. Die Buttons verlangsamen oder beschleunigen den Track kurzzeitig (Pitch-Bend).

Klicken Sie auf den Button, um das Tempo schrittweise zurück auf das Original zu bringen, oder doppelklicken Sie auf den Button, um es sofort zurückzusetzen.

Drücken Sie den Button, um den Track nahtlos mit dem Track des gegenüberliegenden Decks zu **synchronisieren**. Die BPM werden angeglichen und das CBG (Computer Beat Grid) ausgerichtet.

Wechseln Sie zwischen dem **Scratch** (Vinyl) und dem **Bend** (CD) Modus indem Sie den Button benutzen. Im Vinyl Modus emuliert das Jogwheel den typischen Scratchsound einer Schallplatte, wenn es bewegt wird. Im CD Modus wird der Pitch kurzzeitig gebeugt, wenn das Jogwheel bewegt wird.

Aktivieren Sie den **Slip** Modus mit dem Button. Solange der Slip Modus aktiviert ist, wirken sich Veränderungen an der Position des Tracks durch z.B. HotCUEs, Loops oder Scratching nur temporär aus. Sobald Sie die Aktion beenden spielt Ihr Song an der Stelle weiter, an der er gewesen wäre, wenn Sie den Slip Modus gar nicht genutzt hätten.



Deck Steuerelemente - 2 Decks

* **Hinweis.** Der CUE Button setzt einen temporären CUE Punkt und hat keine Auswirkungen auf gespeicherte HotCUEs. Allerdings wird dieser temporäre CUE Punkt über Sessions hinweg für jeden Track gespeichert.

4DECKS

In diesem Bereich finden Sie ein virtuelles **Jogwheel**, um Ihnen Bend- und Scratchfunktionen zur Verfügung zu stellen. Nutzen Sie die **PLAY**, **STOP** und **CUE*** Buttons, um einen Track abzuspielen, zu pausieren oder zu stoppen, oder einen temporären CUE-Punkt* zu setzen. Der Pitchslider kann genutzt werden, um das Tempo (**BPM**) des Tracks anzupassen. Die **- +** Buttons verlangsamen oder beschleunigen den Track kurzzeitig (Pitch-Bend).

Drücken Sie den **SYNC** Button, um den Track nahtlos mit dem Track des gegenüberliegenden Decks zu **synchronisieren**. Die BPM werden angeglichen und das CBG (Computer Beat Grid) ausgerichtet.

Benutzen Sie den **LEFT** (für Decks 1 und 3) oder den **RIGHT** (für Decks 2 und 4) Button, um ein Deck als **Linkes Deck** oder als **Rechtes Deck** zu definieren. Diese Einstellung wird meist dann genutzt, wenn Sie mit einem 2-Deck-Controller 4 Decks steuern wollen.

Selektieren Sie ein **Deck** mit den nummerierten **1** Buttons.

Wechseln Sie zwischen dem **Scratch** (Vinyl) und dem **Bend** (CD) Modus indem Sie den  Button benutzen. Im Vinyl Modus emuliert das Jogwheel den typischen Scratchsound einer Schallplatte, wenn es bewegt wird. Im CD Modus wird der Pitch kurzzeitig gebeugt, wenn das Jogwheel bewegt wird.

Aktivieren Sie den **Slip** Modus mit dem  Button. Solange der Slip Modus aktiviert ist, wirken sich Veränderungen an der Position des Tracks durch z.B. HotCUEs, Loops oder Scratching nur temporär aus. Sobald Sie die Aktion beenden spielt Ihr Song an der Stelle weiter, an der er gewesen wäre, wenn Sie den Slip Modus gar nicht genutzt hätten.

** **Hinweis.** Der CUE Button setzt einen temporären CUE Punkt und hat keine Auswirkungen auf gespeicherte HotCUEs. Allerdings wird dieser temporäre CUE Punkt über Sessions hinweg für jeden Track gespeichert*

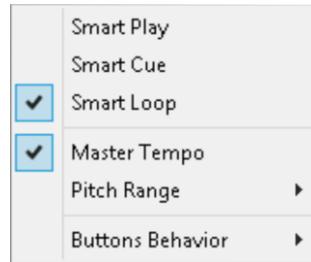


Deck Steuerelemente - 4 Decks

- 2 DECKS
- 4 DECKS
- 6 DECKS

Deck Optionen

Klicken Sie auf den Button, um ein anderes Verhalten für die grundlegenden Steuerungsbuttons festzulegen. Ändern Sie die **Pitch Range**, aktivieren Sie das **Master Tempo**, oder wählen Sie zwischen weiteren nützlichen Mixing Optionen, wie **Smart Loop**, **Smart Cue** oder **Smart Play**.



<i>Deck Optionen</i>	<i>Beschreibung</i>
Smart Play	Erlaubt das taktgenaue Starten eines Songs zum anderen. Gegebenenfalls werden dabei auch die BPM angepasst.
Smart Cue	Wenn Smart Cue aktiv ist werden Titel beim Springen an eine andere Position oder einen anderen Cue Punkt automatisch re-synchronisiert
Smart Loop	Ist Smart Loop aktiv werden die Loops automatisch angepasst damit sie taktgenau laufen.
Master Tempo (oder Key Lock)	Aktiviert/deaktiviert Mastertempo. Wenn der Pitch Slider bei aktiviertem Master Tempo verwendet wird ändert sich die Geschwindigkeit des Titels aber nicht die Tonhöhe.
Pitch Range	Setzt den Pitchbereich des Pitchreglers in Prozent.

Verhalten der Steuerbuttons

Play, Stop und Cue Buttons können sich je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich verhalten.



Steuerbuttons		Beschreibung
Play-Stutter		Wenn angehalten, starten Sie das Deck. Wenn der Song spielt, starten Sie vom letzten Cue Punkt. Der Stop Button verhält sich wie Pause-Stop (pausiert den Track wenn er spielt. Ist der Track gestoppt wird an den Anfang zurück gesprungen, bei jeder weitere Betätigung des Buttons wird nun von Cue-Punkt zu Cue-Punkt gesprungen.
Play-Pause		In diesem Modus starten Sie mit dem Playbutton das Deck, wenn es gestoppt ist und stoppen das Deck, wenn es gestartet wurde. Der Stop Button stoppt das Deck und kehrt zum letzten Cue-Punkt zurück, danach werden alle verfügbaren Cue-Punkte angesprungen.
Cue Standard		Stoppt den Song und kehrt zum letzten Cue-Punkt zurück. Bei gestopptem Song spielt der Song solange Sie auf den Button drücken.
Cue hold-to-play		Stoppt den Song und kehrt zum letzten Cue-Punkt zurück. Bei gestopptem Song spielt der Song solange Sie auf den Button drücken. Halten Sie den Button länger als 3 Sekunden gedrückt, wird der Song weiterspielen, wenn Sie den Button los lassen.
Cue invertiert		Stoppt den Song am letzten Cue-Punkt und pausiert solange Sie den Button drücken.

Erweiterte Decksteuerung

Hier befinden sich erweiterte Steuermöglichkeiten für ein Deck, wie **HotCUEs**, **Effekte**, **Loops** oder auch **Custom Buttons** und **Slider**.

2 DECKS

6 DECKS

Jeder der 3 Bereiche (HotCUE, Loop und Effekte) bietet Ihnen 3 verschiedene Ansichten zur Auswahl. Minimal, Standard und Erweitert.

Klicken Sie auf die Überschrift des jeweiligen Bereichs, um zwischen den Ansichten **Normal** und **Erweitert** zu wechseln. Ist einer der Bereiche im **erweiterten Modus**, werden die anderen beiden automatisch in den **Minimal Modus** gesetzt.

Wechseln Sie zwischen den Ansichten, um die Steuerelemente auszuwählen, die Sie beim Mixen benötigen.



Normale Ansicht



Effekte – erweiterte Ansicht



Loops – erweiterte Ansicht



HotCUEs – erweiterte Ansicht

4 DECKS

HotCUEs, Effekte, Loops und Custom Buttons – alles in einem einzigen Bereich ersichtlich.



Erweiterte Decksteuerung - 4 Decks

HotCUEs

Nutzen Sie einen der 6 zur Verfügung stehenden HotCUE Buttons, um die HotCUE Funktion auszulösen oder einen neuen HotCUE-Punkt zu speichern, wenn der Button noch nicht belegt ist.

2 DECKS

6 DECKS

Es stehen 3 Ansichten für HotCUEs zur Auswahl. Minimal, Normal und Erweitert.

Die **Minimal Ansicht** wird automatisch eingestellt, wenn Sie einen der beiden anderen Bereiche (Loops oder Effekte) in die erweiterte Ansicht schalten. In dieser Ansicht sind nur **3 HotCUEs*** sichtbar.

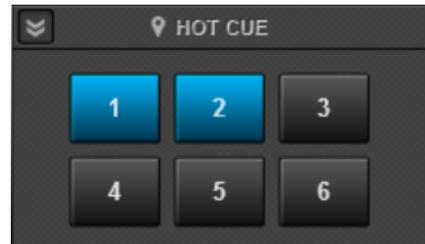


HotCUEs - Minimal

Die **Normal Ansicht** wird automatisch eingestellt, wenn sich keiner der verfügbaren anderen Bereiche im erweiterten Modus befindet.

In dieser Ansicht werden Ihnen **6 HotCUEs** angeboten. Klicken Sie auf einen leeren Button, um einen HotCUE Punkt zu setzen. Ein Klick auf einen belegten Button führt die HotCUE Funktion aus.

Mit einem Rechtsklick auf einen Button löschen Sie den HotCUE.

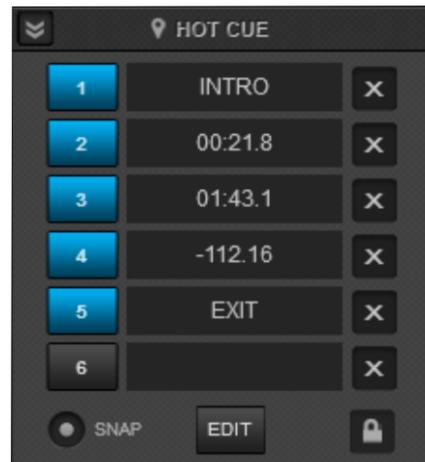


HotCUEs - Normal

Die **erweiterte Ansicht** kann ausgewählt werden, in dem Sie auf die Überschrift des Bereiches klicken. In dieser Ansicht stehen Ihnen **6 HotCUEs** und zusätzlich weitere nützliche Informationen über den Cue-Punkt zur Verfügung. Wie etwa der Name des Cue-Punktes, die Position des Punktes als Zeitangabe, die Zeit seit dem letzten Cue-Punkt oder die Beats bis zum nächsten Cue-Punkt. Klicken Sie auf den Info Text, um zwischen den einzelnen Möglichkeiten zu wechseln.

Nutzen Sie den **X** Button, um den HotCUE-Punkt zu löschen. Mit dem **Schlosssymbol** verhindern Sie, dass ein HotCUE versehentlich gelöscht werden kann.

Der **EDIT** Button öffnet den **POI Editor**, um HotCUEs umbenennen und verwalten zu können. (siehe [POI Editor](#)).



HotCUEs - Erweitert

Schalten Sie Smart Cue (Snap) über den Button ein oder aus. (Auch über die Deck Optionen möglich).

4 DECKS

Benutzen Sie einen der **6*** zur Verfügung stehenden Buttons, um einen HotCUE abzurufen oder zu setzen (wenn nicht belegt). Öffnen Sie den [POI Editor](#), um über den  Button die HotCUEs zu verwalten.



HotCUEs - 4 Decks

** **Hinweis.** Obwohl in der Standardansicht mit 2 Decks nur 6 HotCUEs angeboten werden unterstützt VirtualDJ bis zu 99 HotCUE-Punkte. Diese können mit einem angepassten Skin, mit Custom Buttons oder durch Mapping der Tastatur/ Midi-Controller gesteuert werden.*

Effekte

2 DECKS

6 DECKS

Die **Minimal Ansicht** wird automatisch eingestellt, wenn Sie einen der beiden anderen Bereiche (HotCUEs oder Loops) in die erweiterte Ansicht schalten.

Klicken Sie auf den Button, um einen Effekt aus der DropDown-Liste **auszuwählen** und aktivieren Sie ihn mit Klick auf den Textbutton (der Name des Effektes, links neben dem Button).

Der **1. Parameter** des Effektes kann mit dem Knopf geregelt werden.

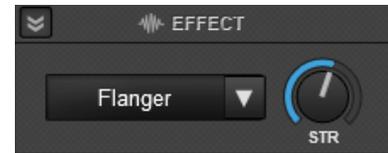
Die **Normal Ansicht** wird automatisch eingestellt, wenn sich keiner der verfügbaren anderen Bereiche im erweiterten Modus befindet. Klicken Sie auf den Button, um einen Effekt aus der DropDown-Liste **auszuwählen** und aktivieren Sie ihn mit Klick auf den Textbutton (der Name des Effektes, links neben dem Button). Der **1. und der 2. Parameter** des Effektes

kann über die beiden Drehknöpfe geregelt werden.

Die **erweiterte Ansicht** kann ausgewählt werden, in dem Sie auf die Überschrift des Bereiches klicken. In dieser Ansicht stehen **3 Effekt Slots** zur Verfügung, jeweils mit einem Button, um einen Effekt aus der Liste auswählen zu können. Um den Effekt zu aktivieren klicken Sie auf dessen Namen in der Textbox und regeln Sie den **1. Parameter** mit dem

Drehknopf . Noch mehr Parameter für die einzelnen Effekt Slots finden Sie in der **Effekt Ansicht** (Effekt GUI).

Alle 3 Effekt Slots können parallel genutzt werden.



Effekte - Minimal Ansicht

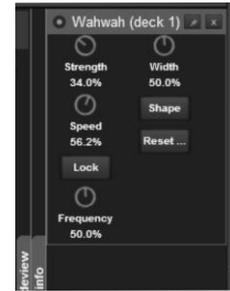


Effekte - Normal Ansicht



Effekte – Erweiterte Ansicht

In der **Normal Ansicht** können über den  Button alle verfügbaren Parameter und Voreinstellungen für den selektierten Effekt angesehen werden. Eine detaillierte **Effekt Ansicht (Effekt GUI)** wird automatisch an den rechten Rand des Browsers angeheftet. Dieselbe Ansicht können Sie auch öffnen, wenn Sie auf den  Button in der **DropDown-Liste** der Effekte klicken.



Effekt Ansicht
(Effekt GUI)

4 DECKS

Klicken Sie auf den  Button, um einen Effekt aus der DropDown-Liste **auszuwählen** und aktivieren Sie ihn mit Klick auf den Textbutton (der Name des Effektes, links neben dem  Button). Der **1. und der 2. Parameter** des Effektes kann über die beiden Drehknöpfe  geregelt werden.



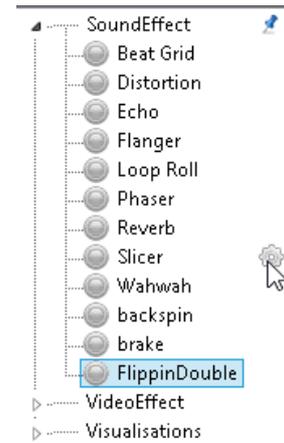
Effekte - 4 Deck Skin

Verfügbare Effekte

Haben Sie die Liste der Effekte über den Button geöffnet, können Sie ganz einfach durch die verschiedenen **Sound**, **Video** und **Visualization Effekte** scrollen und einen Effekt auswählen. Die Gruppe für Sound Effekte ist standardmäßig aufgeklappt. Die Video und Visualization Effekte werden automatisch aufgeklappt, sobald eine Videodatei in ein Deck geladen wird.

Klicken Sie auf das Symbol, um die Liste der Effekte auch dann noch geöffnet zu halten (**gepinnt**), nachdem Sie einen Effekt ausgewählt haben.

VirtualDJ besitzt eine vorinstallierte Auswahl an Standard Sound- und Videoeffekten. Die Liste kann jedoch auch um Custom Effekte oder VST Effekten erweitert werden.



Standardeffekte

Dies sind die Standardeffekte von VirtualDJ 8:

Sound Effekte			
Beat Grid	Flanger	Reverb	BrakeStart
Distortion	Loop Roll	Slicer	Backspin
Echo	Phaser	Wah Wah	Filter

Video Effekte			
Boom	Colorize	Spectral	Strobe Auto
Boom Auto	Negative	Strobe	

Visualizations			
Slideshow	Title		

Benutzerdefinierte Effekte

Eine große Auswahl weiterer Sound- und Videoeffekte finden Sie hier (ein gültige Lizenz vorausgesetzt)

<http://www.virtualdj.com/addons/effects.html>

Bitte lesen Sie auch, wie Sie diese Effekte installieren können:

<http://www.virtualdj.com/wiki/Install%20Plugins.html>

VST Effekte



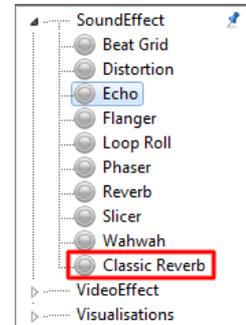
Virtual Studio Technology (VST) ist ein von der Firma Steinberg entwickeltes Software-Protokoll zur Integration von Software Audio Instrumenten (VSTi) und Effekt Plug-Ins mit Audioeditoren, Harddisk Recording Systemen und anderen DJ- und Producer Systemen. VST simuliert durch digitale Signalverarbeitung übliche Hardware in einem Stück Software. Es existieren tausende Plug-Ins, sowohl kostenpflichtige als auch kostenlose. VirtualDJ unterstützt **nur VST**** Effekt Plug-Ins (keine VSTi). Dies sind für gewöhnlich einfache **.dll** Dateien, die „gezippt“ wurden, um den Download über das Internet

zu ermöglichen.

How to:

Extrahieren und kopieren Sie die **.dll** Datei des VST Effekts einfach in den Soundeffekt Ordner von VirtualDJ unter (\Users\Username\Dokumente\VirtualDJ\Plugins\SoundEffect).

Danach wird der Effekt in der Liste zusammen mit Ihren anderen Effekten aufgeführt und kann ganz normal wie die Standardeffekte genutzt werden.



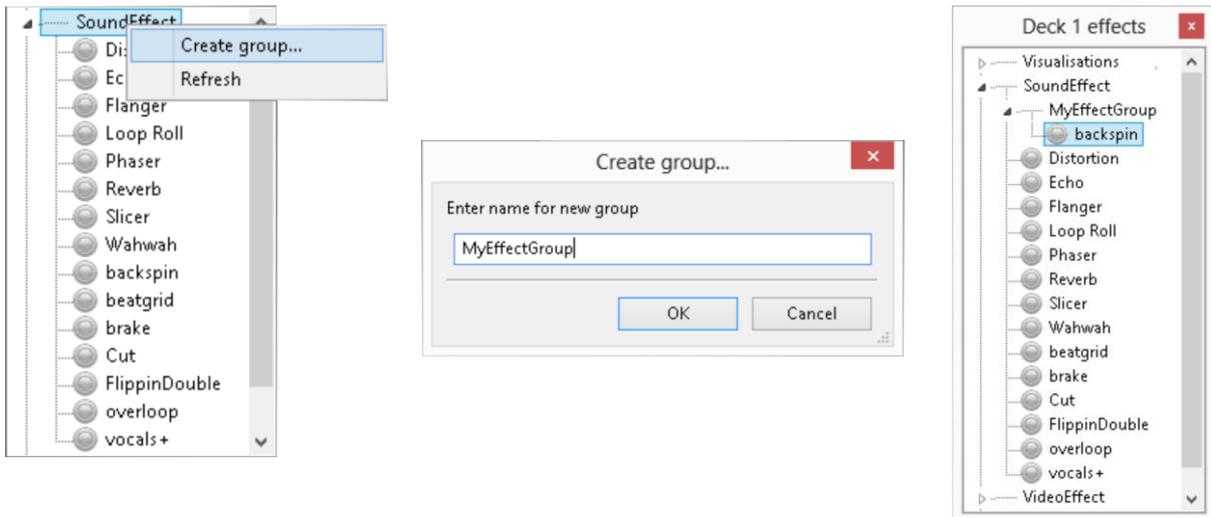
VST Effekte bieten normalerweise eine eigene Benutzeroberfläche an. Nutzen Sie den **+** Button auf dem Skin oder den Button aus der Effektliste, um ein eigenes Fenster für den Effekt zu öffnen.



Benutzeroberfläche des VST Classic Reverb Effekts

Effekte gruppieren

VirtualDJ bietet Ihnen die Möglichkeit Ihre Effekte zu gruppieren und zu organisieren. Eine neue **Effektgruppe** kann mit einem Rechtsklick auf eine der bereits bestehenden Sound-, Video- oder Visualization Effektgruppen erstellt werden. Haben Sie eine neue Gruppe erstellt, **pinnen** Sie sich die Effektliste und ziehen Sie einfach per Drag&Drop einen beliebigen Effekt in die Gruppe. Um einen Effekt aus der Effektliste zu **entfernen*** klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an.



Effekte gruppieren

Hinweis.

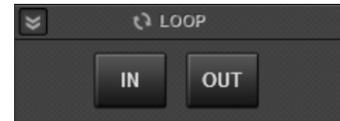
*Nur benutzerdefinierte oder VST Effekte können verschoben oder gelöscht werden. Standardeffekte können nicht in eine Gruppe verschoben oder gelöscht werden.
 **VST Effekte werden nicht auf MAC unterstützt

Loops

2 DECKS

6 DECKS

Die **Minimal Ansicht** wird automatisch eingestellt, wenn Sie einen der beiden anderen Bereiche (HotCUEs oder Effekte) in die erweiterte Ansicht schalten. In dieser Ansicht werden Ihnen die Buttons Loop **IN** und Loop **OUT** angeboten. Mit ihnen kann der Einstiegs- und Ausstiegspunkt eines Loops gesetzt werden.



Loop - Minimal Ansicht

Die **Normal Ansicht** wird automatisch eingestellt, wenn sich keiner der verfügbaren anderen Bereiche im erweiterten Modus befindet. In dieser Ansicht werden Ihnen die Buttons Loop **IN** und Loop **OUT** angeboten. Mit ihnen kann der Einstiegs- und Ausstiegspunkt eines Loops gesetzt werden. Nutzen



Loop - Normal Ansicht

Sie die Buttons , um die Länge des Loops zu **halbieren** oder zu **verdoppeln**. Die Länge des Loops wird Ihnen zwischen den beiden Buttons angezeigt und zusätzlich noch als Fortschrittsbalken.

Die **erweiterte Ansicht** kann ausgewählt werden, in dem Sie auf die Überschrift des Bereiches klicken. In dieser Ansicht werden Ihnen die Buttons Loop **IN** und Loop **OUT** angeboten. Mit ihnen kann der Einstiegs- und Ausstiegspunkt eines Loops gesetzt werden.

Nutzen Sie die Buttons , um die Länge des Loops zu **halbieren** oder zu **verdoppeln**. Die Länge des Loops wird Ihnen zwischen den beiden Buttons angezeigt und zusätzlich noch als Fortschrittsbalken.

Mit dem  **Length** Slider verändern Sie die **Länge** des Loops (er ist dann nicht mehr taktsynchron) und/ oder nutzen Sie den  **Move** Slider um den Loop zu **verschieben**.



Loop – Erweiterte Ansicht

Der **REC** Button (sofern aktiviert) zeichnet den Loop sofort als **Sample** auf.

Weitere Loop Steuerelemente:

SAVE: Speichert den Loop in einen „Saved Loop Slot“ (POI) *

LOAD: Lädt (aktiviert) den gespeicherten Loop (Saved Loop (POI))*

ROLL Loop Modus: Wenn aktiviert sind alle Loops im Loop Roll Modus. Nach Verlassen des Loop Roll Modus spielt der Song an der Stelle weiter, an der er wäre, wenn der Roll Modus nie aktiviert worden wäre.

BACK Loop Mode: Im Loop Back Modus wird beim Verwenden eines 4er Loops der Loop Out Punkt gesetzt und die letzten 4 Takte **vor** diesem im Loop abgespielt.

AUTO (oder Smart Loop): Wenn der Loop manuell gesetzt wird, wird er automatisch so

angepasst, dass er taktsynchron läuft.

Hinweis. Es können mehrere gespeicherte Loops (Saved Loops) durch [Custom Buttons](#), VirtualDJ Script Actions oder mit Custom Skins realisiert werden.

4 DECKS

Nutzen Sie die Loop **IN** und Loop **OUT** Buttons, um den Einstiegs- und Ausstiegspunkt des Loops zu setzen. Die

Buttons   **halbieren** oder **verdoppeln** die Länge des Loops. Die Länge des Loops wird Ihnen zwischen den beiden Buttons angezeigt und zusätzlich noch als Fortschrittsbalken.

Weitere Loop Steuerelemente :

ROLL Loop Modus: Wenn aktiviert sind alle Loops im Loop Roll Modus. Nach Verlassen des Loop Roll Modus spielt der Song an der Stelle weiter, an der er wäre, wenn der Roll Modus nie aktiviert worden wäre.

AUTO (oder Smart Loop): Wenn der Loop manuell gesetzt wird, wird er automatisch so angepasst, dass er taktsynchron läuft.



Loops - 4 Decks

Custom Buttons

Um möglichst allen Anforderungen an Features und Funktionen nachzukommen, haben wir ein paar „leere“ Buttons und Drehknöpfe auf der Standardoberfläche von VirtualDJ platziert. Diese können mittels VirtualDJ Script Befehlen* auf Ihre Bedürfnisse angepasst werden. Beim erstmaligen Start der Anwendung sind diese Buttons unbelegt.

2 DECKS

4 DECKS

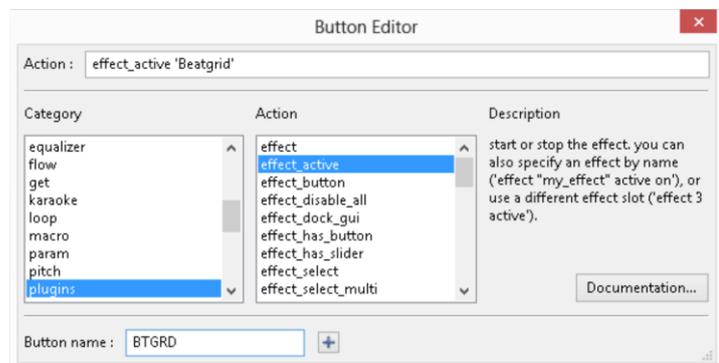
6 DECKS

Klicken Sie auf einen der verfügbaren **Custom Buttons** oder **Custom Drehknöpfe**, um eine Funktion zu ergänzen, die Sie möglicherweise vermissen. Ein PopUp-Fenster mit einer kurzen Erklärung öffnet sich. Diese Meldung kann durch Klick auf „Fenster nicht erneut anzeigen“ zukünftig unterdrückt werden.



Custom Buttons PopUp-Fenster

Sobald dieses Fenster geschlossen wurde öffnet sich der Custom **Button Editor**. Alle verfügbare VirtualDJ Actions sind nach Kategorie gruppiert. Die Beschreibung hilft Ihnen bei der Auswahl der richtigen Action und gibt Ihnen nützliche Syntax Tipps. Das „Action“-Feld wird automatisch befüllt, wenn Sie auf einen Befehl klicken.



Custom Button Editor

Fügen Sie eine kurze Beschreibung im Feld **Button Name** hinzu. Dieser Text wird als Buttontext auf dem Button angezeigt. Tragen Sie hier nichts ein, wird die Action als Buttontext verwendet.

Klicken Sie nach dem Schließen des Button Editors auf die **Custom Buttons**, um die jeweilige Action auszuführen. Dieselbe Vorgehensweise gilt auch für **Custom Drehknöpfe**.



Custom Buttons - 2 & 6 Decks



Custom Buttons - 4 Decks

Hinweis. Mehr Details über VirtualDJ Script Actions finden Sie auf unserer Webseite unter <http://www.virtualdj.com/wiki/VDJScript>

Mixing Steuerelemente

Das mittlere Panel der Benutzeroberfläche bietet Ihnen 4 Sub-Panels an: **MIXER**, **VIDEO**, **SCRATCH** und **MASTER**.



Audio Mixer

2 DECKS

4 DECKS

6 DECKS

Das **MIXER** Panel bietet einen 2 oder 4 Kanal Audio Mixer mit **HIGH**, **MID** und **LOW** Equalizer, Gainreglern und einem Filterknopf, um den Resonanzfilter Effekt zu regeln. Außerdem befinden sich hier die **Volume** Fader, der Audio **Crossfader** und die **PFL** Buttons.



Audio Mixer - 2 & 6 Decks



Audio Mixer - 4 Decks

EQ (HIGH, MID, LOW)

Die **HIGH**, **MID** und **LOW** Drehregler können genutzt werden um die Höhen, Mitten und die Tiefen des Equalizer Frequenzbandes für jeden der vorhandenen Mixerkanäle anzupassen. Doppelklicken Sie auf einen der Regler, um ihn zurück auf die 0-Position (Aus) zu stellen. Mit einem Rechtsklick „killen“ Sie die entsprechende Frequenz.

Die grundsätzlichen Frequenzwerte für jeden der 3 EQ Bänder können über die [Optionen](#) angepasst werden.



Equalizer

Hinweis:

- Standardmäßig werden die Frequenzen durch die EQ Regler nicht komplett abgeschnitten (gekilled). Der „Kill Modus“ kann aber über die [Optionen](#) eingestellt werden.
- In der Standardeinstellung wirkt sich der EQ nur auf den Master Ausgang aus. Der EQ kann jedoch auch auf den PFL (prelisten / vorhören) Kanal angewendet werden (siehe in den [Optionen](#)).

FILTER

Nutzen Sie den Filter Regler, um einen Low-Pass oder High-Pass-Filter auf jedem vorhandenen Kanal anzuwenden. Der Filter ist nicht aktiv, wenn der Regler mittig steht. Ein **Doppelklick** setzt den Filter zurück



Filter Regler

Hinweis. Die Resonanz des Low-/ High-Pass-Filter kann mit einem Custom Drehknopf und der VirtualDJ Script Action filter_resonance justiert werden.

GAIN

Mit dem GAIN Regler kann der **Gain** des geladenen Tracks angepasst werden. Steht der Regler auf der 12-Uhr-Position wird das Ausgangslevel von der Software auf 0 dB (zero db) gesetzt. (0 dB ist die Standardeinstellung, kann aber über die [Optionen](#) geändert werden). Der angewendete Gainwert wird Ihnen im Infobereich des Decks angezeigt. **Doppelklicken** Sie auf den GAIN, um ihn zurück auf die 12-Uhr-Position zu bringen. (zero db)



Gain Regler

Wenn ein Track in ein Deck geladen wird passt VirtualDJ das Ausgangslevel des Tracks dem eingestellten zero db Wert an. Der GAIN Regler kann dazu verwendet werden zusätzliche Anpassungen am Ausgangslevel vorzunehmen. Standardmäßig werden diese Anpassungen **gespeichert** und angewendet, wenn der Track das nächste Mal geladen wird. Dieses Verhalten kann mit der Option **AutoGain** geändert werden (siehe in den [Optionen](#)).

Hinweis. VirtualDJ setzt den Gain auf 0dB (oder einen gespeicherten Wert), wenn der Track vorher analysiert wurde oder schon einmal gespielt wurde. Andernfalls wird der Gain nur dann auf 0 dB gesetzt, wenn er noch nicht abgespielt wird während der Track noch ins Deck lädt.

PFL

Nutzen Sie die **PFL** Buttons, um einen Mixer Kanal an den **Prelisten** (Kopfhörer) Kanal zu **senden**.



Prelisten Button

Hinweis.

- Der Kopfhörer Ausgang muss über das [Audio Setup](#) eingestellt sein
- Wenn ein Audio Setup für externe Mixer verwendet wird, hat dies keine Auswirkungen auf das Vorhören.

VOLUME - VU Meter

Die einzelnen Volume Fader steuern die **Lautstärke** des jeweiligen Mixer Kanals.



Volume Fader - 4 Decks

Das VU-Meter (engl. volume units) stellt entweder das Ausgangslevel eines mit dem Mixer gekoppelten Deck dar, oder das Ausgangslevel des Mixer Kanals (nach Anpassungen der Lautstärke).



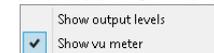
VU Meter - 4 Decks



Volume Fader & VU Meter - 2 & 6 Decks

2 & 6 DECKS

Der gewünschte Anzeigemodus kann über das Kontextmenü des VU-Meters eingestellt werden



4 DECKS

Der gewünschte Anzeigemodus kann über den Button über dem Audio Crossfader eingestellt werden.

Hinweis.

Die Volume Fader sollten auf der Maximalstellung (ganz hoch gezogen) stehen, wenn ein externer Mixer über das [Audio Setup](#) eingestellt wurde.

CROSSFADER

2 DECKS

Verschieben Sie den Crossfader, um das linke oder das rechte **Deck an den Master Ausgang** zu schicken. Ist der Crossfader ganz links ist nur das linke Deck über den Master Ausgang zu hören. Ist er ganz rechts, hören Sie nur das rechte Deck. In jeder anderen Crossfaderposition sind beide Decks zu hören.



Audio Crossfader - 2 Decks

4 DECKS

6 DECKS

Verschieben Sie den Crossfader, um die auf der linken oder rechten Seite des Crossfaders definierten Decks an den **Master Ausgang** zu schicken.



Audio Crossfader - 4 Decks

Nutzen Sie die **Crossfader Assing Buttons**, um ein Deck als linke oder rechte Seite des Crossfader zu definieren. Ist der Crossfader ganz links, sind nur die Decks über den Master Ausgang zu hören, die an der linken Seite des Crossfaders definiert wurden. Ist der Crossfader ganz auf der rechten Seite, sind nur die Decks zu hören, die an der rechten Seite des Crossfaders definiert wurden.



Crossfader Assign Buttons

In jeder anderen Crossfaderposition sind alle definierten Decks zu hören. Wurde ein Deck auf keiner Seite des Crossfaders eingestellt, ist es immer und unabhängig von der Crossfaderposition zu hören.

Doppelklicken Sie auf den Crossfader, um in auf die **Mittelstellung** zurück zu bringen.

Hinweis.

- Ist die Lautstärke eines Decks auf der 0-Position, ist es nicht über den Master Ausgang zu hören
- Der Crossfader sollte auf der Mittelstellung gelassen werden, wenn über das [Audio Setup](#) ein externer Mixer eingestellt wurde. Alternativ kann er in den Optionen mit der Einstellung [CrossfaderCurve](#) auch ganz deaktiviert werden.

Tipp:

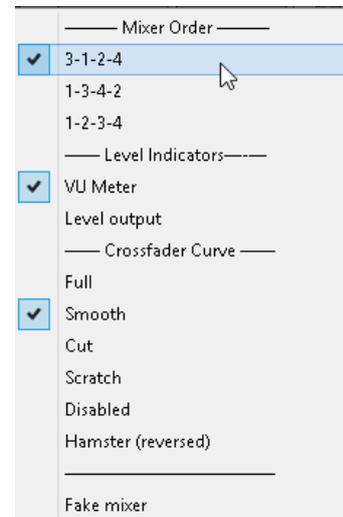
Das Crossfaderverhalten (wie Kanäle gemixt werden) kann über die [CorssfaderCurve](#) Einstellung (siehe [Optionen](#)) und über den Mixeroptionen Button  im 4 Deck Skin geändert werden.

4 DECKS

Mixer Optionen

Klicken Sie auf den Button direkt über dem Audio Crossfader, um ein Menü mit Mixer Optionen zu öffnen. Nutzen Sie eine der 3 verfügbaren **Mixerreihenfolgen**, um ein anderes Kanalrouting für den Mixer einzustellen. Voreingestellt ist die Reihenfolge Ch3, Ch1 (linke Decks) und Ch2, Ch4 (rechte Decks). Ihre Einstellungen werden über verschiedene Sessions hinweg beibehalten. Wählen Sie ob die **Lautstärkeanzeige** das VU-Meter oder das Lautstärke Meter darstellen soll. Stellen Sie verschiedene **Crossfaderkurven** des Audio Crossfaders ein (wie die Kanäle gemixt werden) oder invertieren Sie den Crossfader (Hamster Modus). Die Crossfaderkurve „Smooth“ ist standardmäßig eingestellt.

Fake Mixer ist ein Indikator (keine Option) für Midi-Controller, die dieses Feature nutzen. Wenn dieser Modus vom Controller gewählt wurde, steuert der Mixerteil des Controllers nicht mehr den internen Softwaremixer. Die Bewegungen einzelner Elemente (EQ, Fader usw.) werden auf dem Skin dennoch dargestellt.



Mixer Optionen - 4 Decks

Video Mixer

2 DECKS

4 DECKS

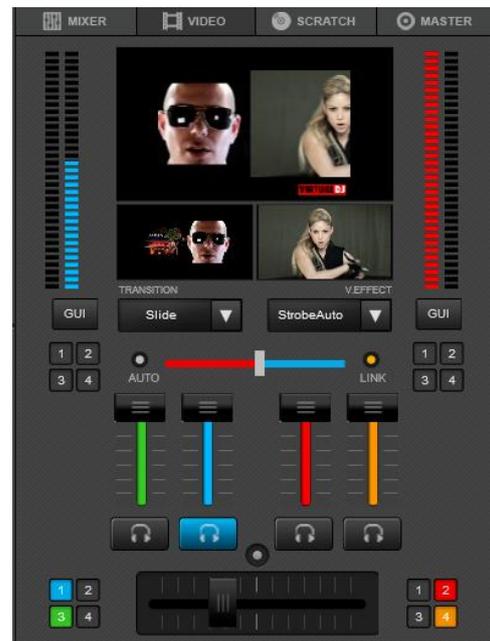
6 DECKS

Das VIDEO Panel bietet Audio-Video Mixingoptionen wie **GAIN**, **Volume** Fader, Audio Crossfader und **PFL** Buttons (siehe [Audio Mixer](#)).

Zusätzlich bietet es **Video-Vorschauenfenster** für den Master und die Decks, einen **Video Crossfader** und Steuerelemente für **Video Effekte** und **Video Transitions**.



Video Mixer - 2 & 6 Decks



Video Mixer - 4 Decks

Video Vorschau

Das obere große Fenster zeigt den Master Video Ausgang an. Klicken Sie auf dieses Fenster, um die Video Engine und die Master Videoausgabe zu aktivieren oder zu deaktivieren

Die kleineren Videovorschauenfenster zeigen die Videoausgabe der **linken und der rechten Decks**. Klicken Sie auf das linke Vorschauvideo, um eine Videoüberblendung auf die linke Seite durchzuführen. Klicken Sie auf das rechte Vorschauvideo, um nach rechts überzublen den.

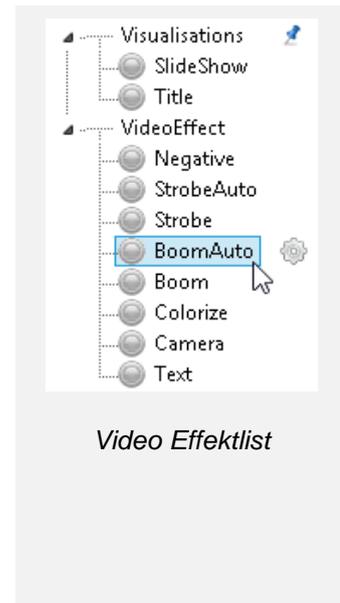


Video Effekte

Klicken Sie auf den Button, um eine Liste mit Videoeffekten zu öffnen. Wählen Sie daraus einen **Videoeffekt** oder eine „**Visualization**“*.

Aktivieren oder deaktivieren Sie den **Videoeffekt** für den Master Video Ausgang mit Klick auf die Textbox.

Ein Klick auf den Button in der Liste der Videoeffekte dockt ein Effektfenster an den Browser an. Mit dem Effektfenster ist es möglich (sofern angeboten) die Parameter des Videoeffekts zu steuern.



Hinweis.

- *Zusätzliche Effekte können über unsere Webseite heruntergeladen werden <http://www.virtualdj.com/addons/effects.html>*
- *Custom Video Effekte können gruppiert und verschoben werden (siehe [Effekte](#))*

Die Standard-Videoeffekte und Visualizations von VirtualDJ 8

Video Effekte			
Boom	Colorize	Spectral	Strobe Auto
Boom Auto	Negative	Strobe	

Visualizations			
Slideshow	Title		

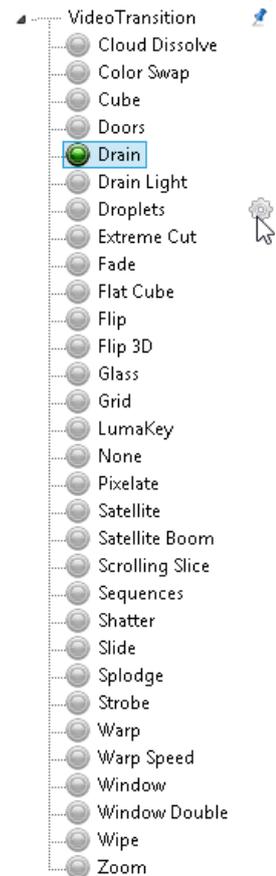
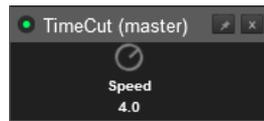
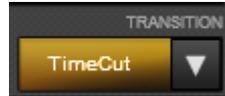
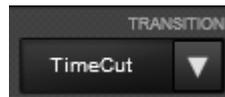
Video Transitions

Klicken Sie auf den  Button, um die Video Transitions Liste zu öffnen und **wählen** Sie eine **Video Transition**.

Video Transitions bestimmen, wie die linken und rechten Videodecks durch den Video Crossfader gemixt werden. Klicken Sie auf die Textbox, um den ausgewählten Effekt zu **aktivieren/ deaktivieren**.

Mit Klick auf den  Button in der Video Transitions Liste docken Sie ein Effektfenster an den Browser an, mit dem Sie die Parameter (sofern vorhanden) der gewählten Video Transition steuern können.

Von Usern erstellte Custom Video Transitions können gruppiert und verschoben werden (siehe [Effekte](#)).



Standard Video Transition Liste

Hinweis

Zusätzliche Video Transitions können über unsere Webseite heruntergeladen werden
<http://www.virtualdj.com/addons/effects.html>

Video Crossfader

2 DECKS

Nutzen Sie den Video Crossfader, um die **Videoausgabe** der Decks zu **mixen**.

Ist der Video Crossfader ganz auf der linken Seite, wird nur das Video des linken Decks über den Master Ausgang ausgegeben. Ist er ganz auf der rechten Seite, wird nur das Video des rechten Decks über den Master Ausgang ausgegeben.

Jede andere Position des Video Crossfader mixt die Videos je nach gewählter **Video Transition**.



Video Crossfader - 2 Decks

4 & 6 DECKS

Nutzen Sie den Video Crossfader, um die **links** und **rechts definierten Decks** zu mischen.



Mit den Assign Buttons des Video Crossfaders definieren Sie ein Deck als linke oder rechte Seite des Video Crossfaders. Wurden keine Decks zugewiesen erfolgt die Selektion automatisch durch die Buttons auf jedem Deck (Auto Modus).

Ist der Video Crossfader ganz auf der linken Seite, werden nur die Videos der über den Master ausgegeben, die auf der linken Seite des Video Crossfaders definiert wurden. Ist er ganz auf der rechten Seite, werden nur die Videos der rechts definierten Decks ausgegeben. Jede andere Position des Video Crossfader mixt die Videos je nach gewählter **Video Transition**.



Video Crossfader - 4 Decks

Doppelklicken Sie auf den Video Crossfader, um ihn auf die Mittelposition zurück zu bringen.

Aktivieren Sie **LINK**, wenn Sie möchten, dass der Video Crossfader dem Audio Crossfader folgt. So können Sie beide mit nur einem Fader bedienen.

Aktivieren Sie **AUTO**, wenn Sie wollen, dass der Video Crossfader automatisch dem Deck folgt, welches gerade zu hören ist.

Hinweis. Die Intensität der Videoausgabe hängt von der Stellung der Volume Fader ab. Dieses Verhalten kann über die [Optionen](#) deaktiviert werden.

Scratch Mixer

2 DECKS

4 DECKS

6 DECKS

Das SCRATCH Panel bietet Steuerelemente für **GAIN**, **Volume Fader**, Audio **Crossfader** und **PFL** Auswahlbuttons (siehe [Audio Mixer](#)), **mehrfarbige Waveformen** und weitere Features.



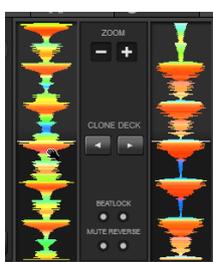
Scratch Mixer - 2 & 6 Decks



Scratch Mixer - 4 Decks

Waveformen

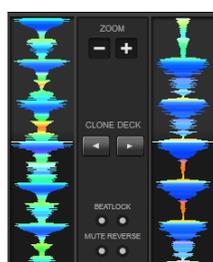
Zeigen nützliche Informationen über die Struktur eines Tracks (Frequenzen) an. Verschiedene Farbvarianten stehen in den [Optionen](#) zur Verfügung.



Neutral
(Standard)



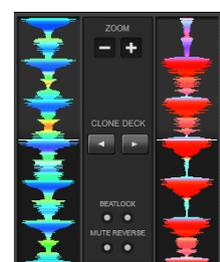
Monochrom



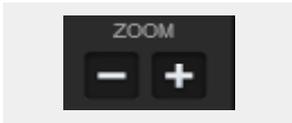
UltraBlue



Infrared



PerDeck



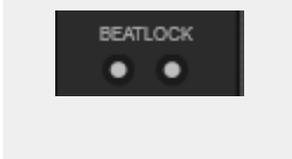
Benutzen Sie die Zoom +/- Buttons oder das Mausrad, um in die Waveform hinein- oder heraus zu zoomen.



Clone Deck

Klicken Sie auf einen der Buttons, um das linke/ rechte Deck auf das andere Deck zu klonen.

Wird der zu klonende Track gerade abgespielt, startet er auch automatisch auf dem anderen Deck (sofern dieses auf Pause steht) und beide Decks werden synchronisiert.



Beatlock

Aktivieren Sie Beatlock, um ein Deck **immer synchronisiert** zum anderen zu **halten**, selbst wenn der Pitch verändert wird oder gescratcht wird.



Mute Reverse

Ist diese Option aktiviert ist der Track nicht zu hören, wenn er zurückgedreht / rückwärts gescratcht wird (siehe [Optionen](#))

4 DECKS

Wenn Sie einen Timecode Eingang über das Audio Setup (siehe [Einstellungen](#)) eingestellt haben, werden Ihnen zusätzliche **Timecode Panels** im Scratch Panel angeboten, um die Timecodesteuerung für jedes Deck aktivieren/ deaktivieren zu können. Eine **Statusanzeige** (quality meter) informiert Sie über die Stärke des Timecode Signals.



Timecode Panels - 4 Decks

Hinweis. Der 2 Deck Skin stellt die Timecode Panels links und rechts neben den Decksteuerelementen dar.

Master Panel

2 DECKS

4 DECKS

6 DECKS

Das MASTER Panel bietet Steuerelemente für **Master**, **Kopfhörer** und **Mikrofon**. Zusätzlich finden Sie hier auch Steuerelemente für Effekte, die direkt auf den **Master**, auf die **Aufnahme** oder auf einen **Broadcast** angewendet werden können. Außerdem können Sie **Sampler** direkt vom Master Signal oder vom Mikrofoneingang aufnehmen.



Master Panel - 2 Decks



Master Panel - 4 Decks

Master Volume

Passen Sie die **Lautstärke** des **Master Ausgangs** an. Ein Doppelklick setzt den Master Ausgang auf Maximum (100 %). Ein **VU-Meter** mit dem Level des Master Ausgangs wird Ihnen ebenfalls angeboten.

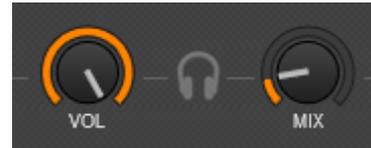
LIM ist ein Indikator, der Ihnen anzeigt ob der **Limitier** in das Master Signal eingreift. Der Limiter ist standardmäßig aktiv und **kann nicht deaktiviert werden**.

Nutzen Sie den **REC** Button, um das Master Signal als **Sample aufzunehmen**.



Kopfhörer Volume/Mix

Nutzen Sie den **VOL** Regler, um die Lautstärke des Prelisten Kanals (Kopfhörer) anzupassen. Ein Doppelklick setzt die Lautstärke auf Maximum (100%).



Der **MIX** Regler wird genutzt, um auszuwählen was über den Prelisten Ausgang gehört wird. Ist der Regler auf 0 %, sind die ausgewählten Decks (PFL) zu hören. Ist der Regler auf 100 % hören Sie das Master Signal. In jeder anderen Position sind die gewählten Decks (PFL) und das Master Signal gleichzeitig über die Kopfhörer zu hören.

Hinweis. Die Regler stehen nicht zur Verfügung, wenn keine Kopfhörer Ausgang im Audio Setup eingestellt wurde (Nur Master oder externer Mixer)

Mikrofon Volume / Mic ON

Benutzen Sie den **MIC VOL** Regler, um die Lautstärke des Mikrofon Eingangs zu steuern. Ein Doppelklick setzt die Lautstärke des Mikrofons auf Maximum (100 %). Ein VU-Meter zeigt das Level des Mikrofons an.

Der **ON** Button aktiviert/ deaktiviert das Mikrofon.

Mit dem **REC** Button können Sie nur das Mikrofon Signal als **Sampler** aufnehmen.



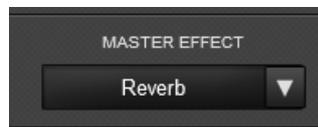
Hinweis. Die Regler stehen nicht zur Verfügung wenn kein Mikrofon im Audio Setup eingestellt wurde (oder das Mikrofon durch die Hardware geregelt wird).

Master Effekt

Klicken Sie auf den  Button, um die **Effekt Liste** anzuzeigen und wählen Sie einen Effekt für den **Master Ausgang**.

Die Liste für Soundeffekte wird automatisch aufgeklappt, wenn nur Audio Tracks geladen wurden. Sind auch Videos geladen werden beide Listen, Sound und Video Effekte, aufgeklappt.

Klicken Sie auf den Text Button (Name des Effekts), um den ausgewählten Effekt



Master Effekt - 2 Decks

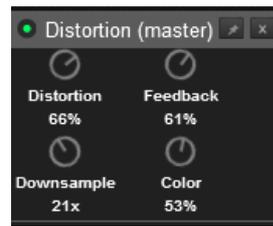


Master Effekt - 4 Decks

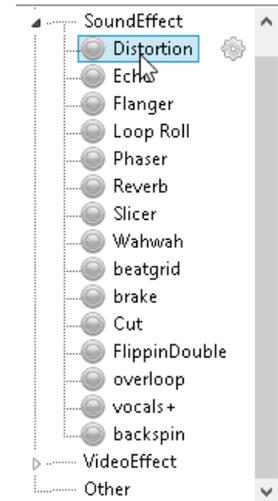
für den Master Ausgang zu **aktivieren/** deaktivieren.

Klicken Sie auf den **GUI** Button, um eine Benutzeroberfläche für den Effekt an den Browser anzudocken und darüber die **Parameter** des Effekts zu steuern (sofern angeboten).

Die Benutzeroberfläche kann auch über den  Button in der Effekt Liste aufgerufen werden.



*FX GUI
(Benutzeroberfläche)*



Effekt Liste

Einen Mix aufzeichnen

Klicken Sie auf den **REC** Button, um die Aufzeichnung Ihres Mixes zu **starten** oder zu **stoppen**. Eine Hinweismeldung wird eingeblendet und das VU-Meter zeigt Ihnen das Aufnahmelevel.

Klicken Sie auf den **EDIT** Button, um auf die RECORD Seite in den Einstellungen zu wechseln und einen Dateinamen, den Pfad und Dateityp Ihrer Aufnahme auszuwählen (siehe [Record](#) Seite).



Aufnahme

Broadcast Mix

Klicken Sie auf den **BCAST** Button, um das Broadcasting ihres Mixes zu **starten/ stoppen**. Eine **Hinweismeldung** wird Ihnen am oberen Rand angezeigt.

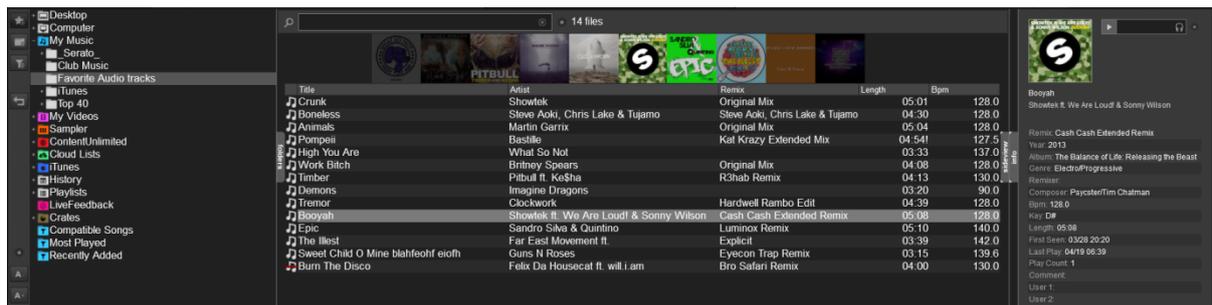
Änderungen an den Broadcasteinstellungen können Sie in der BROADCAST Sektion der Einstellungen vornehmen (siehe [Broadcast](#) Sektion).



Broadcasting

Browser

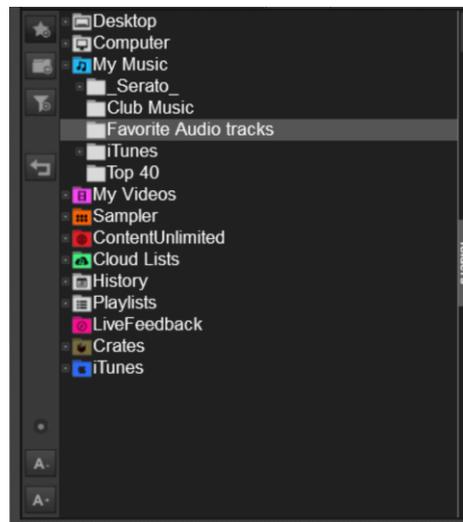
Im unteren Teil des Standardskins (2 und 4 Deck Skins) wird der **Browser** dargestellt. Er ist in 4 Hauptbereiche unterteilt: **Ordnerliste**, **Songliste**, **Sideview** und **Info**. Jeder der 4 Bereiche kann beliebig in der Breite angepasst werden und mittels der vertikalen Buttons auf den Trennlinien sogar ganz geschlossen oder wieder geöffnet werden. Die Sideview ist beim ersten Starten der Software standardmäßig geschlossen. Am linken Rand des Browsers wird Ihnen eine vertikale **Toolbar** mit einigen allgemein gültigen Browserfunktionen angeboten.



Ordnerliste

Die Ordnerliste gewährt Ihnen Zugriff auf die wichtigsten Laufwerks- und Ordner Elemente ihres Computers (Computer, Desktop, Meine Musik, Meine Videos), einige VirtualDJ spezifische Ordner (Content Unlimited, Cloud Lists, Livefeedback, Playlists, History, Sampler) sowie einige Ordner beliebter Drittanbieter (iTunes, Serato Crates).

Die sichtbaren Rotelemente (Ordner) können über die Browseroptionen in der seitlichen Toolbar ausgewählt werden.



Seitliche Toolbar und Ordnerfunktionen



Favorite Folder

Markiert einen ausgewählten Ordner als [Favorit](#) und fügt in der Ordnerliste für einen schnelleren Zugriff hinzu (überwacht).

- +
Virtual Folder
Erstellt einen [Virtual Folder](#) (nicht überwacht)
- **Filter Folder**
Erstellt einen [Filter Folder](#) (überwacht)
- ←
Goto Last folder
Wechselt zurück auf den zuletzt genutzten Ordner

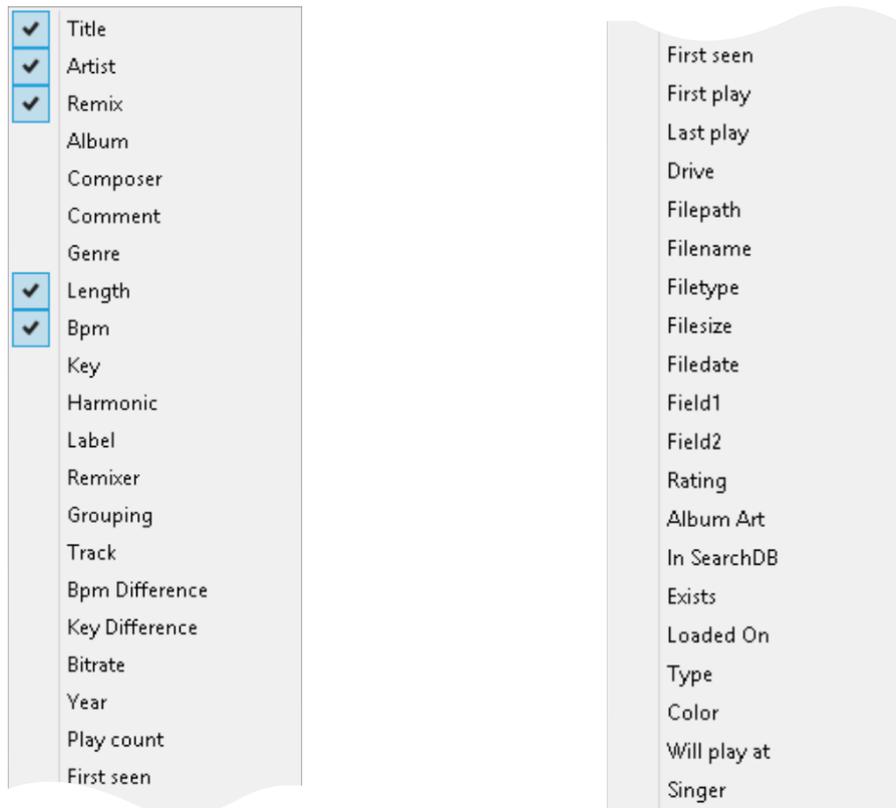
Mit einem Rechtsklick auf einen Favoriten Ordner, Virtual oder Filter Folder erhalten Sie Optionen zum Umbenennen, Löschen oder Editieren. Außerdem werden Ihnen Datenbankfunktionen, wie hinzufügen oder entfernen aus der Suchdatenbank angeboten.

Songliste

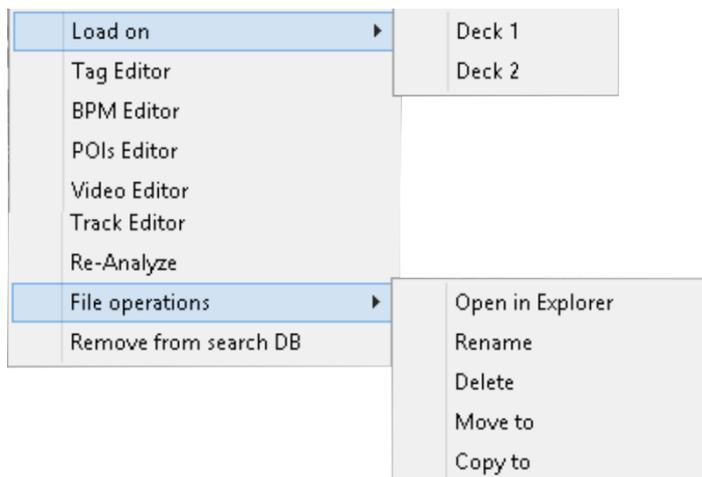
Hier werden alle Audio, Video, Karaoke Dateien und VirtualDJ Samples des selektierten Ordners angezeigt, sowie die zugehörigen Dateiinformationen in Abhängigkeit der ausgewählten **Felder**. Am Kopf der Songliste zeigt Ihnen der **Cover Flow** die Cover Ihrer Tracks an. Die Größe des Cover Flow Bereiches kann verändert werden. Ziehen Sie einen Track aus dieser Liste auf eines der VirtualDJ Decks um in abzuspielen.

Title	Artist	Remix	Length	Bpm
Crunk	Showtek	Original Mix	05:01	128.0
Boneless	Steve Aoki, Chris Lake & Tujamo	Steve Aoki, Chris Lake & Tujamo	04:30	128.0
Animals	Martin Garrix	Original Mix	05:04	128.0
Pompeii	Bastille	Kat Krazy Extended Mix	04:54	127.5
High You Are	What So Not		03:33	137.0
Work Bitch	Britney Spears	Original Mix	04:08	128.0
Timber	Pitbull ft. Ke\$ha	R3hab Remix	04:13	130.0
Demos	Imagine Dragons		03:20	90.0
Tremor	Clockwork	Hardwell Rambo Edit	04:39	128.0
Booyah	Showtek ft. We Are Loud! & Sonny Wilson	Cash Cash Extended Remix	05:08	128.0
Epic	Sandro Silva & Quintino	Luminox Remix	05:10	140.0
The Illest	Far East Movement ft.	Explicit	03:39	142.0
Sweet Child O Mine	Guns N Roses	Eyecon Trap Remix	03:15	139.6
Burn The Disco	Felix Da Housecat ft. will.i.am	Bro Safari Remix	04:00	130.0

Mit einem Rechtsklick auf die Überschrift der einzelnen Spalten können zusätzliche Felder hinzugefügt oder entfernt werden.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen der verfügbaren Tracks, um zusätzliche Dateifunktionen und Features zu erhalten.



Laden in	Wählen Sie ein VirtualDJ Deck auf welches Sie den selektieren Track laden wollen.
Tag Editor	Öffnet den Tag Editor, um alle Track Informationen betrachten und ändern zu können (siehe Tag Editor)

BPM Editor	Öffnet den BPM Editor, um die BPM oder das CBG des selektierten Tracks anzupassen (siehe BPM Editor).
POI Editor	Öffnet den POI Editor, um alle POIs des Tracks verwalten zu können (siehe POI Editor).
Video Editor	Öffnet den Video Editor, um Videos oder Texte über den selektierten Track legen zu können (siehe Video Editor).
Track Cleaner	Öffnet den Track Cleaner, um Teile des ausgewählten Tracks auszuschneiden, zu zensieren und editieren zu können (siehe Track Cleaner).
BPM und Tags ermitteln	Scannt den selektierten Track und berechnet die BPM, den Key und die Länge neu.
Dateioptionen*	Hiermit kann man den selektierten Track verschieben, kopieren, löschen oder umbenennen oder im Explorer anzeigen lassen.
Aus Datenbank entfernen	Entfernt den Track aus der Suchdatenbank

Hinweis. Es wird dringend empfohlen Dateioperationen Ihrer Tracks innerhalb des VirtualDJ Browsers durchzuführen. Nur so kann sichergestellt werden, dass die VirtualDJ Datenbank auch entsprechend angepasst wird.

Dateisymbole

Jedem Track in der Songliste wird ein Icon zugeordnet (dargestellt ganz links bei jedem Track). Das Icon gibt Aufschluss über den Dateityp und Status des Tracks. Es gibt 4 grundsätzliche Icons, die den **Dateityp** darstellen und einige „überlagernde“ **Statusicons**, wie in der nachfolgenden Tabelle dargestellt.

Grundsätzliche Icons



Audio

Audio Tracks (mp3,wav, cda, wma, asf, ogg, ogm, m4a, aac, aif, aiff, flac, mpc, ape)



Video

Video Tracks (avi, mpg, mpeg, wmv, vob, mov, divx, mp4, m4v, vix, mkv, flv, webm)



Karaoke

Zip Karaoke Dateien (mp3+cgd)



VirtualDJ Sample

Samples die mit VirtualDJ erstellt wurden (vdj, vdjsample)

Überlagernde Icons

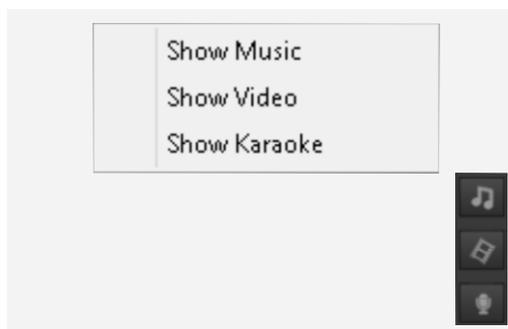
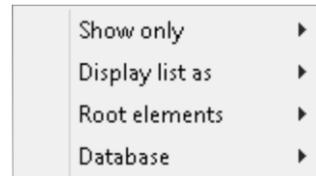
	<p>Bereits gespielt Der Track bekommt das Gespielt Icon, wenn er mehr als 45 Sekunden gespielt wurde. Dieser Wert kann in den Optionen angepasst werden.</p>
	<p>Neu Tracks die kürzlich zur Suchdatenbank hinzugefügt wurden.</p>
	<p>Editiert Tracks die mit dem Track Cleaner oder dem Video Editor (vdjedit Dateien) erstellt wurden.</p>
	<p>Fehlend VirtualDJ kann den Track am angegebenen Dateipfad nicht finden; der Track existiert nicht; der Track wurde entweder gelöscht oder verschoben ohne die VirtualDJ Dateioperationen zu nutzen; oder der Track ist in einer Playliste, aber die externe Festplatte wurde nicht verbunden.</p>
	<p>Content Unlimited Tracks die von Content Unlimited zur Verfügung gestellt wurden. Diese Dateien können auf ein VirtualDJ Deck geladen oder gecached werden. Siehe Content Unlimited.</p>
	<p>Netsearch Tracks die von Netsearch bereitgestellt werden. Diese Dateien können auf ein VirtualDJ Deck geladen oder gecached werden. Siehe Content Unlimited.</p>
	<p>Downloading Ein Content Unlimited oder Netsearch Track wird gerade heruntergeladen.</p>

Seitliche Toolbar

Abgesehen von den Ordneroptionen, die zuvor bereits erwähnt wurden, bietet die seitliche Toolbar, vertikal an der linken Seite des Browsers, weitere allgemeine Funktionen.

Browser Optionen

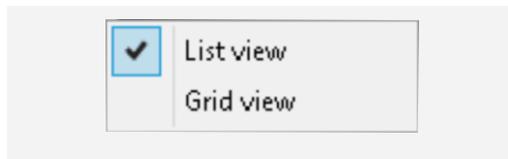
Klicken Sie auf den  **Browser Optionen** Button, um ein Menü mit den folgenden Optionen zu öffnen:



Show only

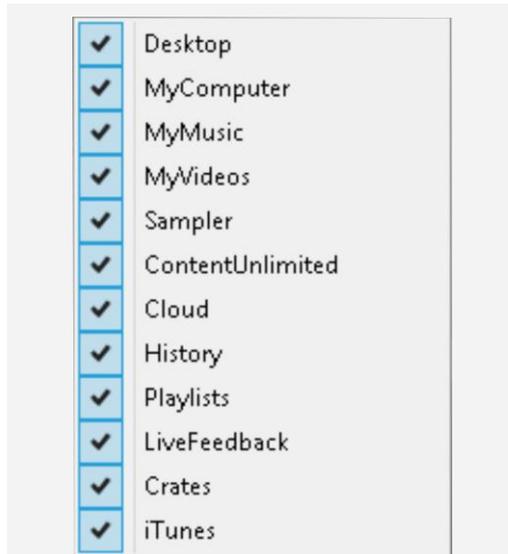
Nutzen Sie diese Option, um Musik-, Video- oder Karaoke Dateien anzuzeigen/ auszublenden.

Wenn eine dieser Optionen ausgewählt wurde, erscheinen zusätzliche **Filter Buttons** in der seitlichen Toolbar, um den gewünschten Filter einfacher einstellen zu können.



Liste anzeigen als

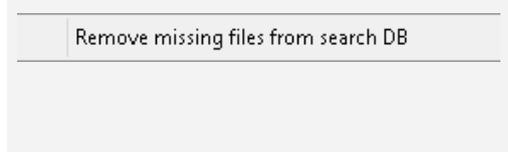
Wählen Sie zwischen einer Listenansicht (Standard) und einer Rasteransicht, mit größeren Icons (für Touchscreens).



Root Elemente

Wählen Sie aus, welche Root Elemente Ihre Ordnerliste anzeigen soll.

Hinweis : iTunes und Crates Ordner sehen Sie nur dann in der Liste, wenn die dazugehörigen Programme auch auf Ihrem Computer installiert sind.



Datenbank

Wählen Sie „Datenbank bereinigen“, um die Suchdatenbank zu bereinigen und fehlende Dateien zu entfernen.

Browser Schriftgröße



Nutzen Sie die Buttons, um die Browserschrift zu vergrößern oder zu verkleinern.

Sideview

Die Sideview bietet standardmäßig folgende Panels zur Auswahl: **Sidelist**, **Sampler**, **Automix**, **Karaoke** und **Clone**. Die einzelnen Panels können über die



Buttons am unteren Bildrand der Sideview ausgewählt werden.

Weitere personalisierte Panels können über die „**Shortcut hinzufügen**“ Option hinzugefügt werden.

Sideliste

Standardmäßig **beinhaltet** die Sideliste in VirtualDJ die Tracks, die Sie **zwar in ein Deck geladen**, aber **nicht abgespielt** haben*. Sie kann auch als zweite Trackliste genutzt werden, in die Sie Tracks **ziehen**, die Sie zu einem späteren Zeitpunkt für Ihren Mix nutzen möchten.

Mit einem **Rechtsklick** auf eine **Spaltenüberschrift** erhalten Sie ein Menü zur Auswahl zusätzlicher Datenbankfelder. Fahren Sie mit der Maus an den Spaltenrand der einzelnen Überschriften, um die jeweilige Spalte in der **Breite verändern** zu können.

Per **Drag&Drop** lassen sich die Tracks einfach aus der Sideliste auf ein **Deck** ziehen und **laden**. Dabei werden die Tracks nicht aus der Sideliste gelöscht. Um einen Song aus der Sideliste zu löschen klicken Sie ihn (oder markieren Sie mehrere Tracks) mit der rechten Maustaste an und wählen Sie „**Entfernen**“. Die übrigen Operationen des Kontextmenüs sind denen der **Songliste** sehr ähnlich.



Sideliste

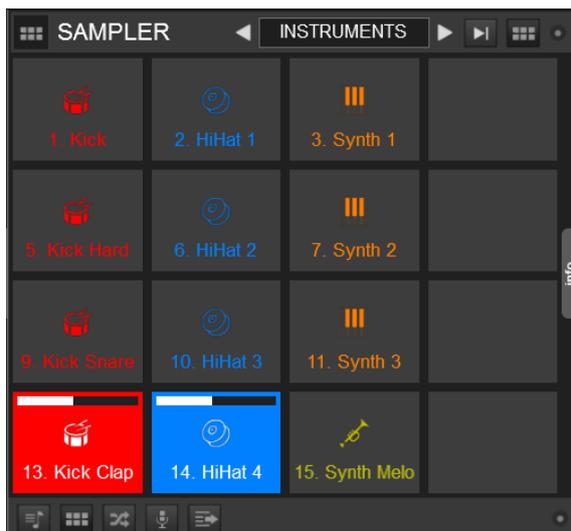
Hinweis. Dieses Verhalten kann mit der Option [saveUnplayedtoSidelist](#) geändert werden.

Tipps

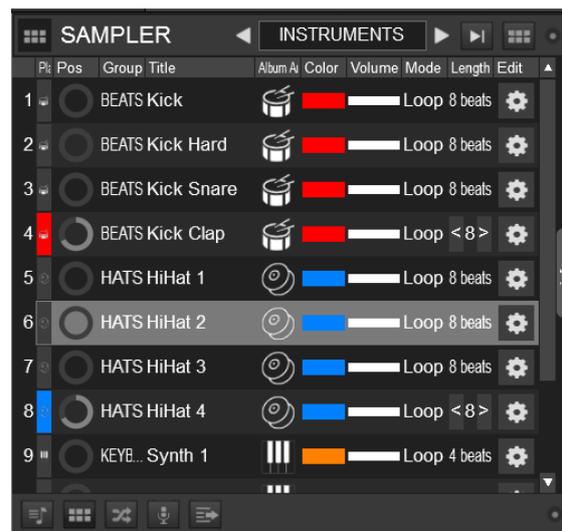
- Die Sideliste kann auch am unteren Rand der Songliste angezeigt werden (wie in älteren VirtualDJ Versionen). Die Option hierfür nennt sich [ShowHorizontaSidelist](#).
- Wenn Sie bereits gespielte Tracks automatisch aus der Sideliste entfernt haben möchten, ändern Sie die Option [RemovePlayedFromSidelist](#).

Sampler

Die Sampler Sektion der Sideview bietet Ihnen 2 verschiedene Ansichten. Die **Trigger Pad** und die **Listen Ansicht**. Mit dem Button rechts oben schalten Sie zwischen den Ansichten um. Die Trigger Pad Ansicht bietet große Buttons (Pads), um einen Sample zu starten und zeigt zudem ein Icon, den Namen und einen Statusbalken an. Die Listen Ansicht verfügt auch über alle nötigen Informationen wie Lautstärke, Gruppennamen, Modus, Farbe usw. Sie können außerdem mit einem Rechtsklick auf die Spaltenüberschrift zusätzliche Spalten anzeigen oder entfernen. Klicken Sie auf ein Sample Pad, oder auf ein Play Feld in der Listen Ansicht, um ein Sample zu triggern/ starten/ stoppen.



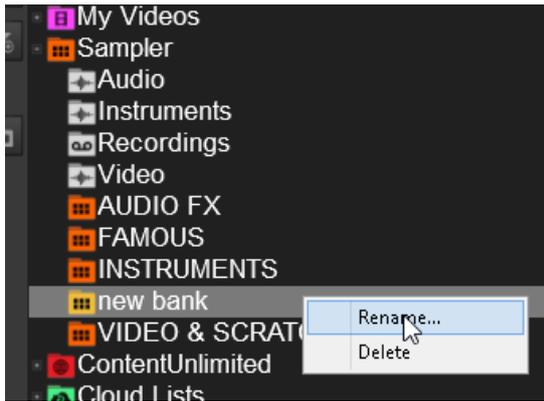
Sampler - Trigger Pad Ansicht



Sampler – Listen Ansicht

Samplerbänke

Der Sampler Bereich kann eine **unbegrenzte** Anzahl an **Samplerbänken** aufnehmen, wobei jede Samplerbank bis zu **64 Sampler** beinhalten kann. Mit den Pfeil Buttons können Sie zwischen den einzelnen Samplerbänken hin und her navigieren oder klicken Sie auf das Namensfeld der Samplerbank um eine Liste mit allen verfügbaren Samplerbänken zu erhalten. Wählen Sie „**Neue Sample Bank anlegen...**“ aus dem Menü, um eine neue Samplebank anzulegen. Um eine Samplerbank umzubenennen oder zu löschen klappen Sie den Sampler Ordner in der Ordnerliste auf und machen einen Rechtsklick auf eine Samplerbank.



Umbenennen / Löschen einer Samplerbank



Liste der Samplerbänke

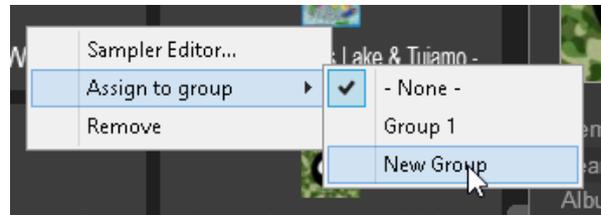
Samples hinzufügen und löschen

Ziehen Sie ein (oder auch mehrere) beliebiges **Sample**, **Audio-** oder **Videodatei** aus der Songliste und lassen Sie es im Sampler Bereich **fallen**. So werden die gewählten Dateien automatisch der selektierten Samplebank **hinzugefügt**. Um ein Sample wieder zu entfernen klicken Sie es in der Listen Ansicht mit der rechten Maustaste an (oder STRG + Klick in der Trigger Pad Ansicht) und wählen Sie anschließend aus dem Menü „**Entfernen**“.

Sampler Gruppen

Samples können in **Gruppen** organisiert werden. Es kann aus einer Gruppe immer nur 1 Sample gleichzeitig getriggert werden. Wenn Sie ein Sample starten und ein weiteres aus derselben Gruppe spielt bereits, wird das erste Sample gestoppt und das Zweite startet.

Um **ein Sample einer Gruppe zuzuordnen** klicken Sie in der Listen Ansicht mit der rechten Maustaste auf das Sample (oder STRG + Klick in der Trigger Pad Ansicht). Wählen Sie anschließend aus dem Menü „Zuweisen zur Gruppe“ -> „Neue Gruppe“. VirtualDJ nennt die Gruppe automatisch „Group 1“ und zählt bei der nächsten neuen Gruppe die Zahl nach oben.

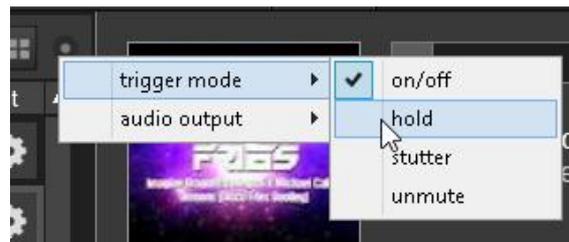


Hinweis. Gruppen sind Bank abhängig. Gruppen die in einer anderen Samplerbank angelegt wurden, werden nicht in der Auswahlliste angeboten.

Trigger Modus

Mit Klick auf den Button für Sampleroptionen an der rechten oberen Seite können Sie einen der verfügbaren Trigger Modi auswählen.

An/Aus: Der erste Klick startet das Sample von Beginn an. Ein zweiter Klick stoppt das Sample wieder.



Sampler - Trigger Modi

Hold: Das Sample spielt von Beginn an solange das Sample Pad gedrückt wird.

Stutter: Das wiederholte Betätigen des Sample Pad startet das Sample jedes Mal von neuem. Ein Rechtsklick auf das Sample Pad stoppt das Sample.

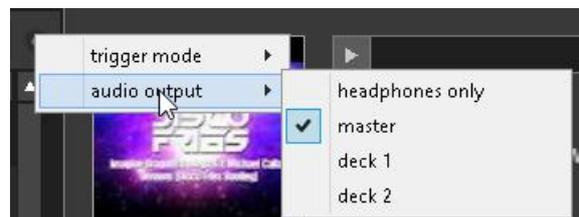
Unmute: Das Sample ist nur zu solange zu hören, wie das Sample Pads gedrückt wird. Ansonsten ist es lautlos. Ein Rechtsklick stoppt das Sample.

Hinweis. Der Trigger Modus gilt zunächst für alle Samplebänke. Es kann für eine Sample Gruppe jedoch ein eigener Trigger Modus eingestellt werden. (Siehe [Sample Editor](#).)

Audio Ausgang

Standardmäßig werden die Sampler an den **Masterausgang** und Kopfhörer (oder an **alle Decks** sofern ein Setup mit externem Mixer eingestellt wurde) geroutet. Über das Optionsmenü der Sampler kann aber eine abweichende Ausgabe eingestellt werden. Sie können einstellen, dass die Ausgabe der Samples nur über den **Kopfhörer** Kanal oder über **ein beliebiges Deck** erfolgen soll.

Sollten Sie ein Audio Setup mit externem Mixer nutzen, können Sie entweder **ein beliebiges Deck** oder die **Trigger Deck** Option für den Sample Ausgang auswählen. Wurde Trigger Deck gewählt erfolgt die Ausgabe des Samples über das Deck, welches das Sample getriggert hat (ausgelöst über einen deckspezifischen Shortcut, die Benutzeroberfläche oder einen Midi-Controller).



Sampler - Audio Ausgabe (Master & Kopfhörer)



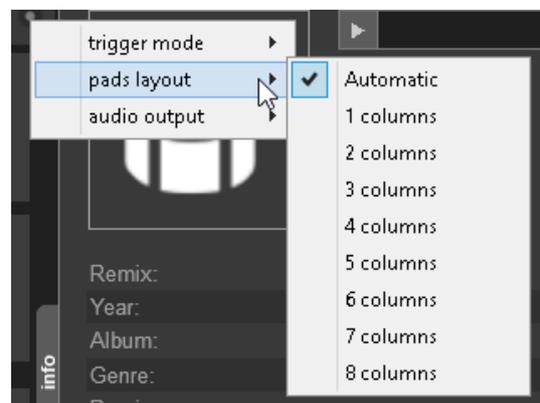
Sampler - Audio Ausgabe (externer Mixer)

Hinweis. Die „Nur Kopfhörer“ Option steht nur dann zur Verfügung, wenn auch ein Kopfhörer im Audio Setup eingestellt wurde.

Pads Layout

Sie können das Layout der **Trigger Pad** Ansicht anpassen indem Sie die Anzahl der genutzten **Spalten** verändern. Bei „**Automatisch**“ füllt VirtualDJ die benötigten Reihen so auf, dass alle Samples der gewählten Samplebank dargestellt werden können. „Automatisch“ ist auch der Standardwert.

Wird ein **MIDI Controller** mit vordefinierter Anzahl an Padreihen, -spalten und -seiten angeschlossen und die Option „**Automatisch**“ ist gewählt, dann werden die



Pads von VirtualDJ **neu angeordnet**, sodass sie dem Layout des Controllers entsprechen.

Hinweis. Nicht alle unterstützten MIDI Controller mit Pads oder Buttons für Sampler besitzen ein vordefiniertes Layout.

Ein Sample aufnehmen

Sie können ein Sample entweder direkt von einem **Deck**, vom **Master** Ausgang oder sogar vom **Mikrofoneingang** aufnehmen. Nutzen Sie dazu die REC Buttons auf dem Skin. Sobald ein Sample aufgenommen wurde wird es automatisch dem Unterordner „**Recordings**“ des Sampler Ordners hinzugefügt und in der Songliste angezeigt. So aufgenommene Samples erhalten, abhängig von der Aufnahmequelle, automatisch einen anderen Namen (Master, Mikrofon oder Track Name). Anschließend können Sie das Sample vorhören und gegebenenfalls gleich per Drag&Drop einer Samplebank in der Sideview hinzufügen.

Fortgeschrittenere Sampleoperationen stehen im [Sample Editor](#) zur Verfügung.

Automix

Die Automixliste wird hauptsächlich dazu genutzt um Playlisten zu erstellen/ zu editieren (siehe Playlisten) oder die **Automixfunktion** zu nutzen.

Ziehen Sie Tracks aus der Songliste in die Automixliste oder laden Sie eine gespeicherte Playliste. Mit dem  Button können Sie den Automix starten oder stoppen.

Wurde der Automix aktiviert wird der erste Song in der Liste als **nächster Track** in das Deck geladen, das gerade über den Master Ausgang spielt.

Das „Will Play at“ Feld zeigt die Zeit an, zu der der jeweilige Track gespielt wird. Die Zeitanzeige ist abhängig vom eingestellten **Automixtyp**. Für Tracks die bereits gespielt wurden wird die Zeit grau angezeigt. Der aktuelle Track wird blau hinterlegt und der nächste Track ist der jeweils nächste in der Liste.



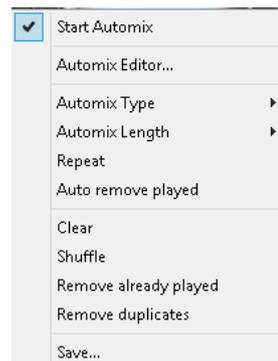
Automix List

Im Deck welches als Automixdeck fungiert zeigt die obere Wavform den **aktuell spielenden** Track und die Wavform darunter den **nächsten** Track der aus der Automixliste geladen wurde. Die **weiß markierten Bereiche** zeigen die Start- und Endposition des automatischen Überganges an. Der Mixbereich passt sich automatisch an, wenn ein anderer Automixtyp ausgewählt wird.



Deck mit aktiviertem Automix

Klicken Sie auf den  Button, um ein Menü mit **Automix Optionen** zu erhalten.



Automix Optionen

Automix Optionen

Starte Automix

Startet / stoppt den Automix

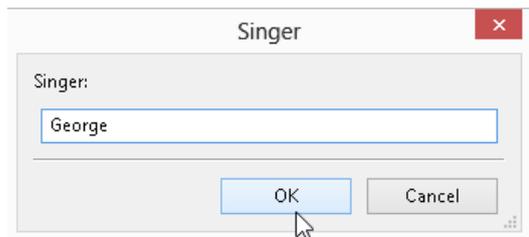
Automix Editor

Öffnet den Automix Editor und ermöglicht das manuelle Anpassen der Automix Überblendungen (Transitions) für jeden Titel in Ihrer Playliste. (siehe [Automix Editor](#))

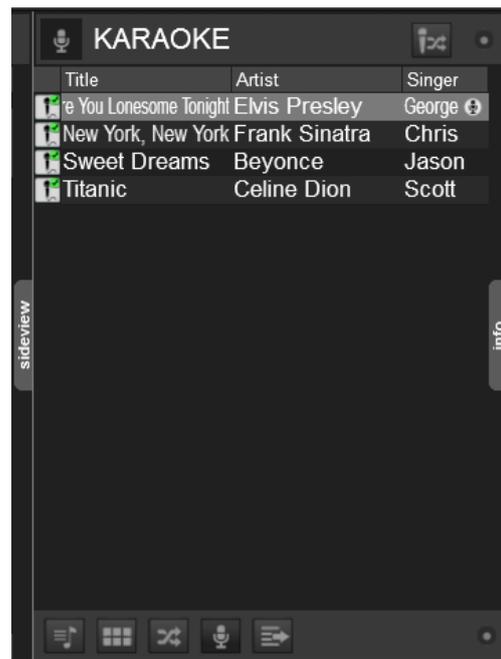
<p>Automix Typ</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> SmartCut <input type="checkbox"/> Fade (remove intro/outro) <input type="checkbox"/> Fade (remove silence) <input type="checkbox"/> Fade (remove nothing) <input type="checkbox"/> None (back-to-back) 	<p>Wählen Sie den Mix Typ der für den Automix verwendet wird.</p> <p>Intelligent: VirtualDJ versucht den optimalen Mix Punkt, basierend auf dem Outro des aktuellen und dem Intro des nächsten Tracks, zu finden. Die Länge des Mixes variiert von ungefähr 4 bis 8 Sekunden (trackabhängig)</p> <p>Fade (<i>entferne Intro/Outro</i>): Versucht eintönige Passagen im Intro/ Outro zu entfernen und erstellt einen Crossfadepunkt basierend auf der gewählten Automixlänge.</p> <p>Fade (<i>entfernt Stille</i>): Spielt den gesamten Track von Anfang bis Ende, entfernt jedoch mögliche stille Passagen und erstellt einen Crossfadepunkt basierend auf der eingestellten Automixlänge.</p> <p>Fade (<i>nichts auslassen</i>): Spielt den gesamten Track von Anfang bis Ende und erstellt einen Crossfadepunkt basierend auf der eingestellten Automixlänge.</p> <p>Ohne (<i>unverändert</i>): Ein einfacher Cut Mix der den Track von Anfang bis Ende mit allen möglichen stillen Passagen am Anfang und Ende spielt.</p>
<p>Automix Länge</p>	<p>Länge, die für die Automix „Fade“ Typen genutzt wird. Zur Auswahl stehen: 0 (Cut), 1, 2, 4, 8 oder 16 Sekunden in denen per Crossfader gefadet wird.</p>
<p>Wiederholen</p>	<p>Aktivieren Sie diese Option, wenn die Automixliste nach einem Durchlauf wiederholt werden soll.</p>
<p>Gespielte automatisch entfernen</p>	<p>Legen Sie fest ob bereits durch den Automixmodus gespielte Tracks aus der Automixliste entfernt oder beibehalten werden sollen.</p>
<p>Alles entfernen</p>	<p>Entfernt alle Tracks aus der Automixliste.</p>
<p>Zufallswiedergabe</p>	<p>Spielt die Tracks in zufälliger Reihenfolge ab.</p>
<p>Shuffle Once</p>	
<p>Bereits gespielte entfernen</p>	<p>Entfernt bereits gespielte Tracks aus der Liste (von Automix gespielt oder manuell).</p>
<p>Duplikate entfernen</p>	<p>Entfernt Duplikate aus der Automixliste.</p>
<p>Speichern</p>	<p>Speichert die aktuelle Liste als Playliste.</p>

Karaoke

Dieser Bereich wird genutzt, um eine Liste mit Karaoke Songs für eine **Karaoke Show** anzulegen. Ziehen Sie einen Karaoke Song aus der Songliste in den Karaoke Bereich. Klicken Sie auf den Button, rechts neben jedem Track, um **den Namen des Sängers** einzutragen.



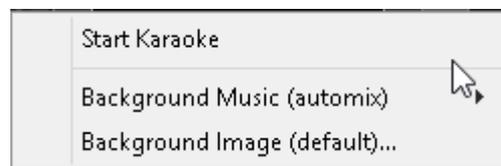
Starten Sie die Karaoke Show mit dem Button. Der erste Karaoke Song der Liste wird auf ein freies Deck geladen und wartet nun bis der Playbutton gedrückt wird. Wurde der Track zu Ende gespielt wird der Nächste aus der Liste geladen und zum Abspielen bereitgehalten.



Karaoke Liste

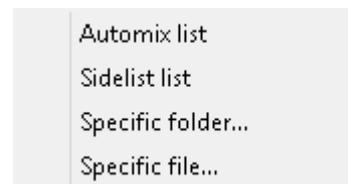
Karaoke Optionen

Klicken Sie auf den Button, um ein Menü mit Karaoke Optionen zu erhalten. Das Menü beinhaltet Funktionen, um die Show zu **starten/ stoppen** oder eine **Hintergrundmusik** oder ein **Hintergrundbild** festzulegen.



Hintergrundmusik

Legen Sie fest, ob die Hintergrundmusik aus der Automixliste, der Sideliste, einem bestimmten Ordner oder einer bestimmten Datei stammen soll. Die Hintergrundmusik spielt immer in den Pausen zwischen Ende des einen Karaoke Songs bis zum Start des nächsten Songs.



Hintergrundbild

Wählen Sie ein Bild, das in den Pausen zwischen den Songs angezeigt wird. Ein Standardbild ist voreingestellt.

Clone

Der Clone Bereich der Sideview ist eine temporäre Kopie eines Ordners.

Ziehen Sie einen beliebigen **Ordner** aus der Ordnerliste **in den Clone Bereich** der Sideview oder klicken Sie einfach auf den  Button während ein **Ordner selektiert** ist und der Inhalt und Name des Ordners wird Ihnen in der Sideview angezeigt.

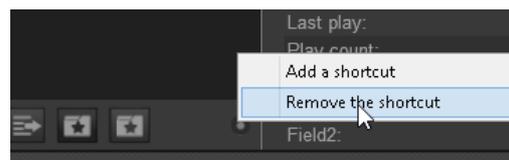
Um diesen Ordner permanent in der Sideview verfügbar zu haben, wählen Sie einfach **„Shortcut hinzufügen“** aus den Sideview Optionen. Am unteren Rand der Sideview Toolbar wird dann ein zusätzlicher  Button für diesen Ordner angezeigt.

Wählen Sie **„Diesen Shortcut entfernen“** aus demselben Menü, um die Ordnerkopie aus der Sideliste zu löschen.

Fügen Sie beliebig viele Shortcuts hinzu. Ändern Sie gegebenenfalls die Größe der Sideview, um alle Shortcuts sehen zu können.



Clone Shortcut



Sideview Optionen - Shortcuts

Hinweis.

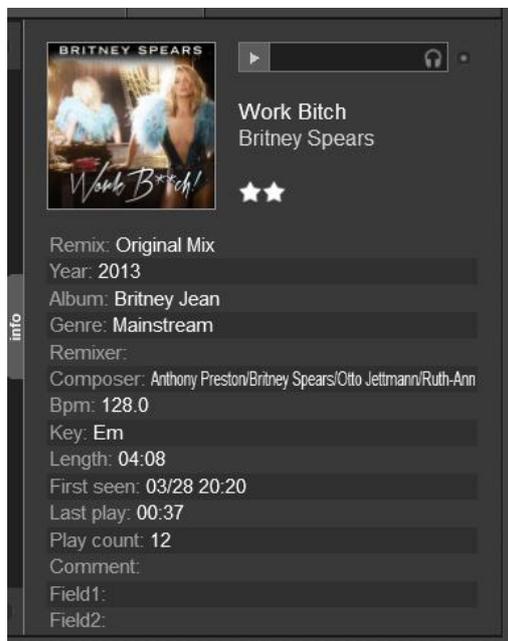
- Die „Shortcut hinzufügen“ Option steht nicht zur Verfügung, wenn der markierte Ordner bereits ein Shortcut besitzt.
- „Diesen Shortcut entfernen“ steht nur zur Verfügung, wenn ein Shortcut selektiert wurde und den Fokus besitzt.

File Info

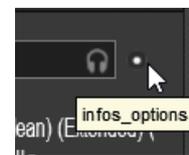
Der File Info Bereich zeigt, zum aktuell in der Song Liste oder Sideview **selektierten Track, Informationen** zu Artist, Titel, Cover, Remix, Jahr, Album, Genre usw. an und bietet zudem einen **Vorschauplayer**.

File Informationen

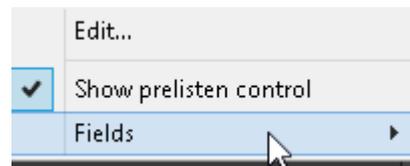
Um das **Optionsmenü** für die File Infos zu öffnen klicken Sie auf den **Optionen Button** neben dem Vorschauplayer. Hier können Sie im Untermenü „**Felder**“ einstellen, welche Datenbankfelder Ihnen im Info Bereich angezeigt werden sollen. Mit der Option „**Vorschauplayer anzeigen**“ können Sie den Vorschauplayer **ein-** oder **ausblenden**. Mit der Option „**Bearbeiten**“ öffnen Sie den **Tag Editor**, um die einzelnen Infofelder bearbeiten zu können.



File Infos



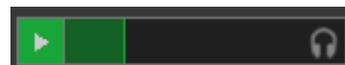
Info Optionen



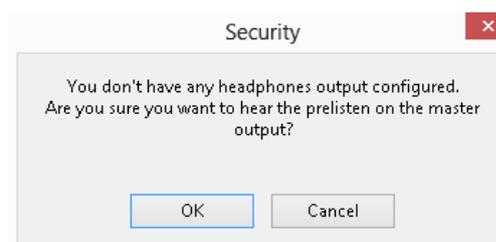
Info Optionsmenü

Vorschauplayer

Klicken Sie auf den Playbutton, um den Vorschauplayer **zu starten/ zu pausieren**. Mit einem Klick in die **Statusanzeige** lässt sich im Track vor oder zurück springen. Standardmäßig verwendet der Vorschauplayer den Kopfhörerausgang für die Wiedergabe. Um die versehentliche Tonausgabe über den Masterausgang zu unterbinden, wird Ihnen eine Warnmeldung angezeigt, wenn Sie im Audio Setup



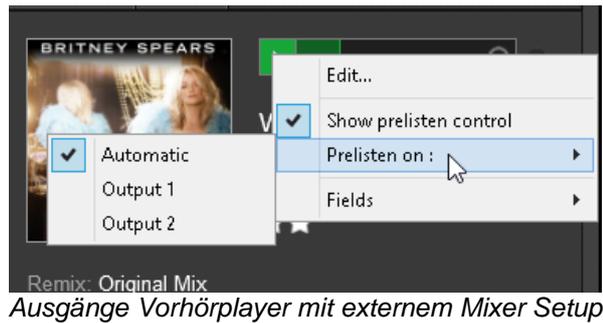
Vorschauplayer



Meldung, wenn kein Kopfhörer konfiguriert ist

keinen Kopfhörerausgang definiert haben.

Wenn weder Kopfhörerausgang noch Masterausgang definiert wurden (**externer Mixer Setup**), wird Ihnen ein **zusätzliches Menü** angezeigt. Wählen Sie in diesem Fall „**Automatisch**“, wenn VirtualDJ die Ausgabe des Vorhörplayers auf das jeweils selektierte Deck routen soll, oder wählen Sie einen der verfügbaren anderen **Ausgänge**, wenn die Ausgabe über ein bestimmtes Deck erfolgen soll.



Ausgänge Vorhörplayer mit externem Mixer Setup

Hinweis. Standardmäßig wird die Wiedergabe des Vorhörplayers direkt fortgesetzt, wenn ein anderer Track im Browser selektiert wird. Dieses Verhalten kann in den Optionen geändert werden.

B. DATENBANK

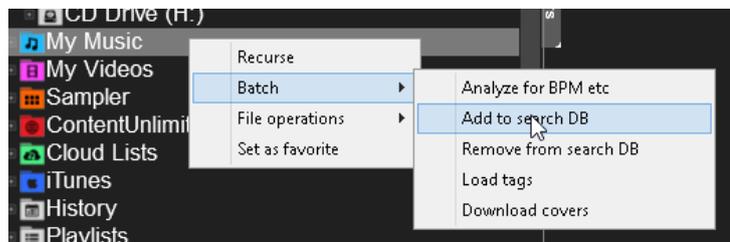
Eines der umfangreichsten und wichtigsten Features, dem Sie einige Zeit widmen sollten, ist die **VirtualDJ Datenbank**. Eine gut organisierte Datenbank (Musikbibliothek) ist äußerst wichtig und notwendig, um alle Features des VirtualDJ Browsers optimal nutzen zu können.

Suchdatenbank

Der Browserbereich bietet Ihnen im oberen Teil ein Suchfeld. Nutzen Sie es, um nach Tracks in ihrer Musikbibliothek zu suchen (und zu finden). So müssen Sie sich nicht durch die einzelnen Ordner klicken. Damit die Suche ordnungsgemäß funktioniert müssen Sie vorab Ihre **Musikbibliothek zur Suchdatenbank** von VirtualDJ **hinzufügen**.

How to:

Klicken Sie das „Mein Arbeitsplatz“ Element in der Ordnerliste des Browsers auf. Jetzt führen Sie einen Rechtsklick auf einem beliebigen Ordner (Unterordner) oder auch auf einem Laufwerk aus, welches Sie zur Suchdatenbank hinzufügen möchten. Wählen Sie nun aus dem erscheinenden Menü „**Batch**“ -> „**Zu Datenbank hinzufügen**“.



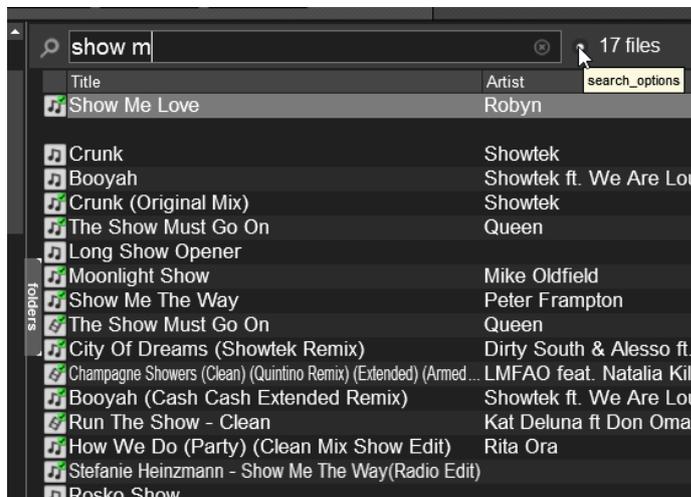
VirtualDJ sucht nun im gewählten **Ordner** und **allen Unterordnern** nach Tracks und **fügt sie der Suchdatenbank hinzu**. Wiederholen Sie diese Prozedur für alle Ordner oder Laufwerke auf denen Sie Musik gespeichert haben. Wenn Sie einen bestimmten Ordner oder Unterordner von der Suche ausschließen wollen machen Sie einfachen einen Rechtsklick auf den Ordner und wählen anschließend aus dem Menü „**Batch**“ -> „**Aus Datenbank entfernen**“.

Hinweise.

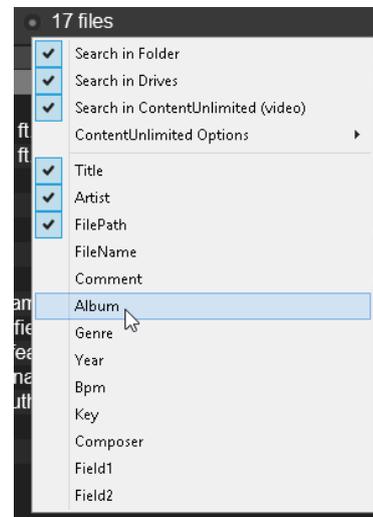
- *Das Hinzufügen oder Entfernen von Tracks zur Suchdatenbank hat keinerlei Auswirkung auf die eigentlichen Dateien. Es wird nichts kopiert, verschoben oder gelöscht. Es wird nur die Suchdatenbank entsprechend aktualisiert.*
- *Tracks die zur Suchdatenbank hinzugefügt werden, werden nicht automatisch analysiert (BPM gescannt usw.).*

Jetzt können Sie das Suchfeld nutzen, um nach Tracks zu suchen. Tippen Sie einfach einen Teil des Interpreten und/ oder des Titels ein (durch Leerzeichen getrennt) und VirtualDJ zeigt Ihnen **alle Tracks**, die dem eingegebenen **Suchkriterium entsprechen, an**.

Die Suchergebnisse werden solange Sie tippen ständig aktualisiert. VirtualDJ zeigt Ergebnisse aus dem aktuell selektierten Ordner an oberster Stelle an. Suchergebnisse aus anderen Ordnern werden durch eine Leerzeile getrennt danach angezeigt.



Suchergebnis



Suchoptionen

Standardmäßig sucht VirtualDJ in den Datenbankfeldern für Interpret, Titel und Dateipfad. Sie können jedoch **zusätzliche** oder **andere Felder** über die **Suchoptionen** einstellen, um genauere oder andere Suchtreffer zu erhalten.

Tipps.

- Die Reihenfolge der Suchbegriffe ist irrelevant. VirtualDJ durchsucht alle ausgewählten Felder mit allen eingegebenen Begriffen.
- Es können auch numerische Felder für die Suche verwendet werden. Beispiel: Wählen Sie BPM aus den Suchoptionen aus und tippen Sie 120-125 in das Suchfeld. Sie erhalten somit alle Tracks die einen BPM Wert zwischen 120 und 125 besitzen. (Die Tracks müssen zuvor analysiert worden sein)

Tracks analysieren

Nachdem Sie einen Ordner im linken Teil des Browsers markiert haben, werden Ihnen die darin enthaltenen Tracks mit Interpret, Titel und evtl. Remix (sofern verfügbar) in der Songliste angezeigt. Sind diese Tracks noch nie mit VirtualDJ abgespielt worden sind die Felder für **BPM**, **Länge** und **Key** leer.

Um diese Informationen sehen zu können müssen die **Tracks analysiert (gescannt)** werden.

Es wird dringend empfohlen alle Tracks analysieren zu lassen.

How to:Nur bestimmte Tracks analysieren

Führen Sie einen **Rechtsklick** auf einem bestimmten Track aus und wählen Sie anschließend aus dem Menü „**BPM und Tags ermitteln**“. Sie können durch Drücken der STRG-Taste (oder SHIFT-Taste) auch mehrere Tracks gleichzeitig markieren und über „**Batch**“ -> „**BPM und Tags ermitteln**“ desselben Rechtsklick-Menüs analysieren lassen.

Ordner analysieren

Mit einem Rechtsklick auf einen beliebigen Ordner und anschließender Auswahl von „**Batch**“ -> „**BPM und Tags ermitteln**“ werden ganze Ordner analysiert.

Die komplette Musikbibliothek analysieren

Wenn Ihre komplette Musikbibliothek auf einem Laufwerk oder in einem Ordner liegt klicken Sie diesen mit einem Rechtsklick an und wählen „**Batch**“ -> „**BPM und Tags ermitteln**“. VirtualDJ analysiert dann alle Dateien im Ordner und in allen Unterordnern.

Wenn Ihre Tracks über mehrere Laufwerke oder Ordner verteilt sind:

- **Geben** Sie einen * (Stern) in das **Suchfeld** ein. So werden alle Tracks der Suchdatenbank in der Songliste angezeigt. Markieren Sie nun alle Tracks (mit STRG+A). Ein **Rechtsklick** auf eine beliebige Datei und anschließendes Wählen von „**Batch**“ -> „**BPM und Tags ermitteln**“ analysiert alle Tracks.
- Erstellen Sie einen **Filter Folder** mit dem Kriterium **isscanned=0** (siehe Filter Folder) und VirtualDJ zeigt Ihnen alle Tracks an, die gescannt werden sollten. Markieren Sie auch hier alle Tracks und wählen Sie „**Batch**“ -> „**BPM und Tags ermitteln**“. Der Vorteil dieser Methode besteht darin, dass Sie, im Falle einer sehr großen Datenbank, die Analyse der Tracks auch abbrechen können und wenn Sie das nächste Mal auf den Filter Folder gehen, werden Ihnen nur noch die Tracks angezeigt, die noch nicht gescannt wurden. Oder Sie wollen nur einen Teil der Tracks scannen lassen. Auch dann bietet sich die Filter Folder Methode an.

Hinweise.

- *Das Analysieren von Tracks fügt sie automatisch der Suchdatenbank hinzu.*
- *Das Analysieren Ihrer kompletten Musikdatenbank benötigt einiges an Zeit. Abhängig davon wie viele Dateien gescannt werden müssen.*

Playlisten

VirtualDJ unterstützt **m3u Playlisten**, aber auch Playlisten von Drittanbietern wie **iTunes Playlisten** oder **Serato Crates**.

m3u Playlisten

VirtualDJ bietet einen eigenen Playlisten Ordner als oberstes Element in der Ordner Liste (Pfad Dokument/VirtualDJ/Playlists) in dem Ihre neu erstellten Playlisten gespeichert werden.

Meine m3u Playlisten liegen an einem andern Pfad

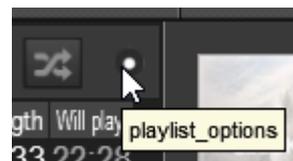
Playlisten können von jedem Pfad gelesen werden. Navigieren Sie über den VirtualDJ Browser einfach an die entsprechende Stelle und all Ihre Playlisten werden angezeigt. Klicken Sie auf eine der Playlisten, um den Inhalt in der Songliste angezeigt zu bekommen. Wenn Sie die Playlisten in den Standardordner von VirtualDJ verschieben wollen klicken Sie die Playliste (oder den ganzen Ordner) mit der rechten Maustaste an und wählen Sie aus dem Kontextmenü „**Dateioptionen**“ -> „**Verschieben nach**“.

Eine Playliste erstellen

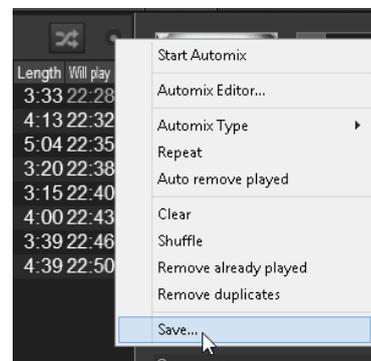
Ziehen Sie beliebige **Tracks** aus der Songliste in die Automixliste in der Sideview. Nachdem Sie alle gewünschten Tracks zusammengetragen haben, klicken Sie auf den Button für die Playlisten Optionen und wählen Sie aus dem Menü „**Speichern**“. Vergeben Sie anschließend im erscheinenden PopUp-Fenster einen Namen für die Playliste und bestätigen Sie den Dialog mit **OK**.



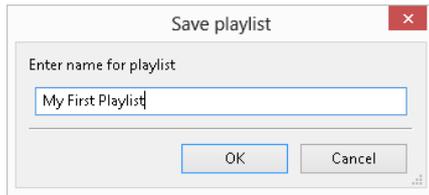
1. Ziehen Sie Tracks in den Automix



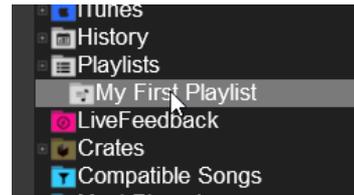
2. Playlisten Optionen



3. Playlist Optionen – Speichern



4. PopUp Playliste speichern



gespeicherte Playliste

Die gespeicherte Playliste befindet sich nun im Playlisten Ordner in der Ordner Liste. Klicken Sie auf die Playliste, um die Tracks in der Songliste angezeigt zu bekommen.

Eine bestehende Playliste bearbeiten

Vergewissern Sie sich, dass die Automixliste leer ist oder leeren Sie diese mit dem Menüpunkt „**Alles entfernen**“ aus den Playlist Optionen. Klicken Sie nun mit der **rechten Maustaste** auf eine **Playliste** und wählen Sie „**Lade in Automix**“. Der Inhalt der Playliste wird Ihnen dann in der Automixliste angezeigt. Sie können nun weitere Tracks per **Drag&Drop hinzufügen** oder mit einem **Rechtsklick** auf einen Track und „**Entfernen**“ den Track entfernen. Speichern Sie die Playliste über das Optionsmenü der Playlisten. Vergeben Sie denselben Playlistenamen, wenn die gerade geänderte Playliste Ihre Existierende überschreiben soll. Oder vergeben Sie einen neuen Namen, wenn eine neue Playliste mit Ihren Änderungen erstellt werden soll.

Eine Playliste löschen

Um eine Playliste zu löschen klicken Sie die **Playliste** in der Ordnerliste mit einem **Rechtsklick** an und wählen Sie anschließend „**Löschen**“ aus dem angebotenen Kontextmenü. Über dasselbe Kontextmenü können Sie weitere Operationen wie **Verschieben**, **Kopieren**, **Umbenennen**, **Lade in Sideliste** und Batchoperationen wie „**zur Datenbank hinzufügen**“, „**BPM und Tags ermitteln**“ usw. vornehmen.

Hinweise.

- *Playlisten werden nicht aktualisiert, wenn Tracks verschoben, gelöscht oder umbenannt werden. Auch dann nicht, wenn Sie die Dateioptionen von VirtualDJ verwenden. VirtualDJ versucht jedoch eine fehlende Datei in anderen Laufwerken wiederzufinden (vorausgesetzt diese wurden nicht umbenannt).*
- *Tracks werden automatisch gescannt sobald sie in die Automixliste geladen werden.*

Tipps.

- *Playlisten behalten ihre Reihenfolge, wie bei der Erstellung vorgegeben, bei. Natürlich können sie aber auch nach jedem Datenbankfeld sortiert werden. Um die ursprüngliche Sortierung wiederherzustellen klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Überschrift eines Datenbankfeldes im Browser und wählen Sie aus dem Menü „Sortierung zurücksetzen“*

iTunes Playlisten

VirtualDJ liest bei jedem Start automatisch ihre iTunes Bibliothek und zeigt Ihnen ihre **iTunes Playlisten** im iTunes Ordner in der Ordnerliste an. Mit einem Rechtsklick können Sie die Liste „**Neu laden**“, sollten sich Veränderungen der iTunes Playlisten ergeben haben und VirtualDJ läuft bereits. VirtualDJ liest die iTunes Dateien standardmäßig aus dem **Standard iTunes Verzeichnis**. Ein abweichendes Verzeichnis kann aber in den [Optionen](#) angegeben werden.



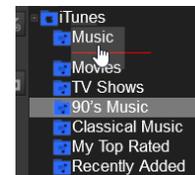
Wählen Sie „**Importiere iTunes Ratings**“, aus demselben Rechtsklickmenü, wenn ihre Tracks das Rating aus iTunes verwenden sollen.

Hinweise.

- Der iTunes Ordner wird nicht angezeigt, wenn iTunes nicht installiert ist.
- Obwohl iTunes Playlisten von VirtualDJ wie Playlisten behandelt werden, können Sie über VirtualDJ nicht verschoben, kopiert, umbenannt oder gelöscht werden. Dies muss über iTunes selbst erledigt werden. Oder Sie erstellen aus einer iTunes Playliste eine m3u Playliste (siehe oben) und nutzen danach VirtualDJ für die Verwaltung.
- Batchoperationen (wie analysieren, zur Suchdatenbank hinzufügen usw.) finden Sie im Kontextmenü.

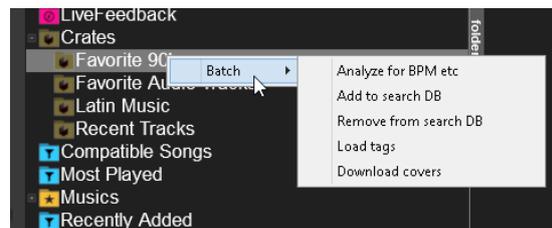
Tipp.

iTunes Playlisten werden standardmäßig in der Reihenfolge angezeigt wie sie auch in iTunes vorliegen. Die Reihenfolge kann aber per Drag&Drop verändert werden.



Crates

VirtualDJ ist auch in der Lage Playlisten (Crates), die mit Serato erstellt wurden, zu lesen. Zunächst sucht VirtualDJ im Standardverzeichnis der Serato Crates. Über die [Optionen](#) kann jedoch ein abweichender Ordner festgelegt werden. Crates können nicht verschoben, kopiert, umbenannt oder gelöscht werden. Batchoperationen wie „**zur Datenbank hinzufügen**“, „**BPM und Tags ermitteln**“ usw. stehen jedoch zur Verfügung.



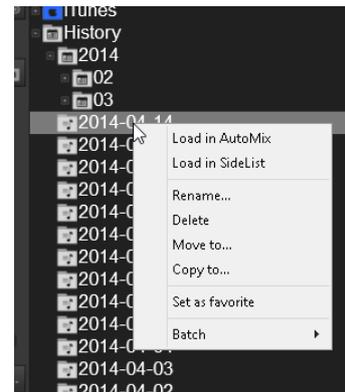
Hinweise.

- Der Crates Ordner wird nur angezeigt, wenn auch die Serato Software auf Ihrem Computer installiert ist.
- Crates sind nur verfügbar, wenn auch welche mit Serato angelegt wurden.

History

Sollten Sie einmal nachschauen wollen, was Sie an einem bestimmten Datum gespielt haben, oder wenn Sie eine Playliste eines erfolgreichen Abends wiederholt abspielen wollen, dann nutzen Sie die History von VirtualDJ. VirtualDJ legt eine komplett abspielbare, **nach Datum sortierte History** für Sie an. **Klicken** Sie einfach auf den **History Ordner**, um ihn aufzuklappen. Hier finden Sie alle Ihre gespielten Tracks nach Datum sortiert und nach Jahr und Monat geordnet.

Klicken Sie auf eine der History Playlists und es werden Ihnen alle Tracks angezeigt, die Sie an diesem Tag gespielt haben. Es wird außerdem ein zusätzliches Feld, **Play Time**, dargestellt, das Ihnen anzeigt, zu welcher Uhrzeit Sie welchen Track gespielt haben.



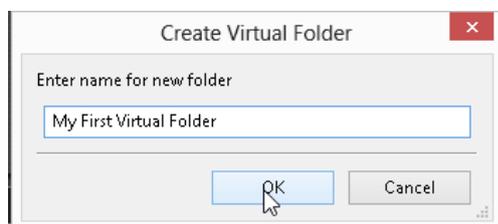
Über das **Kontextmenü** können Sie die History Playliste in die Automix- oder Sideliste **laden**, **als Favorit setzen** (für schnellen Zugriff), **umbenennen**, löschen, verschieben, kopieren oder Batchoperationen wie „zur Datenbank hinzufügen“, „BPM und Tags ermitteln“ usw. ausführen. Außerdem lassen sich History Playlisten auch per Drag&Drop umsortieren.

Virtual Folders

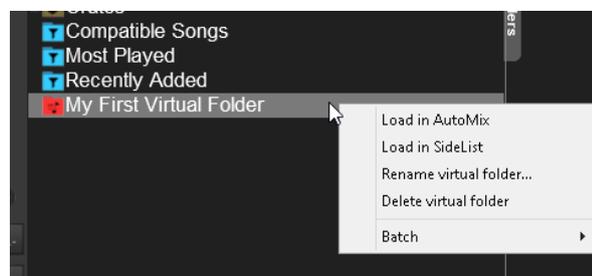
Virtual Folders sind eine alternative zu m3u Playlisten. Der große Vorteil von Virtual Folders ist, dass sie Teil der VirtualDJ Datenbank sind und somit aktualisiert werden, wenn Sie einen Track umbenennen, verschieben oder löschen sollten. Anders ausgedrückt beinhalten Virtual Folder nur Verweise auf einen Track und nicht den Track selbst.

How to:

Klicken Sie auf den  Button der linken **Toolbar** des Browsers. Über ein PopUp-Fenster können Sie nun einen Namen für den Virtual Folder vergeben. Nachdem Sie auf **OK** geklickt haben wird der Virtual Folder am Ende ihrer Ordnerliste angezeigt.



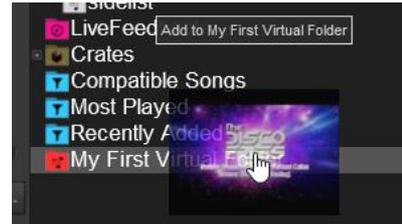
PopUp-Fenster Virtual Folder



Virtual Folder nach der Erstellung

Nachdem der Virtual Folder erstellt wurde können Sie einfach per **Drag&Drop Tracks** in ihn hineinziehen.

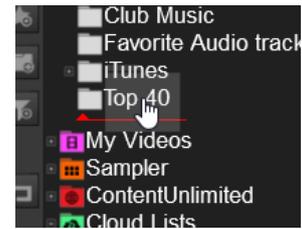
Natürlich können auch mehrere Tracks gleichzeitig dem Virtual Folder hinzugefügt werden (müssen zuvor markiert sein).



Über das Kontextmenü können Sie den Inhalt eines Virtual Folders in den Automix oder die Sideliste laden oder Batchoperationen wie „zur Datenbank hinzufügen“, „BPM und Tags ermitteln“ usw. ausführen. Über dasselbe Menü können Sie den Virtual Folder auch umbenennen oder löschen.

Tipps

- Virtual Folders lassen sich auch ineinander verschachteln. Klicken Sie dazu einen Virtual Folder an und erstellen Sie nun einen neuen Virtual Folder. Der neue Ordner wird nun innerhalb des ersten erstellt. Somit lassen sich auch ganze Ordnerstrukturen für Tracks erstellen, ohne dass Sie die eigentlichen Ordner auf Ihrer Festplatte verschieben müssen.
- Virtual Folder lassen sich auch einfach per Drag&Drop an eine andere Position verschieben.



Einen Virtual Folder verschieben

Hinweise.

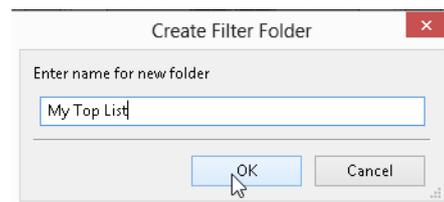
- Wenn ein Track zu einem Virtual Folder hinzugefügt wird, wird sein ursprünglicher Dateipfad nicht verändert. Virtual Folder enthalten nur die Pfadangabe zum Track, nicht den Track selbst.
- Virtual Folder können nicht in einen Filter Folder oder einen Playlist Ordner (m3u, iTunes, Crates) verschachtelt werden.

Filter Folder

Filter Folder sind eine höchst dynamische und kreative Art seine Tracks zu organisieren. Sie können mit Bedingungen versehen werden, die automatisch ihre Datenbank „filtern“ und so nur die Tracks angezeigt werden, die dem Such-/ Filterkriterium entsprechen.

How to:

Um einen **Filter Folder anzulegen** klicken Sie auf den  Button in der linken Toolbar des Browsers. Im sich nun öffnenden Fenster können Sie einen **Namen** für den Filter Folder **vergeben**. Klicken Sie auf **OK**.

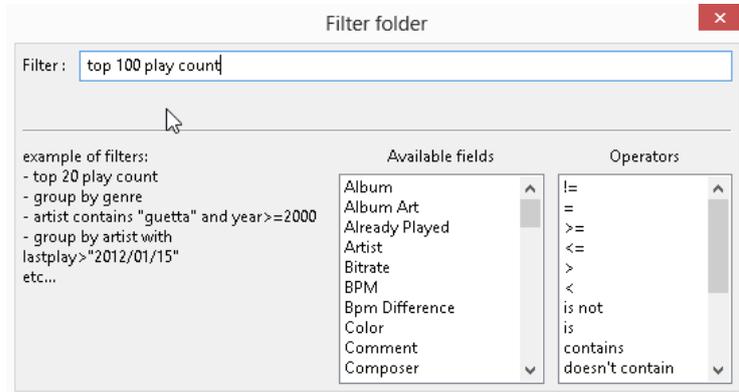


Der Filter Folder wird nun angelegt und am Ende Ihrer Ordnerliste angezeigt.



Im nächsten Fenster tragen Sie das **Filterkriterium** in das „**Filter**“ Textfeld ein.

Im unteren Bereich des Fensters finden Sie Listen, die Felder und Operatoren enthalten, die Sie für den Filter verwenden können. Außerdem werden einige Beispiele angezeigt, die Sie bei der Syntax unterstützen sollen.



Filter Folder Syntax

Beachten Sie, dass, noch während Sie tippen, im Hintergrund der Filter Folder sofort mit Tracks gefüllt wird die dem Kriterium entsprechen (sofern die Syntax korrekt ist).

Beispiele für Filter Folder

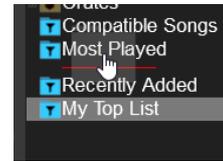
Filter	Erwartetes Ergebnis
isscanned=1 (oder isscanned=0)	Zeigt alle Tracks der Datenbank die bereits analysiert wurden (oder die noch nicht analysiert wurden).
top 100 nbplay	Die 100 meistgespielten Songs, basierend auf dem Play Counter Feld.
top 100 firstseen	Die 100 zuletzt hinzugefügten Tracks
bpm>120 and bpm<130	Tracks mit BPM zwischen 120 und 130
year>=1980 and year<1990	Tracks mit Jahr zwischen 1980 und 1990 (80er)
days since lastplay<31	Tracks die in den letzten 30 Tagen gespielt wurden (letzter Monat)
lastplay=0 (or Play Count=0)	Tracks die noch nie gespielt wurden
Play Count > 1	Tracks die mindestens ein Mal gespielt wurden.
type=video (oder =video oder =karaoke)	Tracks welche Audio (oder Video oder Karaoke) Dateien sind
hascover=1 (oder hascover=0)	Tracks welche ein Cover besitzen (die kein Cover besitzen)

Hinweis:

Noch mehr Beispiele finden Sie unter <http://www.virtualdj.com/wiki/FilterExamples.html>

Tipps:

- Filter Folder können nach dem Erstellen per Drag&Drop an eine andere Position verschoben werden.
- Filter Folder beziehen sich auf die ganze Datenbank, solange sie nicht in einem anderen Ordner oder Virtual Folder verschachtelt wurden. Beispiel: Wenn Sie einen Filter Folder mit Filter „Play Count > 2“ in einen Ordner geschachtelt haben, der Ihre Videodateien enthält, dann bezieht sich der Filter nur auf diesen bestimmten Ordner und es werden nur Tracks dieses Ordners angezeigt.



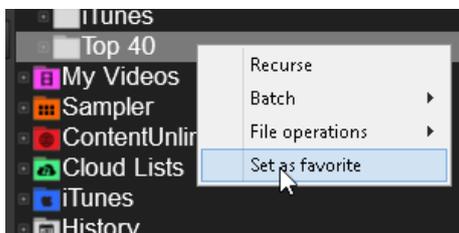
Filter Folder verschieben

Favorite Folder

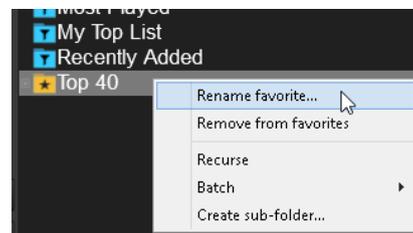
Sie können Verzeichnisse und Ordner, wie „Hits of 2006“ oder „Meine Musik“, die sie regelmäßig nutzen, als **Favorite Folder** definieren. Favorite Folders sind eine Art Lesezeichen, mit denen Sie schnell an eine bestimmte Stelle, bzw. in einen bestimmten Ordner, gelangen.

How to:

Markieren Sie einen Ordner (oder Unterordner) in der Ordnerliste und klicken Sie anschließend auf den Button, um den Ordner als Favorite Folder zu definieren. (Über einen Rechtsklick kann diese Option auch aus dem Kontextmenü gewählt werden). Der Favorite Folder wird dann als „Klon“ am Ende der Ordnerliste hinzugefügt und erhält ein spezielles Icon. Favorite Folder dienen hauptsächlich dazu Ihnen einen **schnellen Zugriff** auf Ordner, die sie häufig nutzen, zu gewähren. Sie werden von VirtualDJ automatisch aktualisiert, wenn sich im Originalordner etwas ändern sollte. Die Ordner werden also überwacht.



Normaler Ordner



Derselbe Ordner als Favorite Folder

Mit einem **Rechtsklick** auf einen Favorite Folder kann er **entfernt** oder **umbenannt** werden (er kann auch einen anderen Namen als der Originalordner erhalten). Sie können außerdem Unterordner erstellen oder Batchoperationen wie „zur Datenbank hinzufügen“, „BPM und Tags ermitteln“ usw. ausführen.

Hinweise:

- *Favorite Folder können weitere Unterordner und auch Virtual- oder Filter Folder aufnehmen*
- *Änderungen im Originalordner oder im Favorite Folder wirken sich immer sofort auf beide aus*

Content Unlimited

Anders als der normale Musikkonsument, der seine Lieder eins nach dem anderen bei iTunes oder Beatport kauft, haben DJs andere Bedürfnisse. Während eines Gigs, oder auch beim Üben zuhause, benötigen sie mehr als nur die persönlichen Top 20 Tracks. Hunderte oder sogar tausende Tracks, die vielleicht nur ein oder zwei Mal benötigt werden und danach nie wieder, sind hier der Regelfall. Es ist offensichtlich, dass es nicht sehr praktikabel ist wirklich alle Tracks zu kaufen.

Deshalb bietet Ihnen VirtualDJ einen besonderen Service an: das **Content Unlimited** Abonnement.

Sie können aus einem Pool von **Millionen an Songs** wählen und jeden Einzelnen **ohne Einschränkungen abspielen**, solange Ihr Abonnement aktiv ist. Sie können die **Songs** sogar auf Ihren Computer **herunterladen** und somit auch **ohne** bestehende **Internetverbindung** mit VirtualDJ **abspielen**.

Mit einem Content Unlimited Abo sind Sie in der Lage beinahe jeden Wunsch Ihrer Gäste zu erfüllen, auch wenn Sie von einem Song noch nie etwas gehört haben.

Außerdem haben Sie immer und von überall Zugriff auf die neusten Tracks, sobald diese veröffentlicht wurden.

Mehr über die Content Unlimited Angebote finden Sie unter <http://www.virtualdj.com/products/subscription.html>

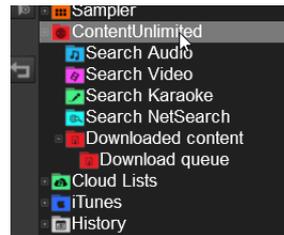
How to:

Um einen Track des Content Unlimited Service zu nutzen, suchen Sie einfach nach ihm über das Suchfeld des VirtualDJ Browsers. Abhängig von Ihren Sucheinstellungen und dem selektierten Ordner, zeigt VirtualDJ zuerst Treffer aus Ihrem eigenen Musikbestand an, gefolgt von Tracks aus dem Content Unlimited Service.

Einen bestimmten Katalog durchsuchen

Um nach bestimmten Track Typen zu suchen, klicken Sie auf einen der Search **Audio**, Search **Video**, Search **Karaoke** oder Search **Netsearch** Unterordner des Content Unlimited Ordners und tippen Sie anschließend ihren Suchbegriff in das Suchfeld des Browsers ein.

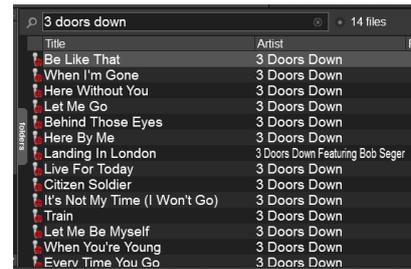
Beachten Sie die unterschiedlichen, **überlagernden Icons** der Dateien, abhängig vom gewählten Katalog.



Audio CU Ergebnisse



Video CU Ergebnisse



Karaoke CU Ergebnisse

Hinweise:

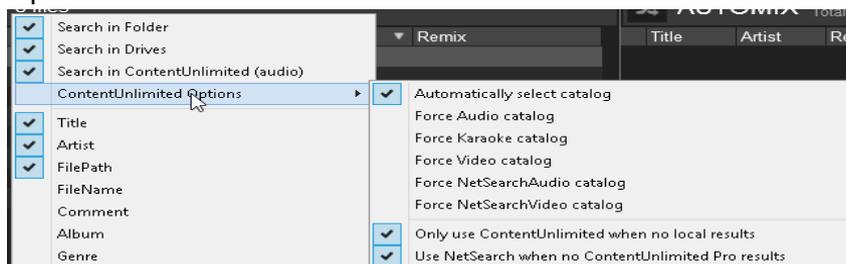
- Tracks der Audio, Video und Karaoke Kataloge werden von seriösen Content Anbietern bereitgestellt. Mit ihnen besteht ein Partnerschaftsverhältnis. Inhalte aus Netsearch werden nicht überprüft und stammen aus unterschiedlichen Internetquellen.
- Für Audio, Video und Karaoke sind jeweils eigene Abos abzuschließen
- Netsearch Videotracks setzen ein Content Unlimited Video Abo voraus
- Netsearch Audiotracks setzen ein Content Unlimited Audio Abo voraus
- Content Unlimited Tracks können für 30 Sekunden vorgehört werden, wenn ein entsprechendes Content Unlimited Abo aktiviert wurde.

Suche per automatischem Katalog

Wenn der Content Unlimited Ordner keinen Fokus hat (ein anderer Ordner ist selektiert) und der gesuchte Track nicht in Ihrer Datenbank gefunden werden kann, dann sucht VirtualDJ automatisch nach Content Unlimited Tracks, die dem Suchbegriff entsprechen. Wenn Sie die Videofunktion in VirtualDJ deaktiviert haben, wird nur der Audio Katalog durchsucht. Ansonsten wird der Audio und Video Katalog bevorzugt durchsucht.

Content Unlimited Suchoptionen

Klicken Sie auf den Suchoptionen Button rechts neben dem Suchfeld im Browser, um das Optionsmenü für Content Unlimited zu öffnen.



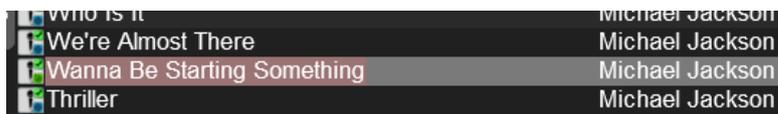
Nutzen Sie die Optionen des Menüs, um einen bestimmten Katalog bevorzugt zu durchsuchen und die automatische Auswahl des Kataloges zu umgehen. Deaktivieren Sie die Option „**ContentUnlimited nur verwenden wenn keine lokalen Treffer**“, wenn Sie auch dann Content Unlimited Treffer angezeigt bekommen möchten, selbst wenn lokale Datenbanktreffer vorhanden sind. Deaktivieren Sie die Option „**NetSearch verwenden wenn keine ContentUnlimited Pro Treffer**“, wenn VirtualDJ Ihnen Suchtreffer aus Netsearch anbieten soll, selbst wenn es Ergebnisse aus dem Audio, Video oder Karaoke Katalog gibt (nicht empfohlen).

Ziehen Sie einen **Track** aus den Content Unlimited Suchergebnissen einfach **auf ein Deck** in VirtualDJ. Der **Track wird nun heruntergeladen** (gestreamt) und die Waveform (Song Position) zeigt Ihnen den Downloadfortschritt an. Sie können den Track jetzt abspielen und vorhören.

Hinweis:

Es wird dringend empfohlen zu warten bis der Download vollständig abgeschlossen wurde und erst dann den Track zu starten. Besonders dann, wenn Ihre Internetverbindung langsamer als die Abspielgeschwindigkeit des Tracks ist.

Wenn Sie einen Content Unlimited Track in Ihre Musikbibliothek aufnehmen möchten, klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an und wählen Sie „**Herunterladen in Cache**“. Die Zeile des Tracks im Browser verändert sich nun in der Farbe und zeigt Ihnen so den Downloadfortschritt an. Außerdem finden Sie am oberen rechten Rand der Songliste eine Statusanzeige, die den Download in Prozent anzeigt. Der Unterordner „**Download queue**“ des Content Unlimited Order bietet Ihnen ebenfalls einen Überblick über alle Downloads (es kann mehr als 1 Track gleichzeitig heruntergeladen werden). So können Sie während des Downloads nach anderen Tracks in anderen Ordnern suchen.



CU Track - Downloadfortschritt



Statusanzeige

Tipps :

- Gecachte oder gestreamte Content Unlimited Tracks werden automatisch zur Datenbank hinzugefügt.
- Gecachte Content Unlimited Tracks befinden sich im „Downloaded content“ Unterordner
- Gecachte Content Unlimited Tracks müssen ihren DRM Schutz alle 30 Tage aktualisieren

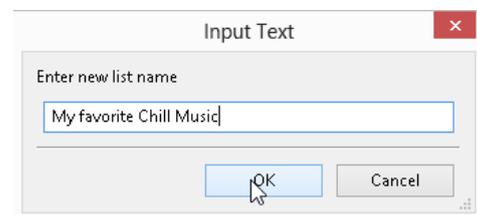
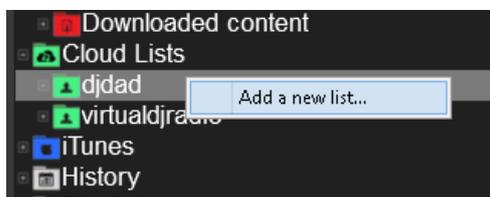
CloudLists

CloudLists sind online gespeicherte Playlisten, welche Sie teilen oder von einem beliebigen Computer aus aufrufen können. Somit können Sie auch mit anderen Usern geteilt werden. Stellen Sie sich vor, ein User schreibt im Forum „Ich wurde für eine Salsa Nacht morgen Abend gebucht, aber ich habe keine Ahnung was Salsa ist. Ist das eine Art würzige Sauce?“ und Sie sind zufällig der Resident DJ in Varadero, Kuba, dann können Sie einfach eine Playliste für den armen DJ Kollegen erstellen und ihm sagen, er solle Sie auf der CloudList hinzufügen. CloudLists können auch genutzt werden, um die aktuellen Playlisten Ihrer Lieblingsgruppen oder Künstler anzuschauen. Somit bleiben Sie immer auf dem neusten Stand und wissen welches die angesagtesten Tracks zurzeit sind (sehen Sie sich z.B. die 3 Kanäle der VirtualDJ Radio CloudList an).

Sie können natürlich auch private Playlists speichern und wenn Sie das nächste Mal bei einem Freund zu Gast sind und das Bedürfnis haben ein paar Tracks zu mischen, dann loggen Sie sich einfach mit Ihren Accountdaten an seinem VirtualDJ ein und schon haben Sie all Ihre Playlisten zur Hand.

How to:

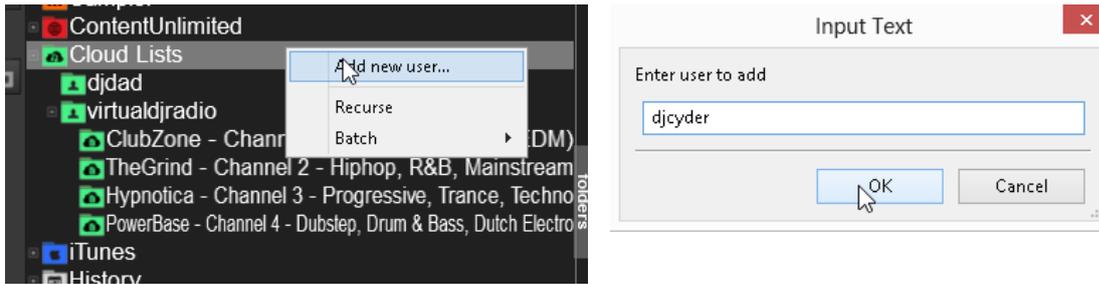
Sobald Sie den Cloud Lists Ordner aufklappen sehen Sie Ihren virtualdj.com **Username** und einen standardmäßig hinzugefügten User *VirtualDJRadio* (mit einigen CloudListen). Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf Ihren Username und wählen Sie „**Neue Liste hinzufügen...**“ um einen neue Liste zu erstellen und zu teilen.



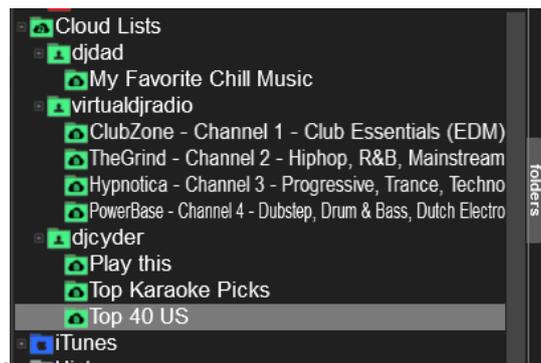
Wählen Sie aus demselben Menü **Private Liste**, wenn Sie die Liste nicht öffentlich teilen wollen. **Umbenennen** oder **Löschen** der Liste wird Ihnen ebenfalls angeboten. Ziehen Sie einfach eine beliebige **Content Unlimited** Datei auf die CloudListe, um die Datei der Liste hinzuzufügen.



Mit einem **Rechtsklick** auf den Cloud Lists Ordner können Sie **einen neuen Benutzer hinzufügen**, den Sie vielleicht aus dem Forum kennen und wissen, dass er ein paar nützliche CloudLists veröffentlicht hat.



Danach können Sie alle Cloud Lists des Users sehen (sofern verfügbar).



Live Feedback

Kurz nachdem ein Track hörbar auf einem Deck läuft, schlägt Ihnen Live Feedback einen passenden nächsten Track vor und zeigt dessen Informationen am unteren Rand der Songliste im Browser an. Die Vorschläge basieren darauf, was andere DJs meistens nach dem gerade laufenden Track gespielt haben.

Live Feedback Ordner

C. FORTGESCHRITTENE FEATURES

VirtualDJ bietet diverse fortgeschrittene Features in Form von **POI-**, **BPM-**, **Tag-**, **Track-**, **Video-** und **Automix-Editoren**. Die Standard Features reichen wohl vollkommen aus, um Ihre Lieblingsmusik zu mixen, die Editoren können jedoch dazu genutzt werden, Ihre Musikbibliothek neu zu strukturieren oder Ihren Mix auf die nächste Ebene zu heben.

Sandbox

Die Sandbox, erstmals vorgestellt mit VirtualDJ Version 8, ist ein neues Feature, welches die Arbeit der meisten Mainstream DJs revolutionieren wird.

Es versetzt VirtualDJ in einen „Sandbox“ Modus, in welchem Sie den bevorstehenden Mix im Voraus „testen“ können, ohne dass Ihr Publikum davon etwas mitbekommt.

Ein Beispiel:

Angenommen Sie haben einen Song auf Deck A laufen und es sind noch 3 Minuten bis zum Ende des Tracks, dann aktivieren Sie den Sandbox* Modus über den  Button. Jetzt können Sie Deck A gefahrlos bis an die Stelle im Track spulen, von der Sie denken, hier wäre eine geeignete Stelle für den Übergang und testen einfach den Mix mit Deck B.



Sandbox deaktiviert

Der **Master Ausgang wird weiterhin**, wie wenn nichts passiert wäre, **den original Song** ab der Stelle **weitspielen**, an der die Sandbox aktiviert wurde. Während Sie auf den Kopfhörern eine ganz andere Stelle hören können.

Sie können den Crossfader nutzen, den Equalizer verändern, Effekte aktivieren usw.. All das wirkt sich nur auf den Ton in ihrem Kopfhörer aus.



Sandbox aktiviert

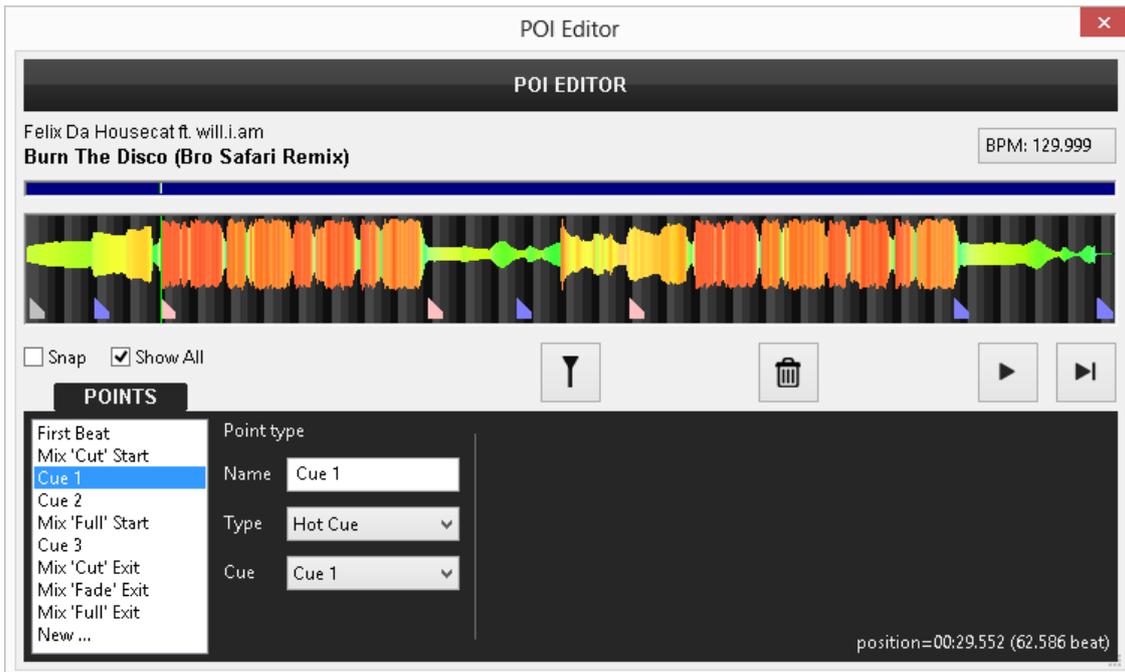
Wenn Sie zufrieden sind, können Sie die **Sandbox** über den  Button wieder **deaktivieren** und Deck A zeigt Ihnen wieder den „tatsächlichen“ Song, der die ganze Zeit über den Master Ausgang gelaufen ist (Deck B pausiert zur Sicherheit automatisch).

Hinweis. Die Sandbox kann in den folgenden Fällen **nicht** genutzt werden:

- Sie nutzen einen externen analogen Mixer (das Audio Setup ist für einen externen Mixer konfiguriert)
- Sie befinden sich bereits mitten in einem Mix (mehr als ein Song spielt über den Master Ausgang)
- Effekte, Samples oder Loops sind für den betreffenden Song aktiv.
- Sie spielen Videotracks

POI Editor

Der **POI Editor** beherbergt all die **Points Of Interest** (dt.: „interessante Punkte“, oder „Punkte von Interesse“), die ein Track besitzen könnte. Etwa HotCUEs, gespeicherte Loops, Automix Punkte, Beatgrid Anker, oder spezielle Punkte, die mit einer VirtualDJ Script Action hinterlegt wurden.



In der Liste auf der linken Seite werden standardmäßig nur die HotCUEs angezeigt. Klicken Sie auf „**Zeige alle Points**“, um alle verfügbaren POIs zu sehen. Der obere Teil zeigt die Waveform des Tracks und alle Ihre **POIs** als dreieckigen **Marker**. Je nach Typ werden sie in einer anderen Farben dargestellt.

POIs verwalten

- Um einen POI auszuwählen klicken Sie auf einen POI in der Liste zur Linken, oder auf einen **dreieckigen Marker** in der Waveform.
- Nutzen Sie das Mausrad um **hinein/heraus** zu **zommen** und die obere Scrollbar um durch den Track zu **navigieren**.
- **Ziehen** Sie den POI mittels der grünen vertikalen Linie (Play Marker) an eine neue **Position**.
- Aktivieren Sie „Snap“, um den POI automatisch am nächstgelegenen Beat zu positionieren.
- Mit dem „**Name**“ Feld können Sie den POI umbenennen.
- Nutzen Sie das Dropdown-Feld „**Type**“, um einen anderen POI Typ auszuwählen.

Verfügbare POI Typen:

HotCUE		Standardtyp. Der POI funktioniert nur als HotCUE.
Saved Loop		Setzt an dieser Track Stelle einen gespeicherten Loop. Ein Feld zur Eingabe der Anzahl an Beats die der Loop haben soll wird an der rechten Seite eingeblendet. Alternativ können Sie den nun sichtbaren, grün eingefärbten Bereich in der Waveform auch mit der Maus verschieben, um die Loopgröße manuell anzupassen. Der gespeicherte Loop wird mit den HotCUE Buttons des VirtualDJ Skins aktiviert.
Action		Weisen Sie diesem POI Typ eine VirtualDJ Script Action zu, die dann ausgeführt wird, sobald der Track diese Stelle erreicht. Ein Macro Action Feld wird Ihnen an der rechten Seite angezeigt, um die Action eingeben zu können. Der Button öffnet einen Macro Editor , der Ihnen hilft die gewünschten Actions auszuwählen. Beispiel: Verwenden Sie die Action „goto +16“, um 16 Beats zu überspringen, sobald der Track den POI erreicht.
Remix Point		Setzt diesen Punkt als Remix Punkt. Der Remix Punkt ist nun in der Sampler Ansicht in der Sideview verfügbar.
Beatgrid Anker		Standardmäßig ist der Beatgrid Anker der erste Beat des Songs. Er wird von VirtualDJ genutzt (während der Analyse eines Songs), um das 4-Beat Schema (CBG) zu generieren. Verschieben Sie den Anker an eine andere Position, um das CBG des Tracks auszurichten. Setzen Sie einen zusätzlicher Beatgrid Anker an einer anderen beliebigen Position und das CBG wird von dieser Stelle an bis zum Ende des Tracks (oder zum nächsten Anker) neu berechnet. Ein lokales BPM Feld wird nun angeboten. Nutzen Sie es, um den BPM Wert dieses Teils anzupassen. Darunter sehen Sie einen Wert, der die Anzahl an Beats bis zu diesem Punkt wieder gibt. Zusätzliche Beatgrid Anker sollten dann genutzt werden, wenn der Track ein variables Tempo besitzt.
Automix Point		Setzt diese Songposition als Automix Punkt. Eine Drop-Down-Liste zur Auswahl des Automixtyps wird Ihnen an der rechten Seite angeboten.
Load point		Wenn ein Load Punkt definiert wurde, wird der Track an dieser Stelle geladen und gestoppt.

Mit der **Cue** DropDown-Liste können Sie wählen ob der POI auf dem Skin **sichtbar** sein soll oder nicht (Invisible/Marker Only), oder ob er zusätzlich als HotCUE fungieren soll.

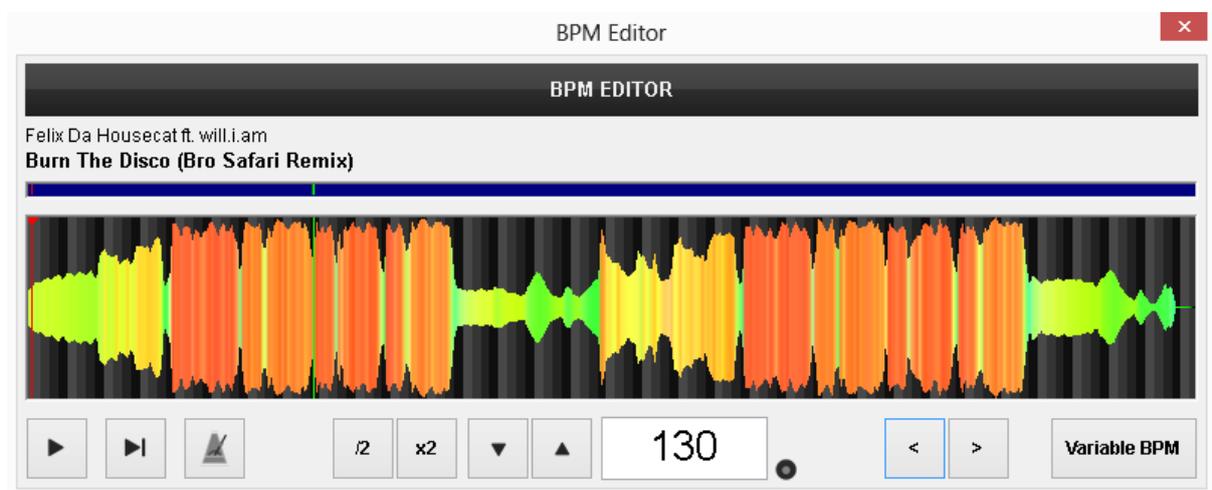
Nutzen Sie die Buttons, um den Track abzuspielen/ zu pausieren/ zu stoppen und

den Play Marker (grüne vertikale Linie), um ihn neu zu positionieren. Der Button **löscht** den ausgewählten POI.

BPM Editor

VirtualDJ verfügt über eine hochentwickelte Sound Engine, welche das Tempo (BPM Wert) und das Beat Raster (CBG) Ihrer Tracks in nahezu allen Fällen präzise berechnet. Sollte es dennoch einmal vorkommen, dass entweder der BPM Wert oder das Beat Raster des Songs nicht korrekt ermittelt wurde, stellt Ihnen der BPM Editor alle Werkzeuge zur Verfügung, um die Werte bequem und exakt neu berechnen zu lassen oder manuell anzupassen.

Um den BPM Editor zu öffnen klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Track oder auf den BPM Wert auf den Decks im Skin.



Der Track wird analysiert und die **mehrfarbige** Waveform bietet nützliche Informationen über die Struktur des Tracks anhand der ermittelten **Frequenzen**. Die Graustufen im Hintergrund zeigen das **4-Beat** Muster **des Beatgrids** an. Die rote vertikale Linie kennzeichnet den **Beatgrid Anker** (erster erkannter Beat).

- Nutzen Sie das Mausrad um **hinein/ heraus zu zoomen** und den oberen Scrollbalken, um durch den Track zu **navigieren**.
- Nutzen Sie die   Buttons, um den Track abzuspielen/ zu pausieren/ zu stoppen und den Play Marker (grüne vertikale Linie), um ihn neu zu positionieren.

How to:

Es gibt verschiedene Möglichkeiten den BPM Wert und den Beatverlauf eines Tracks anzupassen oder zu korrigieren. Nachfolgend sind die Schritte aufgezeigt die Sie, abhängig vom Einzelfall, ausführen müssen:

Der BPM Wert ist bereits bekannt.

In diesem Fall **geben Sie einfach den BPM Wert** in das BPM Feld **ein**. Das CBG des Songs wird automatisch aktualisiert.

Der BPM Wert ist eigentlich doppelt oder halb so hoch.

VirtualDJ hat die Phase des Songs korrekt, aber den BPM Wert nur halb oder doppelt so hoch, erkannt. Nutzen Sie in diesem Fall die   Buttons, um den Wert zu halbieren oder zu verdoppeln.

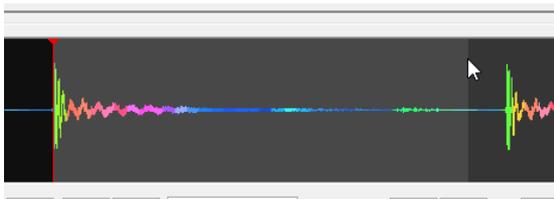
Der BPM Wert ist korrekt, aber das CBG nicht.

Klicken und verschieben Sie den **Beatgrid Anker** (erster ermittelter Beat) – rote vertikale Linie – an eine Stelle (Beat) des Tracks, die Ihnen hilft ein präziseres Ergebnis zu erzielen. Der BPM Wert wird sich in diesem Fall nicht verändern.

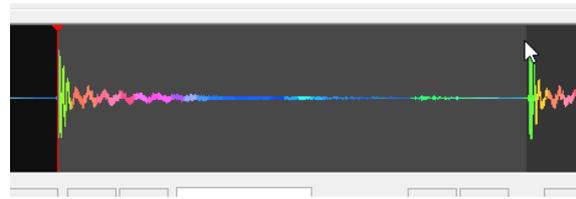
Oder nutzen Sie die   Buttons, um das CBG des Songs um jeweils 1 Beat vor oder zurück zu schieben.

BPM und CBG sind falsch und der richtige BPM Wert unbekannt

- Zoomen Sie an einer Stelle mit klarem Beat in den Track hinein.
- Klicken und verschieben Sie den **Beatgrid Anker** (rote vertikale Linie) an den Anfang des ersten Beats.
- Suchen Sie mit der Maus die Stelle zwischen dem 1. und 2. Beat an der der Mauszeiger zu einem Doppelpfeil wird. (In den Screenshots genau am Ende des hellgrauen Bereichs)
- Klicken und ziehen Sie diesen Punkt an den Anfang des 2. Beats. Die BPM werden nun basierend auf Ihren Veränderungen neu berechnet.



Vorher



Nachher

Um sicherzustellen, dass Sie die korrekte Breite des Beatgrids (auf welcher der BPM Wert basiert) gesetzt haben, betrachten Sie weitere Stellen des Tracks und nehmen Sie, wenn nötig, kleinere Anpassungen durch Einsatz der eben beschriebenen Methode vor.

Mit den   Buttons kann das Beatgrid in kleinen Schritten vergrößert oder verkleinert werden.

Tipp. Nutzen Sie den  Button, um das Metronom zu aktivieren. Spielen Sie einen Teil des Songs ab und hören Sie ob der Beat des Tracks mit dem Metronom übereinstimmt. So können Sie ihre Anpassungen kontrollieren und ggf. korrigieren. Die Lautstärke des Metronoms kann in den Experten Einstellungen angepasst werden.

Variable BPM-Werte

Einige Tracks haben möglicherweise Abschnitte mit unterschiedlichem Tempo (BPM). VirtualDJ berechnet die BPM standardmäßig anhand des größten Teils eines Tracks, der einen konstanten BPM-Wert aufweist. Allerdings kann man dies auch manuell anpassen und für Tracks mit unterschiedlichem Tempo variable BPM Werte und CBG Phasen einrichten.

How to:

- Klicken Sie zunächst auf den  Button. Er wird daraufhin durch 2 neue Buttons ersetzt.
- Ziehen Sie den (grünen) Play Marker an die Stelle des Tracks, ab der er einen anderen BPM-Wert hat (oder das CBG verschoben ist).
- Klicken Sie auf den  Button, um einen neuen Beatgrid Anker zu setzen.
- Bewegen Sie die Maus auf dem Hintergrund der Waveform zwischen den 1. und den 2. Beat (ab dem neuen Beatgrid Anker oder irgendwo danach) bis der Mauszeiger zu einem Doppelpfeil wird.
- Klicken und ziehen Sie diesen Punkt an den Anfang des 2. Beats. Die BPM werden jetzt basierend auf Ihrer Änderung neu berechnet.
- Wenn nötig, klicken Sie auf den  Button, um einen gesetzten Beatgrid Anker wieder zu löschen.

Tag Editor

Mit dem Tag Edit können Sie alle Trackinformationen, die VirtualDJ in der Datenbank speichert, ansehen und bearbeiten. Für unterstützte Dateiformate bietet der Tag Editor auch Funktionen um ID3Tags lesen und speichern zu können (mp3, mp4, m4a, m4v, mov, f4v, ogg, ogm, flac, wav, wave, wma, wmv, avi, flv, mkv) *.

Der obere Teil des Tag Editors stellt die Felder der VirtualDJ Datenbank des Tracks dar. Die meisten werden durch den Dateinamen, ID3Tags oder durch VirtualDJ befüllt. Es gibt aber auch Felder, die mit beliebigem Inhalt durch den User gefüllt werden können.

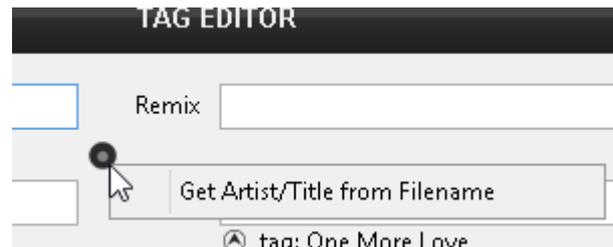
Hinweis.

Abhängig vom Dateiformat ist der Funktionsumfang möglicherweise eingeschränkt. Er reicht vom einfachen Auslesen der Titellänge bis zum vollständigen Lesen und Schreiben aller Tags.

Felder die durch den Dateinamen oder ID3Tags befüllt werden

Interpret	Interpret des Tracks
Titel	Titel des Tracks
Remix	Remix des Tracks (club remix, extended remix usw.)

Standardmäßig werden diese Felder durch den ID3Tag befüllt. Dieses generelle Verhalten kann über die Option *getTitlesFromTags* geändert werden (siehe [Optionen](#)). Für einzelne Tracks können die Felder auch über den Dateinamen befüllt werden. Nutzen Sie hierzu den Button.



Felder die durch ID3Tags befüllt werden (wenn durch den Dateityp unterstützt)

Album	Das Album auf dem der Track enthalten ist
Jahr	Das Jahr in dem der Track produziert wurde
Track	Die Tracknummer auf dem Album
Genre	Das Genre des Tracks
Komponist	Der Komponist des Tracks
Label	Label des Albums
Remixer	Der Remixer des Tracks
Gruppe	Gruppen Information zum Track
Cover	Das Coverbild des Albums
BPM	Die Beats pro Minute, wie von VirtualDJ analysiert oder der Wert des Tags, wenn nicht analysiert
Key	Der Key des Tracks wie von VirtualDJ analysiert
Rating	Rating (Beliebtheit) des Tracks auf Basis eines 5-Punkte-Systems
Kommentar	Kommentare zum Track

Felder die von VirtualDJ befüllt werden

Gain	Das Gainfeld wird automatisch von VirtualDJ befüllt sobald der Track analysiert wurde. Es stellt den Gainwert dar, der von VirtualDJ angewendet wurde um den Track mit 0 dB (oder einem anderen in den Optionen eingestellten Wert) spielen zu können
Play Count	Zeigt wie oft der Track bis jetzt gespielt wurde.
First Seen	Zeigt das Datum, an welchem der Track das erste Mal zur Datenbank hinzugefügt wurde.
Last Play	Zeigt das Datum, an welchem der Track zuletzt gespielt wurde.

Benutzerdefinierte Felder

Feld 1	Leeres Datenbankfeld. Hier können Sie eine beliebige, für Sie relevante, Information eintragen.
Feld 2	Leeres Datenbankfeld. Hier können Sie eine beliebige, für Sie relevante, Information eintragen.
Farbe	Vergeben Sie eine Farbe für den Track. Er wird dann in der gewählten Farbe im Browser angezeigt.

Unter jedem Feld werden (sofern existent) die entsprechenden Daten aus dem Tag dargestellt. Mit dem kleinen Pfeil können Sie diesen Werten in die Datenbank übernehmen.

Am unteren Ende des Fensters sehen Sie einige nützliche Dateiinformationen wie Dateiname, Dateipfad, Dateigröße, Bitrate und Samplerate für Audio- und Videodateien.

Sie können jedes dieser Felder bearbeiten und mit **OK** Ihre Änderungen speichern. Abhängig von Ihren Browsereinstellungen werden die Änderungen auch automatisch in den entsprechenden Tag geschrieben (Standard: Aus).

Klicken Sie auf „**Tags schreiben**“, um die ID3Tags des Tracks mit den Werten aus der VirtualDJ Datenbank zu aktualisieren.

Datei umbenennen

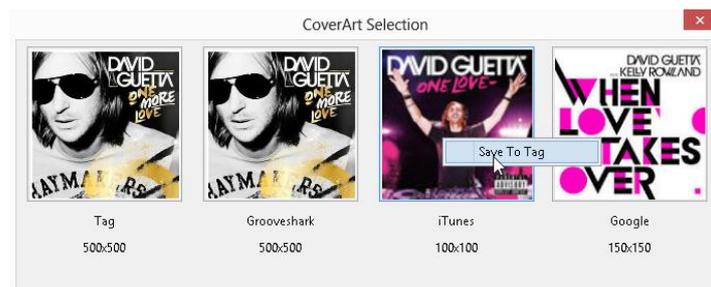
Klicken Sie auf das kleine Punkt Icon direkt neben dem Dateinamen, um die Datei im Format „Interpret – Titel“ oder „Interpret – Titel (Remix)“ umzubenennen.

Ein benutzerdefiniertes Umbenennen des Dateinamens steht als Rechtsklick-Option im Browser zur Verfügung (Dateioptionen).

Album Cover

Klicken Sie auf das Coverbild im rechten oberen Bereich um alternative Covervorschläge aus unterschiedlichen Quellen zu erhalten (iTunes, Amazon, Groovespark, Google etc.).

Klicken Sie auf eines der Cover, um Ihre Auswahl im Tag zu speichern.



How to: Mehrere Tracks editieren - Batchverarbeitung

Markieren Sie über die Standardfunktionen Ihres Betriebssystems mehrere Tracks (unter Windows z.B. halten Sie STRG oder SHIFT gedrückt und klicken Sie auf mehrere Tracks) und wählen Sie über einen Rechtsklick den Tag Editor aus. Der Tag Editor zeigt Ihnen **übereinstimmende Werte** der Tracks in den Feldern an, die restlichen Felder werden als „**multiple values**“ markiert. Wenn Sie wollen, dass alle markierten Tracks denselben Wert für ein Feld erhalten, dann geben Sie diesen Wert einfach in eines der Felder ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.

Beispiel.

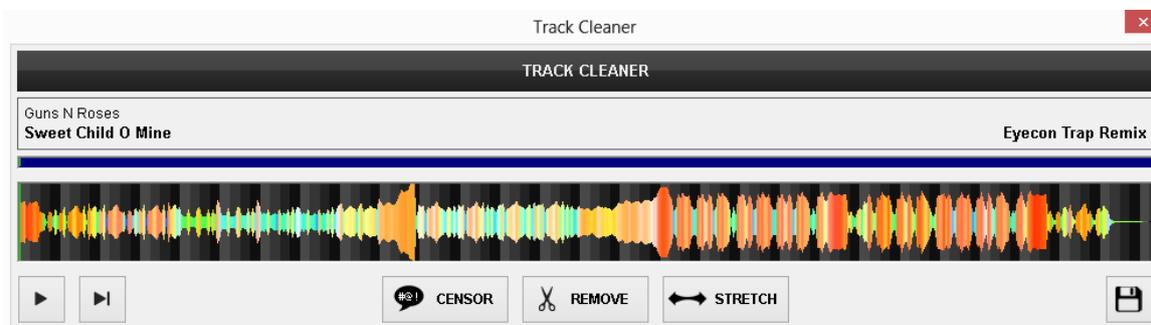
Geben Sie im Genre Feld einen Wert ein, wenn Sie wollen, dass alle markierten Tracks dieses Genre bekommen sollen. Oder geben Sie im Feld „Jahr“ ein Jahr ein und alle markierten Tracks bekommen dasselbe Jahr zugeordnet. Klicken Sie auf OK, um die Änderungen in die VirtualDJ Datenbank zu schreiben.

Hinweise:

- Batchverarbeitung von ID3Tags wird nicht unterstützt
- Batchverarbeitung für ein Cover (um z.B. ein Cover einem ganzen Album zuzuordnen) wird vermutlich keine brauchbaren Ergebnisse erzielen, da die Suche in den Internetquellen immer vom ersten Track ihrer Sammlung/ Markierung abhängt. In diesem Fall wird empfohlen auf den Tag des Covers zu klicken und ein Bild auf Ihrer Festplatte auszuwählen.
- Das automatische Schreiben der Tags kann über die Optionen aktiviert werden (wenn der Dateityp ID3Tags unterstützt).

Track Editor

Der Track Editor bietet Ihnen die Möglichkeit Teile eines Tracks zu **entfernen**, zu **zensieren** oder zu **strecken** (wiederholen). Klicken Sie dazu im Browser mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Track und wählen Sie Track Editor.



How to:

Nutzen Sie die Buttons, um den Track an der gewünschten Stelle abzuspielen/ zu pausieren/ zu stoppen. Mit dem Mausrad kann in den Tack hinein/ herausgezoomt werden und über den die Scrollbalken kann durch den Track navigiert werden. Wählen Sie welche Operation ausgeführt werden soll:

- Wählen Sie ,wenn ein Teil des Tracks zensiert werden soll. Der betroffene Teil wird dann rückwärts abgespielt.
- Wählen Sie , wenn Sie einen Teil aus dem Track löschen möchten (bspw. einen stillen Teil oder einen Werbepart)

- Wählen Sie , wenn ein Teil des Tracks wiederholt werden soll (gestreckt). Ein editierbares Feld mit einer Nummer erscheint neben dem Streckenbutton. Die Nummer gibt an, wie oft der ausgewählte Teil wiederholt wird.

Nachdem Sie eine der angebotenen Operationen ausgewählt haben, wird Ihnen in der Waveform ein **skalierbarer** und **verschiebbarer** Bereich markiert, **beginnend ab dem (grünen) Play Marker**. Der markierte Bereich ist **rot**, wenn Sie Zensur gewählt haben, **gelb** für einen zu entfernenden Teil und **grün** für die Streckoption. Die einzelnen Bereiche können mit der Maus verschoben, vergrößert oder verkleinert werden.



- Klicken Sie auf einen der erstellten Bereiche und klicken Sie anschließend auf , um diesen zu **löschen**.
- Klicken Sie auf den  Button, um Ihre Änderungen zu **speichern**. Eine **vdjedit** Datei wird im selben Ordner wie der Originaltrack erstellt und mit einem speziellen Icon versehen (siehe [Browser Icons](#)).

Tipps.

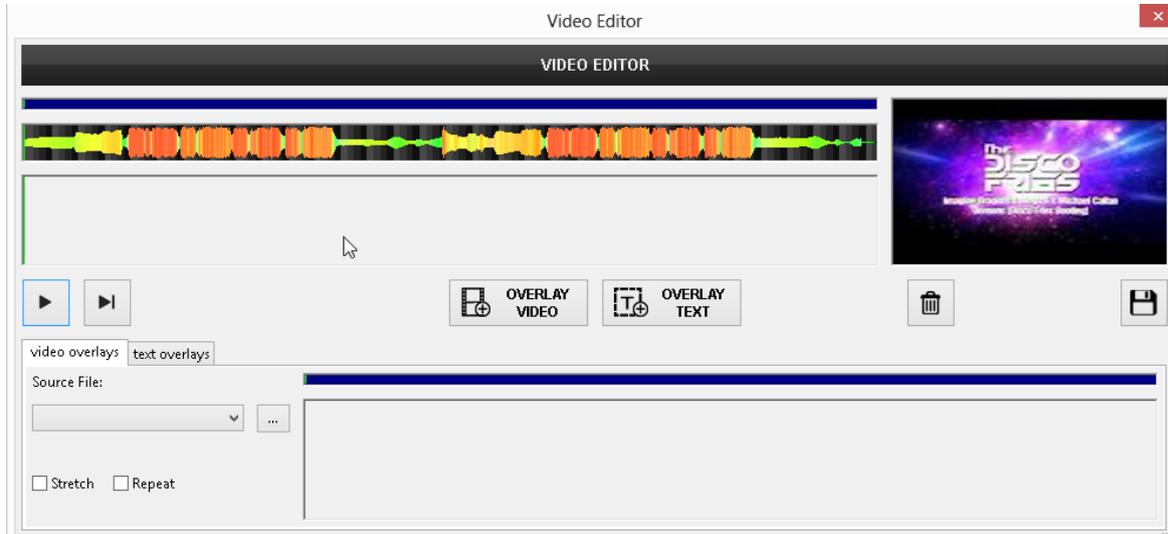
- Zensur-, Entfernen- oder Streckbereiche können mehrfach auf einen Track angewendet werden.
- Es können mehrere vdjedit Dateien für einen Track erstellt werden.
- vdjedit Dateien können beliebig oft mit dem Track Editor bearbeitet werden
- vdjedit Dateien werden automatisch zur Datenbank hinzugefügt.

Hinweis.

Zensur-, Entfernen- oder Streckbereich können **nicht übereinander angelegt** werden. Ziehen Sie den Play Marker zuerst an eine andere Stelle und anschließend den gewünschten Bereich über einen anderen.

Video Editor

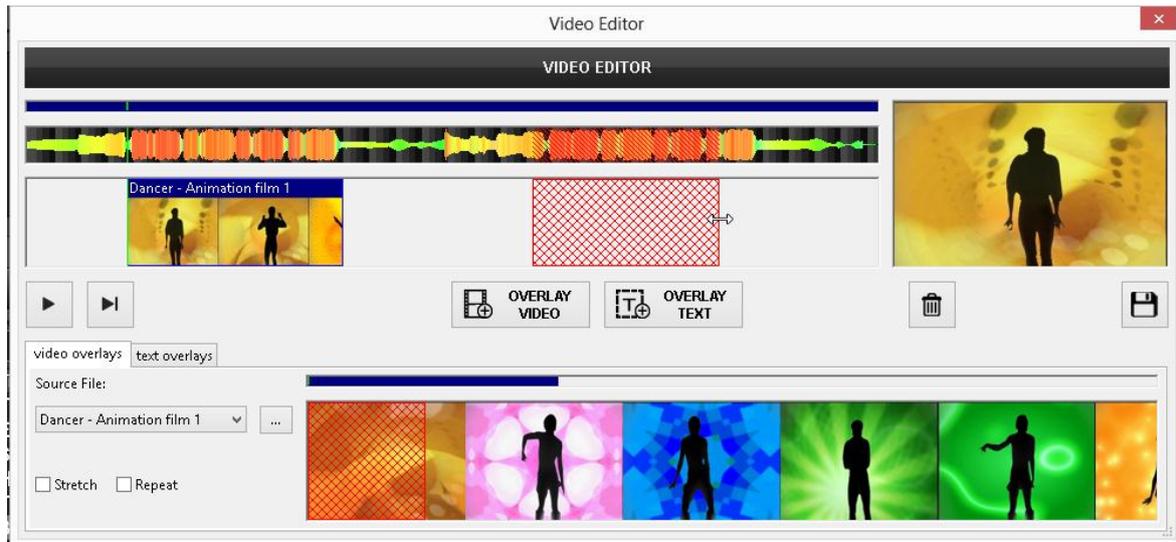
Mit dem Video Editor können Sie Videos oder Texte über andere Audio- oder Videotracks legen. Der Video Editor ist als Rechtsklickoption für jeden Track im Browser verfügbar.



How to:

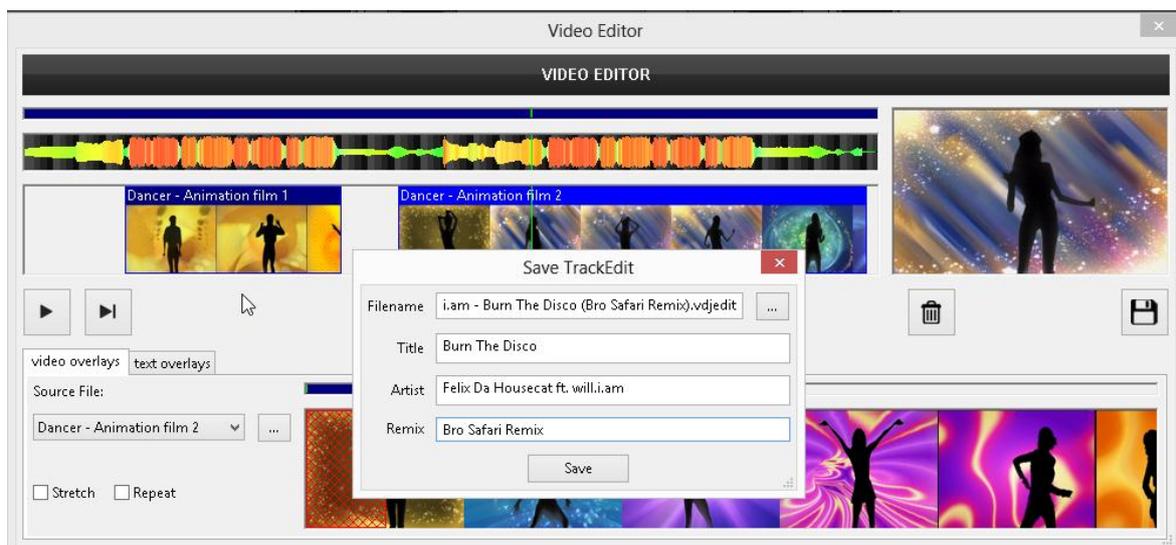
Nachdem der Video Editor geöffnet wurde sehen Sie im oberen Bereich des Editors den ausgewählten Track und daneben das Cover (bei Audiodateien) oder das Video in einem Vorschauplayer.

- Klicken Sie auf den  Button, um eine Videodatei auszuwählen, die über den Track gelegt werden soll.
- Nachdem ein Video ausgewählt wurde wird es (in Frames) im unteren Bereich des Editors dargestellt.
- Klicken Sie auf den  Button. Optional können Sie wählen, ob das Video verlängert oder wiederholt werden soll, sollte es kürzer als der gewählte Track sein.
- Alternativ können Sie auch mehrere Videos zur Überlagerung auswählen und sogar den Bereich definieren, in dem die Videos dargestellt werden sollen.



Mehr als ein Video über einen Track legen:

- Klicken Sie auf den Button, um weitere Videodateien zu laden. Je nachdem welches Video aus der DropDown-Liste der Quelldateien ausgewählt wurde, wird es im unteren Videobereich dargestellt.
- Nutzen Sie die Maus, um einen Bereich (rot dargestellt) des Originaltracks zu markieren (zu erstellen), der vom Video überlagert werden soll. Sie können diesen Bereich **vergrößern/ verkleinern, verschieben** und mit dem Mausekranz **hinein** oder **herauszoomen**, um präziser arbeiten zu können. Wenn Sie den Bereich wie gewünscht ausgewählt haben, klicken Sie auf den Button, um das Video über diesen Bereich zu legen.
- Wiederholen Sie diese Schritte, um mehrere Videos für die Überlagerung zu nutzen.
- Nutzen Sie die **Repeat-** und/ oder **Strechfunktion**, um das Video zu verlängern, wenn der markierte Bereich länger ist als das überlagernde Video.

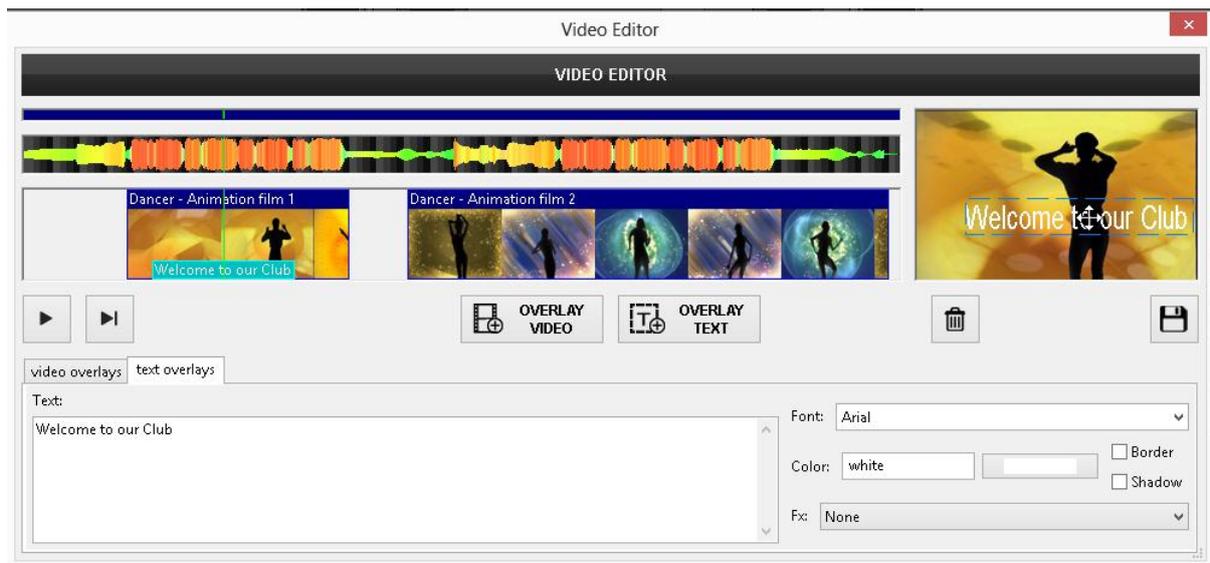


- Mit dem  Button können Sie das markierte, überlagernde Video wieder vom Originaltrack entfernen.
- Nutzen Sie die   Buttons, um den Track zu starten/pausieren/stoppen und sehen Sie sich im Videovorschaufenster an, wie die Überlagerungen aussehen. Verschieben Sie den (grünen) Play Marker, um innerhalb des Tracks zu navigieren.
- Klicken Sie schließlich auf den  Button, um Ihre Änderungen zu **speichern**. Eine **vdjedit** Datei wird im selben Ordner wie der Originaltrack erstellt und mit einem speziellen Icon versehen (siehe [Browser Icons](#)).

Hinweis. Handelt es sich bei dem Track um einen Audiotrack, werden Teile ohne überlagerndes Video mit dem Cover aufgefüllt (sofern vorhanden).

Text über einen Track legen:

Wählen Sie den „**text overlays**“ Reiter im linken unteren Bereich des Video Editors aus, nachdem Sie einen Track in den Video Editor geladen haben.



- **Tippen** Sie nun den gewünschten Text in das **Textfeld** ein.
- Mit dem Menü an der rechten Seite lassen sich **Schriftart**, **Schriftfarbe**, **Rahmen** und **Schatten** hinzufügen.
- Optional können Sie dem Text auch noch einen Effekt (Fx) verleihen. Zur Auswahl stehen: rotate, zoom, float shake oder strobe.
- Nutzen Sie die Maus, um einen Bereich (rot dargestellt) des Originaltracks zu markieren (zu erstellen), auf den der Text angewendet werden soll. Sie können diesen Bereich **vergrößern/ verkleinern**, **verschieben** und mit dem Mausekranz **hinein** oder **herauszoomen**, um präziser arbeiten zu können. Wenn Sie den Bereich wie gewünscht ausgewählt haben, klicken Sie auf den  Button, um den Text über diesen Bereich zu legen.

- Wenn Sie **mehrere Textelemente** verwenden möchten **erstellen** Sie einfach mit der **Maus** einen weiteren **Textbereich** (rot) und wiederholen Sie die letzten Schritte.
- Mit dem  Button können Sie das markierte Textelement wieder vom Originaltrack entfernen.
- Nutzen Sie die   Buttons, um den Track zu starten/pausieren/stoppen und sehen Sie sich im Videovorschaufenster an, wie die Überlagerungen aussehen. Verschieben Sie den (grünen) Play Marker, um innerhalb des Tracks zu navigieren.
- Klicken Sie schließlich auf den  Button, um Ihre Änderungen zu **speichern**. Eine **vdjedit** Datei wird im selben Ordner wie der Originaltrack erstellt und mit einem speziellen Icon versehen (siehe [Browser Icons](#)).
-

Hinweise.

- *Video- und Textelemente können in einer .vdjedit Datei kombiniert werden.*
- *Es können mehrere vdjedit Dateien für einen Track erstellt werden.*
- *vdjedit Dateien können beliebig oft mit dem Video Editor bearbeitet werden*
- *vdjedit Dateien werden automatisch zur Datenbank hinzugefügt.*

Sample Editor

Der Sample Editor bietet Informationen und Werkzeuge zu jeder Sampledatei. Öffnen Sie den Sample Editor über das Rechtsklickmenü des Samples (oder über STRG+Klick in der Rasteransicht). Im oberen Bereich wird Ihnen der **Name** und Pfad des Sample, der berechnete **BPM-Wert** und ein Drehregler zur **Gainanpassung** angeboten.



Das Sample wird analysiert und die **mehrfarbige** Waveform bietet nützliche Informationen über die Struktur des Tracks anhand der ermittelten **Frequenzen**. Die Graustufen im Hintergrund zeigen das **4-Beat** Muster des **Beatgrids** an. Die rote vertikale Linie kennzeichnet den **Beatgrid Anker** (erster erkannter Beat) und die grüne Linie stellt die aktuelle Abspielposition dar.

- Nutzen Sie die   Buttons, um den Track abzuspielen/ zu pausieren/ zu stoppen und den Play Marker (grüne vertikale Linie) um ihn neu zu positionieren.

Hinweis: Der Ausgang des Sample Editors ist standardmäßig der Kopfhörerkanal. Wenn kein Kopfhörerkanal definiert wurde, werden Sie von einem PopUp-Window gefragt, ob die Ausgabe über den Master erfolgen darf

Sampler Optionen

Name	Vergeben Sie einen Namen für das Sample.
Mode	Wählen Sie zwischen dem Drop (das Sample wird nur einmal gespielt, wenn aktiviert) oder dem Loop Modus (das Sample spielt im Loop bis es gestoppt wird).

Drop Mode:

Flat	Das Sample wird ohne Pitch/ Tempoveränderung abgespielt.
Pitched	Das Sample spielt im selben Tempo wie der Masterausgang.

Loop Mode:

Flat	Das Sample wird ohne Pitch/ Tempoveränderung abgespielt.
Pitched	Das Sample spielt im selben Tempo wie der Masterausgang.
Sync-Start	Das Sample spielt im selben Tempo wie der Masterausgang und wird mit dem CBG des Masters synchronisiert.
Sync-Lock	Das Sample spielt im selben Tempo wie der Masterausgang und wird mit dem CBG des Masters synchronisiert. Außerdem startet das Sample zur selben CBG Nummer. Beispiel: Wenn der Track des Masterausgangs am 3. Beat des 4-Beat-Musters ist, dann startet auch der Sample mit seinem 3. Beat.

Gruppe & Farbe

Vergeben Sie einen Namen, um eine neue Gruppe zu erstellen, oder wählen Sie aus der DropDown-Liste eine bestehende, zu der das Sample hinzugefügt wird.

Klicken Sie auf das Feld **Farbe**, um dem Sample eine Farbe für die Raster Ansicht zuzuweisen. Wenn das Sample einer Gruppe zugeordnet wurde, wird die Farbe automatisch auf alle Samples der Gruppe angewendet.

Trigger

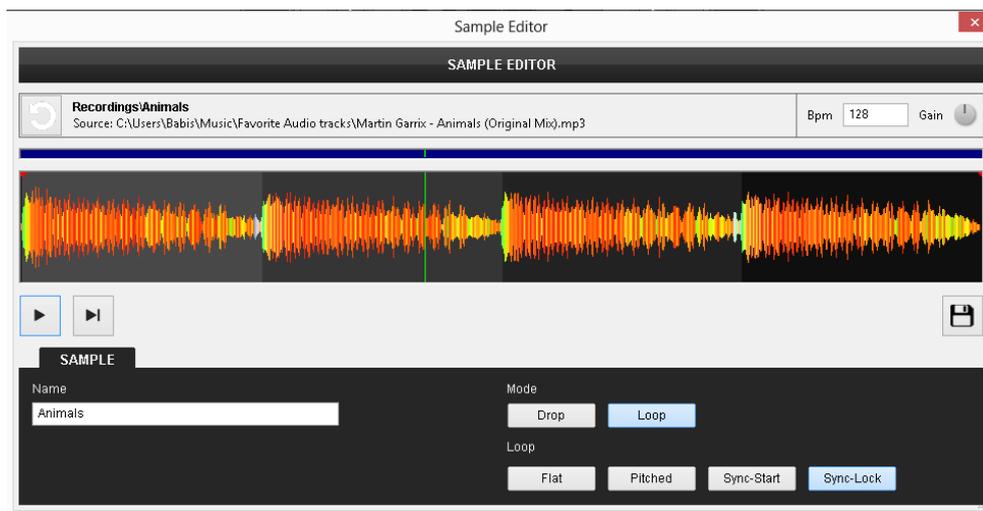
Wählen Sie einen der verfügbaren Trigger Modi. Wenn das Sample Teil einer Gruppe ist, wird der Trigger Modus für alle Samples der Gruppe eingestellt.

An/Aus	Klicke Sie auf ein Samplepad, um das Sample von Beginn an zu spielen. Drücken Sie das Samplepad erneut, um das Sample zu stoppen.
Hold	Das Sample spielt von Beginn an solange das Samplepad gedrückt wird.
Stutter	Das wiederholte Betätigen des Sample Pad startet das Sample jedes Mal von neuem. Ein Rechtsklick auf das Sample Pad stoppt das Sample.
Unmute	Das Sample ist nur zu solange zu hören, wie das Sample Pads gedrückt wird. Ansonsten ist es lautlos. Ein Rechtsklick stoppt das Sample.

Ein Sample von einem bestehenden Track erstellen

Einen Loop aufnehmen

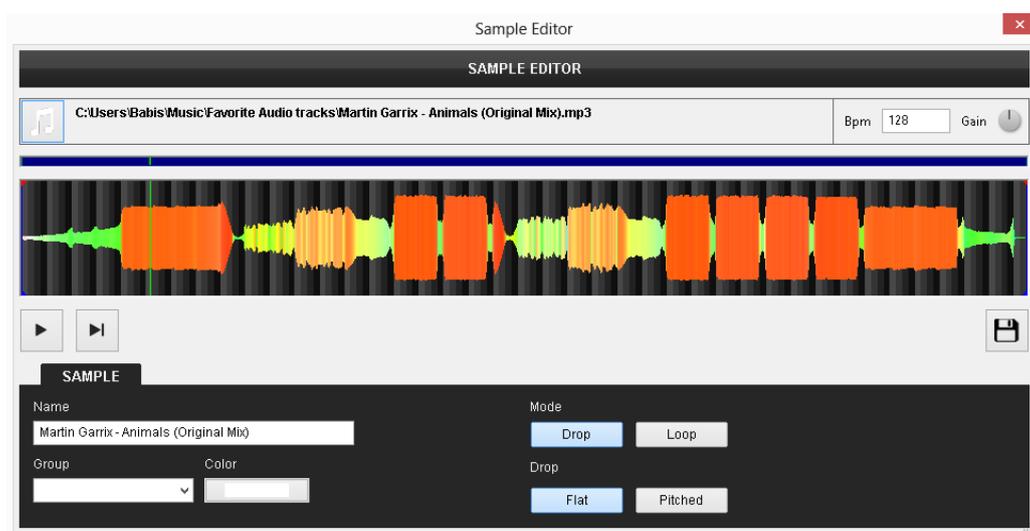
Spielen Sie einen Track auf einem Deck und erstellen Sie einen **Loop**. Während der Track loopt, klicken Sie auf den **REC** Button, den Sie im erweiterten Loop Panel finden. Ein Sample wird erstellt und im Recordings Ordner aufgelistet. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste auf das Sample und öffnen Sie den Sample Editor.



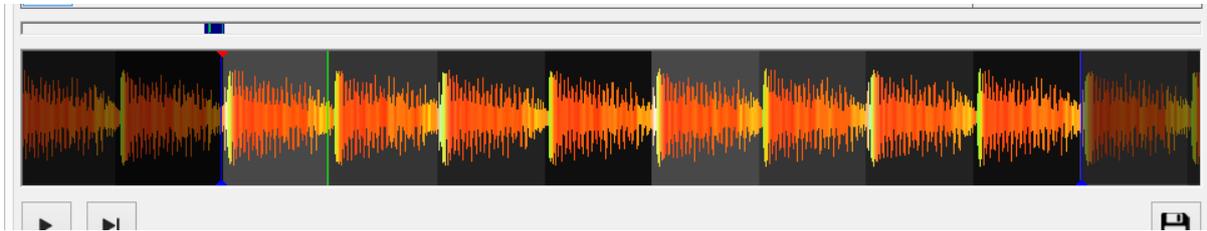
Das aufgenommene Sample ist im Loop Modus. Verschieben Sie nun den **rechten und linken roten Marker**, um die exakte Phase des Samples einzustellen (für bestmögliche Synchronisationsergebnisse). **Speichern** Sie das Sample und legen Sie es auf eine Samplerbank, um es, wenn gewünscht, einer Gruppe zuzuordnen.

Einen bestehenden Track nutzen

Ziehen Sie einen Track auf eine Samplerbank und öffnen Sie über einen Rechtsklick den Sample Editor. Sie sehen nun den gesamten Track im Editor.



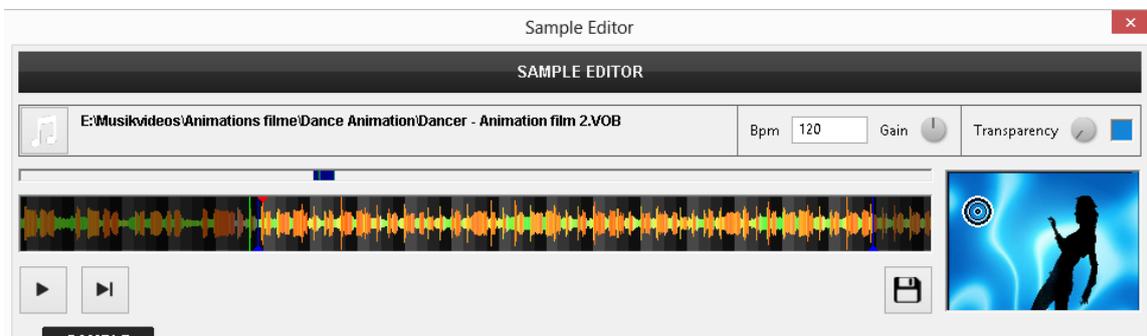
Mit dem Musrad und dem Scrollbalken können Sie nun den Teil des Tracks in den Fokus rücken, den Sie bearbeiten möchten. Mit den **linken und rechten blauen vertikalen Linien** definieren Sie nun den Bereich, den Sie als Sample speichern möchten. Ziehen Sie den grünen Play Marker an eine beliebige Position und hören Sie sich mit den  Buttons das Ergebnis vorab an.



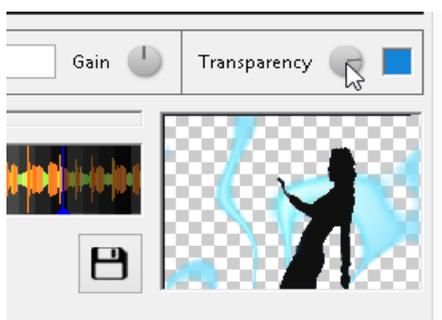
Nachdem die Bearbeitung abgeschlossen ist, vergeben Sie einen Namen und/ oder eine Gruppe und eine Farbe für das Sample. Klicken Sie abschließend auf den **Speichern** Button.

Video Samples

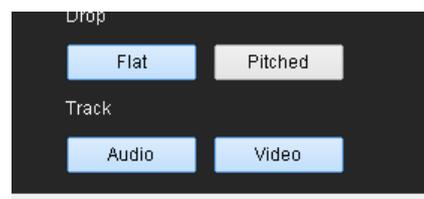
Wurde ein Videosample oder Videotrack mit dem Sample Editor geöffnet, steht Ihnen zusätzlich ein **Videovorschaufenster** zur Verfügung. Fahren Sie mit der Maus über eine beliebige Stelle des Videos, um den entsprechenden Frame im Vorschaufenster angezeigt zu bekommen. Definieren Sie nun, wie oben beschrieben, den Samplebereich den Sie behalten möchten.



Sie können für die Videoausgabe eine **Transparenz** erstellen. Wählen Sie hierzu die Farbe und Intensität und **speichern** Sie das Sample als reinen **Audiotrack**, **Videotrack** oder als **beides**.



Video Sample - Transparenz



Sample Typ – Audio / Video

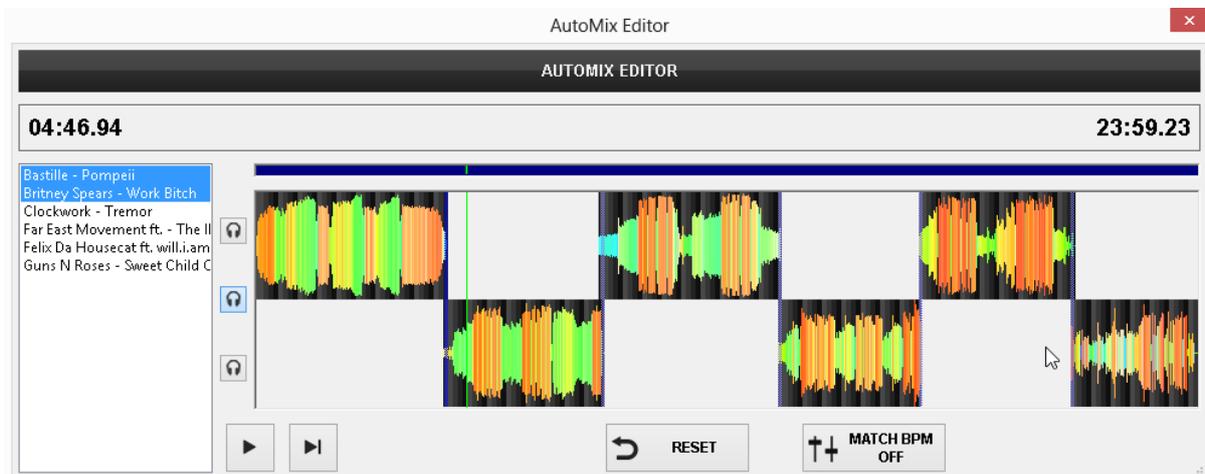
Automix Editor

Der Automix Editor kann dazu genutzt werden, um die automatisch berechneten Übergänge des Automixplayers zu bearbeiten und für beliebige Trackpaare den von VirtualDJ bestimmten Automixtyp zu umgehen. Der Automix Editor ist über die Automix Ansicht der Sideview zugänglich (siehe Playlist Optionen).

Nachdem der Automix Editor geöffnet wurde, werden Ihnen alle Tracks des Automix an der linken Seite angezeigt und können **paarweise selektiert** werden. Auf der rechten Seite wird eine **Zeitachse (Timeline)** erstellt, welche Ihnen anzeigt wie die Tracks gemixt werden und in welcher Reihenfolge.

Die Zeitanzeige links oben beschreibt den **aktuellen Zeitpunkt** an dem sich der grüne Play Marker befindetet.

Die Zeitanzeige rechts oben zeigt die Gesamtlänge ihres Automix an und aktualisiert sich entsprechend während Ihrer Bearbeitungen.



Den Automix bearbeiten:

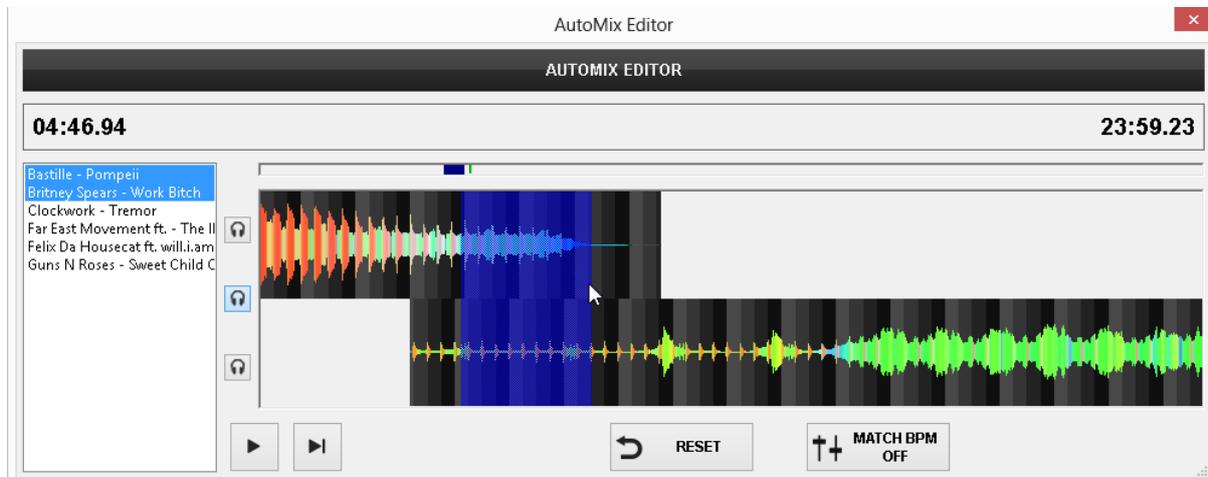
- **Wählen** Sie ein beliebiges Trackpaar aus der Liste auf der linken Seite.
- Mit dem **Mausrad** und der **Scrollbar** im oberen Bereich **navigieren** Sie nun an die gewünschte Stelle im Automix.
- **Klicken** und **ziehen** Sie einen der beiden Tracks an eine beliebige Stelle in der Timeline.
- **Verschieben** und **vergrößern/verkleinern** Sie den Automixbereich des Tracks (blaue Fläche)

Nutzen Sie die Buttons, um den vorherigen, den nächsten oder beide Songs gleichzeitig **vorzuhören**.

Mit den Button starten/ stoppen/ pausieren Sie den Automixplayer.

Mit dem Button können Sie den **letzten Bearbeitungsschritt rückgängig** machen.

Nutzen Sie den  Button, um die BPM-Angleichung ein-/ auszuschalten. (Wenn eingeschaltet werden die BPM der Songs angeglichen, um einen weichen Übergang zu ermöglichen.)



Wiederholen Sie die oben beschriebene Vorgehensweise für jedes Trackpaar, welches Sie für diese Automixliste bearbeiten möchten. Schließen Sie den Automix Editor. Änderungen werden automatisch gespeichert.

Hinweise.

- Der Teil eines vorherigen Tracks, der hinter dem Automixpunkt (blauer Bereich) liegt, wird nicht mehr zu hören sein.
- Der Teil des nächsten Tracks, der vor dem Automixpunkt liegt, wird nicht zu hören sein.
- Der Automix Editor bietet keinerlei Funktionalität, wenn als Automixtyp „Ohne (unverändert)“ eingestellt wurde.

Tipp.

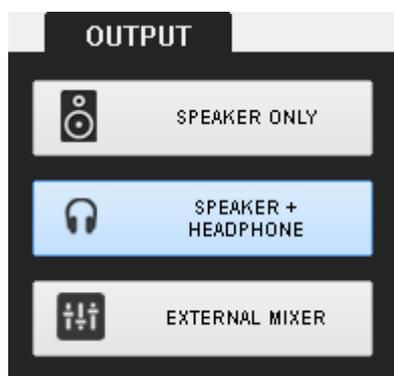
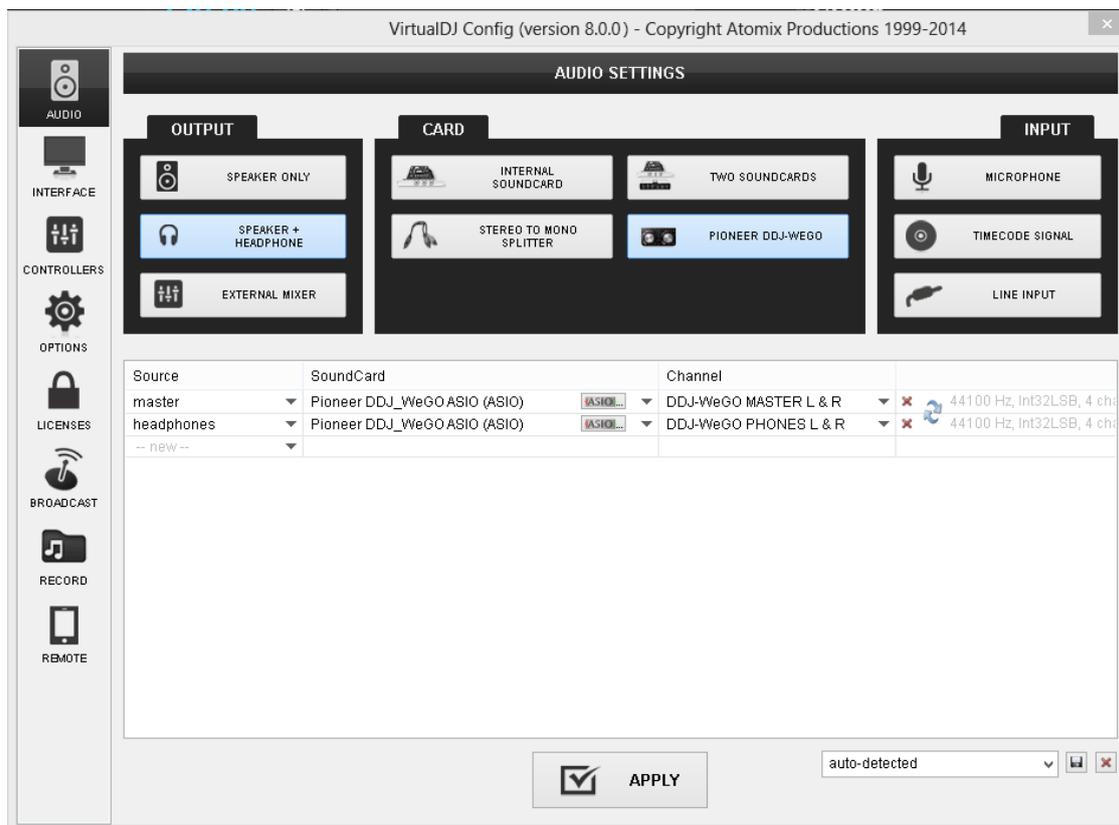
Nachdem Sie eine Automixliste bearbeitet haben, speichern Sie diese als neue Playliste. Wenn Sie diese Playliste wieder einmal laden und mit dem Automix abspielen, werden Ihre Änderungen automatisch wieder angewendet.

D. SETTINGS

Wählen Sie am oberen Rand des Skins den Button **SETTINGS** , um den Einstellungsbereich von VirtualDJ zu öffnen. Hier finden Sie alle Einstellungsmöglichkeiten des Programmes.

Audio Einstellungen

Im Audio-Setup befinden sich die Einstellungsmöglichkeiten für die Audio Ein- und Ausgabe.



Der Reiter **“Ausgänge”** der Audio Einstellungen bietet die Möglichkeiten “nur Lautsprecher”, “Lautsprecher und Kopfhörer”, sowie “externes Mischpult”.

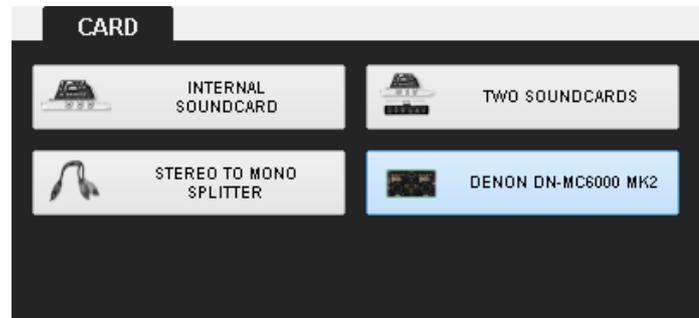
Für ein Setup mit einem ausschließlichen Masterausgang wählen Sie **“Nur Lautsprecher”**.

“Lautsprecher + Kopfhörer” wählen Sie für ein Setup mit Masterausgang, sowie der Möglichkeit zum Vorhören über Kopfhörer.

Falls Sie einen analogen externen Mixer verwenden möchten wählen Sie bitte **“Externes Mischpult”**, um für jedes verfügbare Deck einen individuellen Ausgang anzulegen.

Im Reiter **“Soundkarte”** können Sie zwischen den Einstellungen **“interne Soundkarte”**, zwei Soundkarten oder **“Stereo-Mono-Splitter”** wählen

Wählen Sie **“Interne Soundkarte”**, wenn Sie die interne Soundkarte Ihres Computers nutzen möchten.



Wählen Sie **“Zwei Soundkarten”**, wenn Sie den Master, sowie den Kopfhörerausgang über zwei verschiedene Soundkarten nutzen möchten. (Z.B. falls Ihre interne Soundkarte über nur einen Stereoausgang verfügt und Sie eine zusätzliche USB-Soundkarte zum Vorhören benötigen)

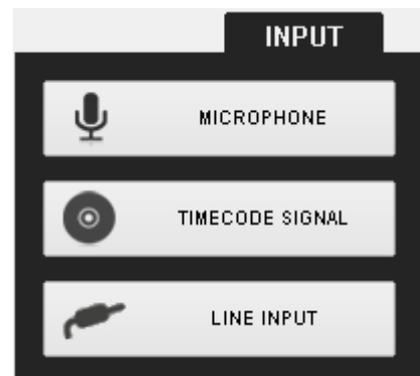
Wählen Sie **“Stereo zu Mono Splitter”** falls Sie einen einzelnen Stereoausgang sowohl für den Master- als auch den Kopfhörerausgang nutzen möchten. (Benötigt ein Y-Splitter Stereo auf 2 x Mono Kabel)

Unter **“Eingänge”** finden Sie die Einstellungen für Mikrofon, Timecode und Line In

Wählen Sie **“Mikrofon”**, um einen Eingangskanal einer Soundkarte als Mikrofoneingang zu belegen.

Wählen Sie **“Timecode Signal”**, um die Funktionen von VirtualDJ über Timecode Vinyls, oder CDs zu steuern. (siehe auch Timecode)

Wählen Sie **“Line Eingang”**, um einen Eingangskanal einer Soundkarte als Line-In (AUX) zu belegen.



Weitere Möglichkeiten finden Sie evtl. im Reiter **“Soundkarte”** der Audio Einstellungen, falls ein nativ unterstütztes **MIDI/HID Gerät** mit **eingebautem Audio Interface** angeschlossen ist. Nutzen Sie diese Möglichkeit und VirtualDJ erstellt automatisch ein vorgefertigtes Audio Setup für dieses Gerät. Im Bild weiter oben wurde ein Pioneer DDJ-WeGO angeschlossen. VirtualDJ hat dazu ein Audio Setup erstellt bei welchem der Masterausgang an Kanal 1&2 und der Kopfhörerausgang an Kanal 3&4 des Pioneer Audio Interface zugewiesen wurden.

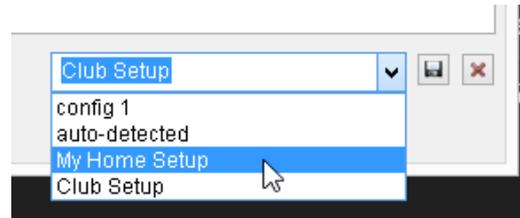
Advanced Audio Settings

Im mittleren Feld finden Sie unter Audio Einstellung eine genaue Aufstellung des aktuellen Setups. Jedes Mal wenn Sie unter Output, Soundkarte und Eingang eine neue Einstellung tätigen, wird für die Standardsoundkarte eine zusätzliche Zeile erzeugt. Nutzen Sie die entsprechenden Felder, um Kanäle und Soundkarte den jeweiligen Quellen zuzuweisen (Master, Headphones, Decks, Line Inputs, und Microphone etc.)

Source	SoundCard	Channel		
master	Realtek High Definition Audio (WASAPI)	Chan 1&2	✘	44100 Hz, 32-bit, 2 chan, 1
headphones	Realtek High Definition Audio (WASAPI)	Chan 3&4	✘	44100 Hz, 32-bit, 2 chan, 1
-- new --				

Mehrere Audio Setup Profile

Jedesmal, wenn Sie ein neues Audio Setup erstellen, (mit den Buttons oder in der detaillierten Liste) wird dieses als "config 1" gespeichert. Diese können Sie umbenennen und speichern, um sie später immer wieder aufzurufen (siehe rechts)



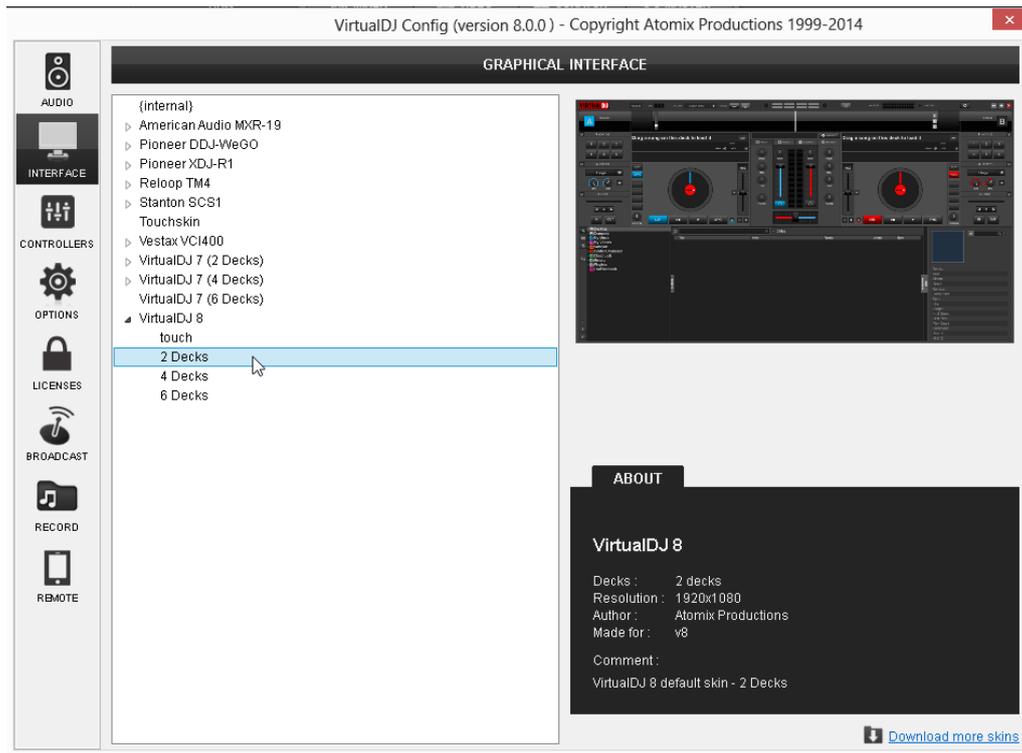
Audio Setup Profile

Nachdem Sie ihr gewünschtes Setup erstellt haben, klicken Sie bitte auf "**Anwenden**", um es zu aktivieren.

Hinweis: Eine genaue [Anleitung](#) mit Beispielen befindet sich im Anhang.

Skins

Im Reiter **“Skins”** befinden sich die verfügbaren **Graphical User Interfaces** (GUI oder Skin). Wenn Sie die Maus über einen der Skins führen erhalten Sie ein Vorschaubild und einige Informationen zum rechts angezeigten Skin. Klicken Sie auf diesen um ihn zu verwenden. Den Standardskin gibt es in **Versionen mit 2,4 und 6 Decks**, sowie einer speziellen Version für die Verwendung von Touchscreens.



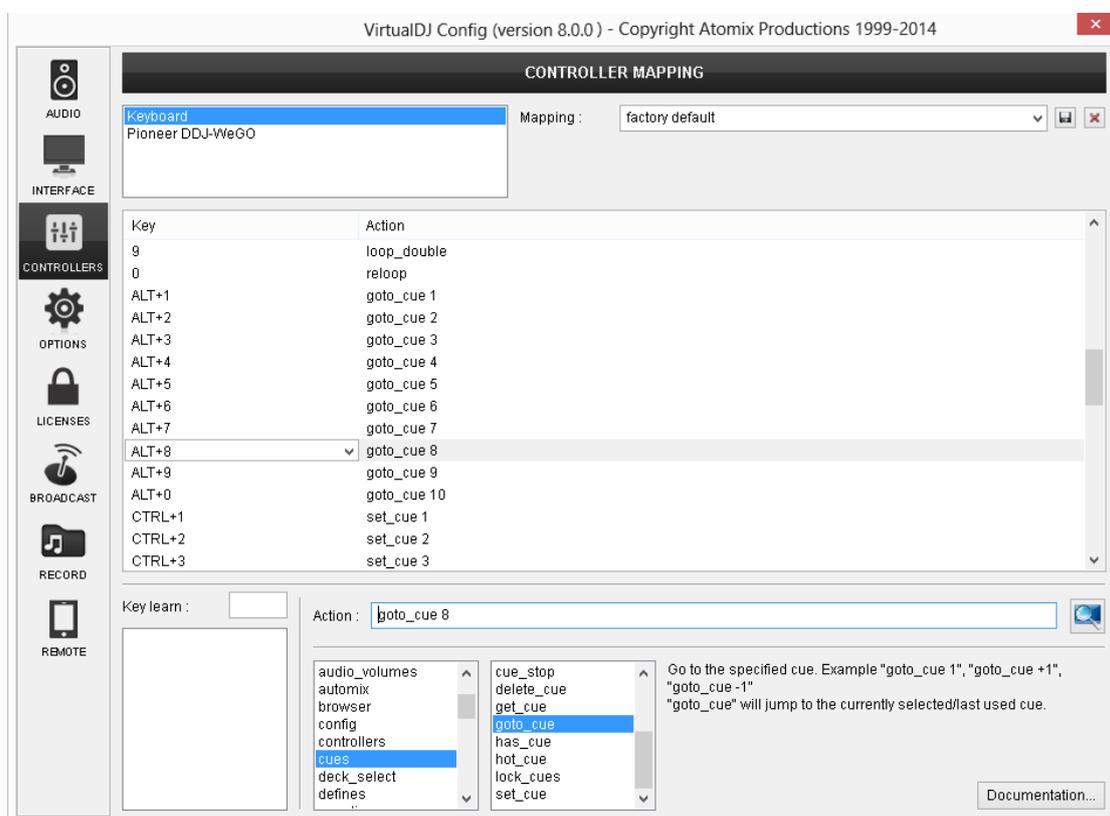
Hinweis :

- Zusätzliche Skins erhalten registrierte Nutzer auf unserer Webseite unter <http://www.virtualdj.com/addons/skins.html>
- Sie können auch persönliche Skins erstellen. Eine Anleitung dazu finden Sie unter <http://www.virtualdj.com/wiki/Skin%20SDK%20.html>

Controllers

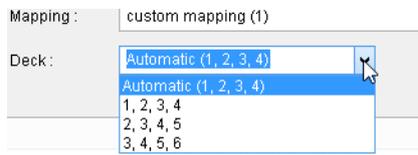
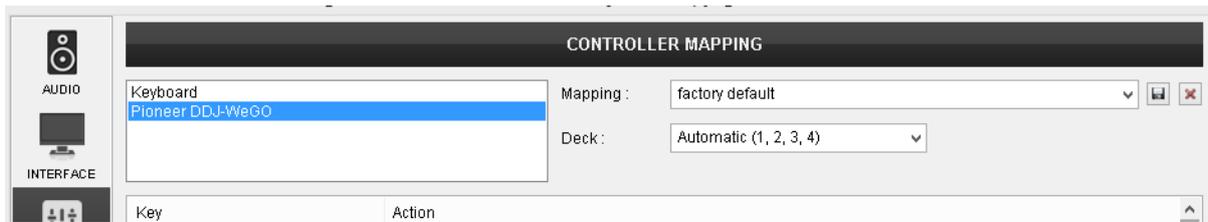
VirtualDJ 8 wird bereits mit vorgefertigten Mappings für die meisten MIDI/HID DJ Controller* ausgeliefert. (über 120 werden sofort mitgeliefert, weitere erhalten Sie auf unserer Webseite). Sie können jederzeit den Mapper an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen. Im Reiter **Controllers** unter Einstellungen werden **angeschlossene MIDI** und **HID Geräte** oben links aufgelistet. Die Auswahl **Keyboard** steht zur Verfügung falls kein MIDI/HID Gerät angeschlossen ist.

Hinweis: MIDI/HID Geräte sind nur in der Pro Full Infinity, oder einer speziellen Controllerversion verfügbar. Beachten Sie bitte hierzu auch die Settings-Licenses, da ein angeschlossener Controller sonst nach jedem Programmstart nur für eine 10 minütige Testphase funktioniert.

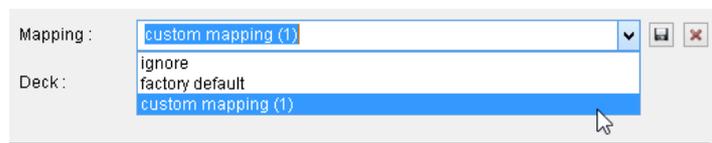


Jedes angeschlossene Gerät bietet im Feld Mapping die Auswahl **Ignore** und **Factory default**. Wählen Sie Ignore falls Sie dieses Gerät mit einer anderen Anwendung, welche parallel zu VirtualDJ läuft, verwenden möchten.

Wählen Sie unter **Deck**, welches Deck Sie mit Ihrem jeweiligen Geräte bedienen möchten. Belassen Sie diese Einstellung auf "automatic" um VirtualDJ die Einstellungen vornehmen zu lassen.



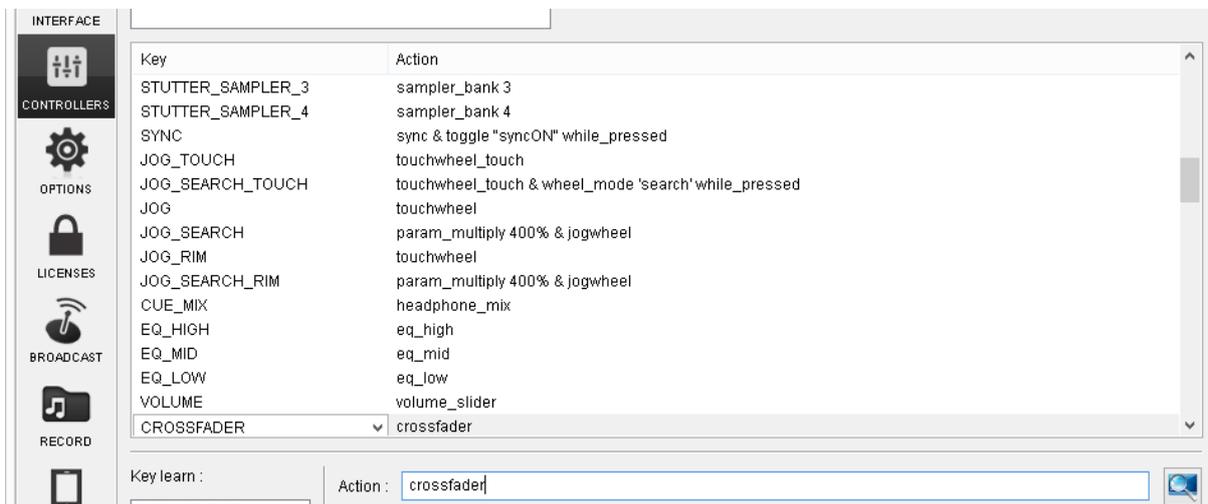
deck 2 vinyl mode on & deck 1 nfl off & deck 3 vinyl mode r
Deck Zuweisung



Auswahl der Mapping Datei

Im mittleren Fenster finden Sie eine **Aufstellung** aller verfügbaren **Keys** sowie deren **Actions**.

Klicken Sie auf die Überschrift “Key”, um die Keys alphabetisch zu sortieren.

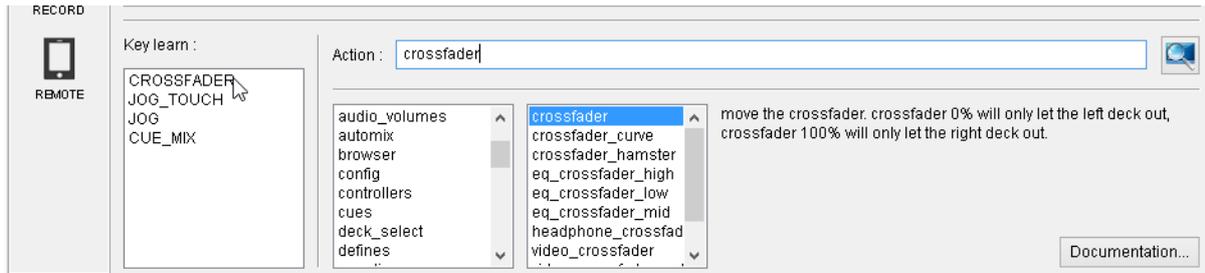


Mapping Liste der Keys

Benutzerdefiniertes Mapping

Wählen Sie im Feld oben das Gerät, welches Sie konfigurieren möchten und versichern Sie sich, dass unter Mapping „factory default“ ausgewählt ist. Wählen Sie aus der Liste, oder nutzen Sie die „**Key learn**“ Funktion und bewegen Sie einen Slider oder drücken Sie einen Button Ihres Controllers. Der Name des Buttons erscheint ganz oben in der Key Learn Liste. Wählen Sie nun den zu konfigurierenden Button. Bearbeiten oder schreiben Sie eine VirtualDJ Script Action in das Feld „**Action**“. Die Actionbefehle* sind in Gruppen unterteilt, zu jeder Funktion sehen Sie eine kurze Beschreibung und einige Beispiele.

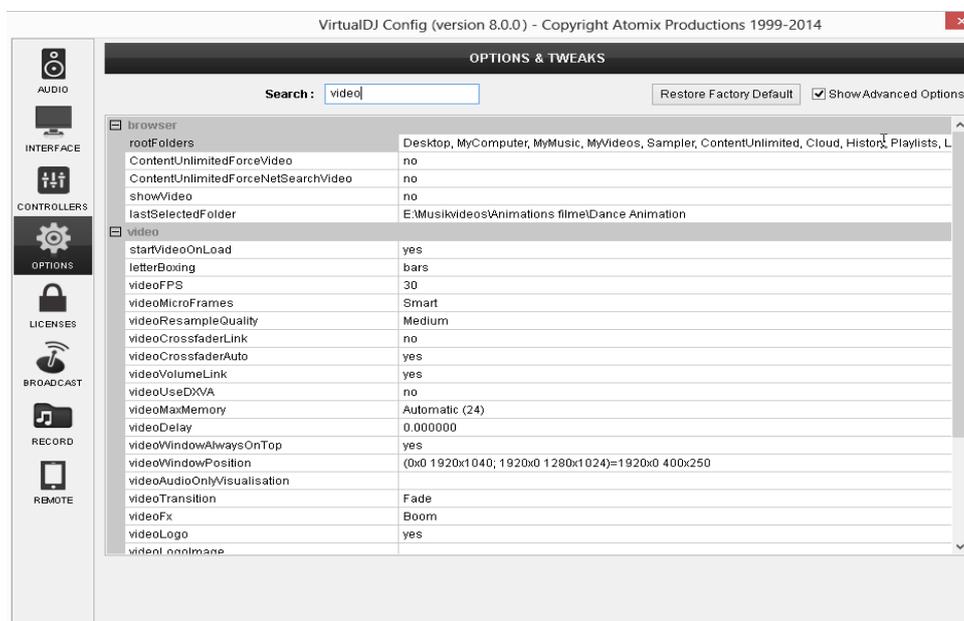
Sobald Sie einen Key belegt haben wird ein neues **benutzerdefiniertes Mapping** erstellt. Das Mapping „factory default“ bleibt unverändert erhalten und kann später wieder verwendet werden, oder als Grundlage für neue Mappings dienen. Nach Fertigstellung Ihres persönlichen Mappings können Sie dieses **speichern**, einen eigenen Namen vergeben, oder den automatisch erstellten beibehalten.



***Hinweis:** Mehr Details über VirtualDJ Script Actions und Syntax sind auf unserer Wiki-Seite <http://www.virtualdj.com/wiki/VDJscript.html> erhältlich. (Button **Dokumentation**)

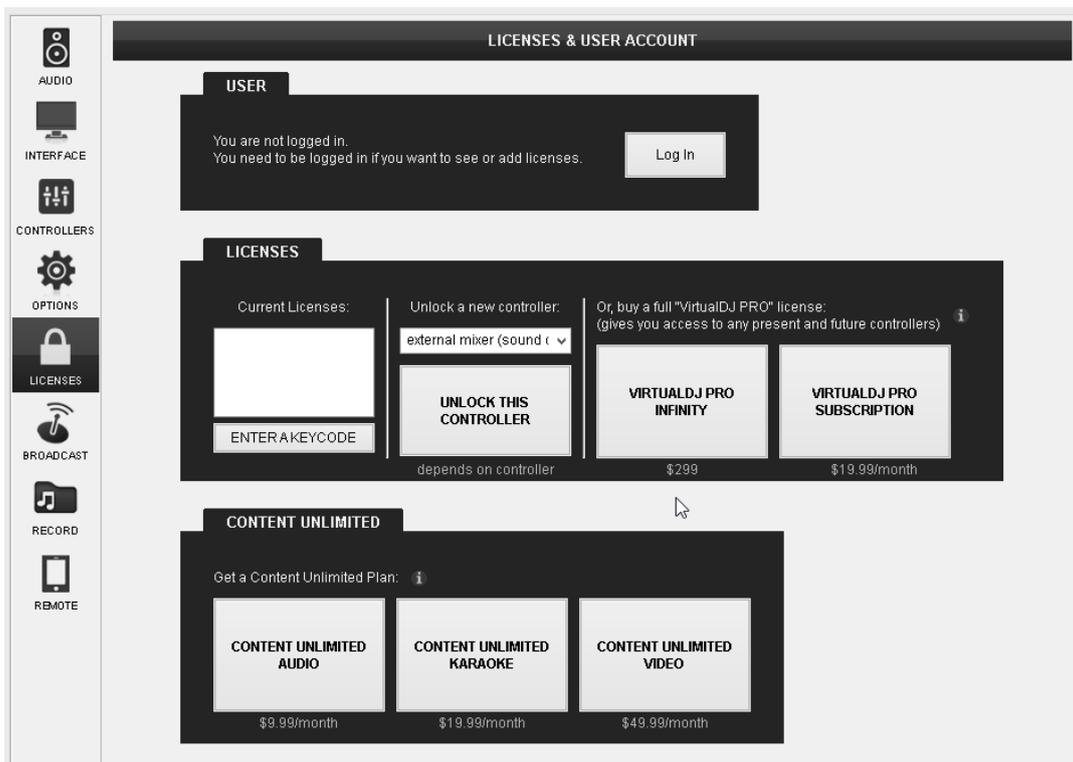
Optionen

VirtualDJ bietet Ihnen eine große Vielfalt an **Einstellungsmöglichkeiten** für die einzelnen Softwarebestandteile. Zur besseren Übersicht haben wir die Einstellungen nach Gruppen zusammengefasst, aber bieten Ihnen auch die Möglichkeit der Suche über das Feld „Suchen“. Wählen Sie „**Experten Einstellungen**“ zum Anzeigen aller verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten, oder Sie entscheiden sich für die gängigsten Einstellungen. Immer wenn Sie eine Option auswählen wird Ihnen weiter unten eine Information angezeigt, welche Ihnen helfen soll die Funktion dieser Einstellung zu verstehen. Im Anhang finden Sie eine [genaue Aufstellung aller Einstellungsmöglichkeiten, sowie deren Beschreibung.](#)



Lizenzen

VirtualDJ 8 verwendet nur noch eine einzige Installationsdatei (Home Free Version) für alle Produkt- bzw. Lizenztypen und nicht, wie in Version 7, verschiedene Installer für z.B. Pro Full, Pro Basic oder LE Version. Somit entfällt die Eingabe einer speziellen Seriennummer. Die entsprechenden Programmfeatures werden nun beim Login gemäß den in Ihrem Account hinterlegten Lizenzen freigeschaltet. Der Erwerb von zusätzlichen Lizenzen, um weitere Funktionen freizuschalten ist jederzeit möglich. Diese werden ebenfalls mit Ihrem **Benutzerkonto** verknüpft. Im Reiter „**Lizenzen**“ können Sie Ihre aktuellen **Lizenzen** und **Content Unlimited Abonnements** einsehen und verwalten.



Wählen Sie „**Anmelden**“ um ins Anmeldefenster zu wechseln. Dieses Fenster wird auch beim erstmaligen Start angezeigt. Solange Sie sich nicht von einem anderen Computer anmelden werden Ihre Anmeldedaten hier gespeichert. Melden Sie sich hier mit Ihrem **VirtualDJ Account** an (dieser muss zuvor unter <http://www.virtualdj.com/users/edit.html> angelegt werden) oder benutzen Sie Ihre GoogleID (OpenID)

Einige Online-Funktionen der Software sind nur im angemeldeten Zustand verfügbar.

****Hinweis:** Benutzen Sie das „Enter Keycode“ Feld nur um den Code einer OEM-Version (Limited Version) einzugeben. (liegt einigen Controllern bei)*

VirtualDJ Login

WELCOME TO VIRTUALDJ 8

Language: English

WELCOME

Welcome to VirtualDJ 8

In order to personalize your experience and access most of the online features, VirtualDJ needs to identify you. If you have one, you can identify yourself with your Google account or your Microsoft account, using openID. Otherwise, you can easily create and use a VirtualDJ account.

Log in with Microsoft ID

Log in with Google ID

Login:

Password:

Log in with VirtualDJ ID

create a VirtualDJ account

VIRTUALDJ

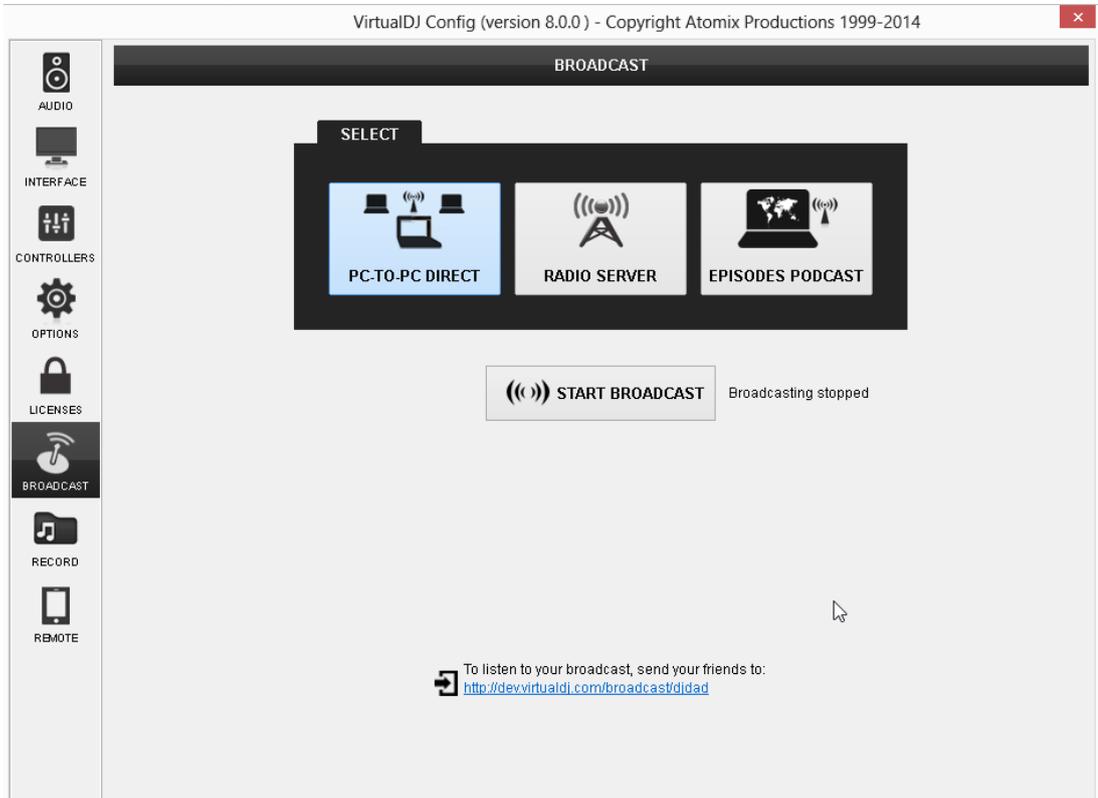
This is a public or shared computer, do not remember me

Sobald Sie sich angemeldet haben werden alle erworbenen Lizenzen und Abonnements aktiviert. Fügen Sie eine „**VirtualDJ Pro Full Infinity**“ Lizenz, zum Freischalten aller Funktionen der Software, eine „**Controller Lizenz**“, um einen externen analog Mixer oder MIDI/HID Controller zu benutzen, oder ein „**VirtualDJ Pro Abonnement**“ für eine zeitliche begrenzte Nutzung aller Funktionen, hinzu. Ein „**Content Unlimited Abonnement**“ bietet Ihnen den unbegrenzten Zugang zu unseren Audio, Video und Karaoke Katalogen (Partnerangebot).

Mehr dazu unter: <http://www.virtualdj.com/buy/index.html>

Broadcast

Im Reiter „Broadcast“ wählen Sie unter den verschiedenen Möglichkeiten **Ihren Mix über das Internet zu übertragen**



Senden Sie **direkt von Ihrem PC**. Wählen Sie „**Start Broadcast**“ und übermitteln Sie den untenstehenden Link an Ihre Zuhörer.



Übertragung über einen **Internet Radio Server**. Unterstützt werden Icecast (OGG Format), sowie Shoutcast (MP3 Format). Geben Sie die Daten Ihres Hostservers und einige Informationen zu Ihrem Programm an.

PC-TO-PC DIRECT
RADIO SERVER
EPISODES PODCAST

((())) START BROADCAST

Config : MyServer Settings

Protocol : ShoutCast Encoding Quality : 128 kbps (default)

Server URL :

MountAddress : Server Port :

Login : Password :

Session Name : Session Genre :

Other Fields :

Broadcast Einstellungen für die Übertragung per Internet Radio Server

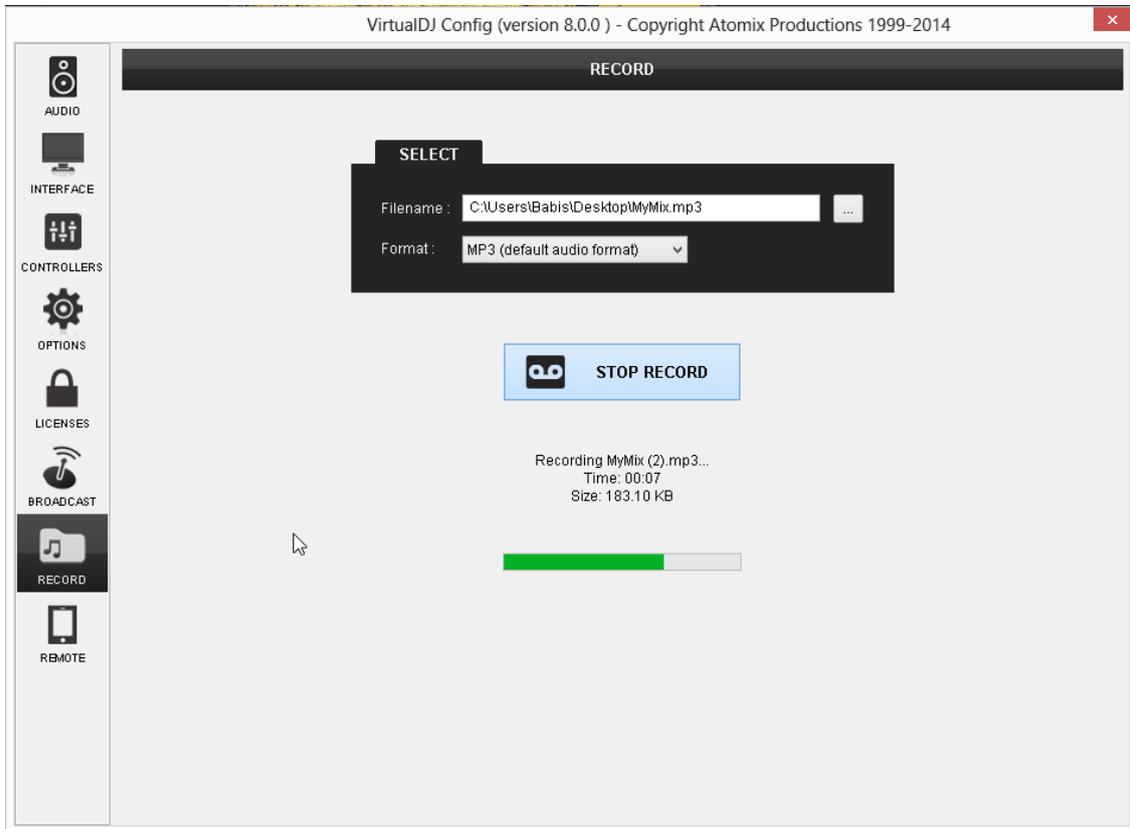


Laden und speichern Sie Ihre Sendung auf den virtualdj.com Server. Vergeben Sie einfach einen Namen für Ihren Podcast und fangen Sie an zu senden. Um Ihre Podcasts zu verwalten wählen Sie den angezeigten Link.

Hinweis: Falls Sie einen Router nutzen muss der Port 8000 weitergeleitet werden, um eine Sendung zu übertragen. Nützliche Tipps dazu auf unserer Wiki Seite <http://www.virtualdj.com/wiki/Broadcasting%20Howto.html>

Aufnahme

Der Reiter RECORD erlaubt es Ihnen ihre **Audio** und **Video** Mixe **aufzunehmen**.



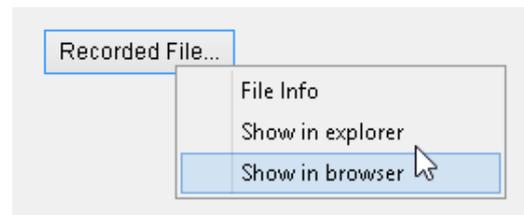
Wählen Sie das Format der aufzunehmenden Datei und vergeben Sie über den  Button einen Dateinamen und Pfad.

Formate	Beschreibung
MP3 (Standard Audioformat)	Nimmt Audio im .MP3 Format auf. Standardmäßig ist die Aufnahmequalität auf MID (192 kbps) gesetzt. Eine andere Qualität kann über die Option recordQuality in den Experten Einstellungen unter der Gruppe Record eingestellt werden (low = 128 kbps, mid = 192 kbps, high = 320 kbps).
OGG (alternatives Audioformat):	Nimmt Audio im .OGG Format auf. Alternatives Format zu MP3 (bessere Qualität/ geringere Größe als MP3). Standardmäßig ist die Qualität auf MID (160 kbps) eingestellt. Eine andere Qualität kann über die Option recordQuality in den Experten Einstellungen unter der Gruppe Record eingestellt werden (low = 112 kbps, mid = 160 kbps, high = 320 kbps).
FLAC (verlustfreies	Nimmt Audio im .FLAC Format auf. Die Datei wird auf eine geringere Dateigröße komprimiert jedoch ohne Qualitätsverluste. (Die Größe

Audioformat)	von FLAC Dateien ist kleiner als eine entsprechende PCM-kodierte WAV Datei mit derselben Qualität).
WEBM (Standard Videoformat)	Nimmt Videos im .WEBM Format auf.
MP4 (alternatives Videoformat)	Nimmt Videos im .MP4 Format auf.

Nachdem Sie einen Dateinamen und Pfad vergeben habe, drücken Sie den **START/STOP RECORD** Button, um die Aufnahme zu starten/ stoppen.

Klicken Sie auf den **Recorded File...** Button um zusätzliche Optionen zur aufgenommenen Datei zu erhalten.



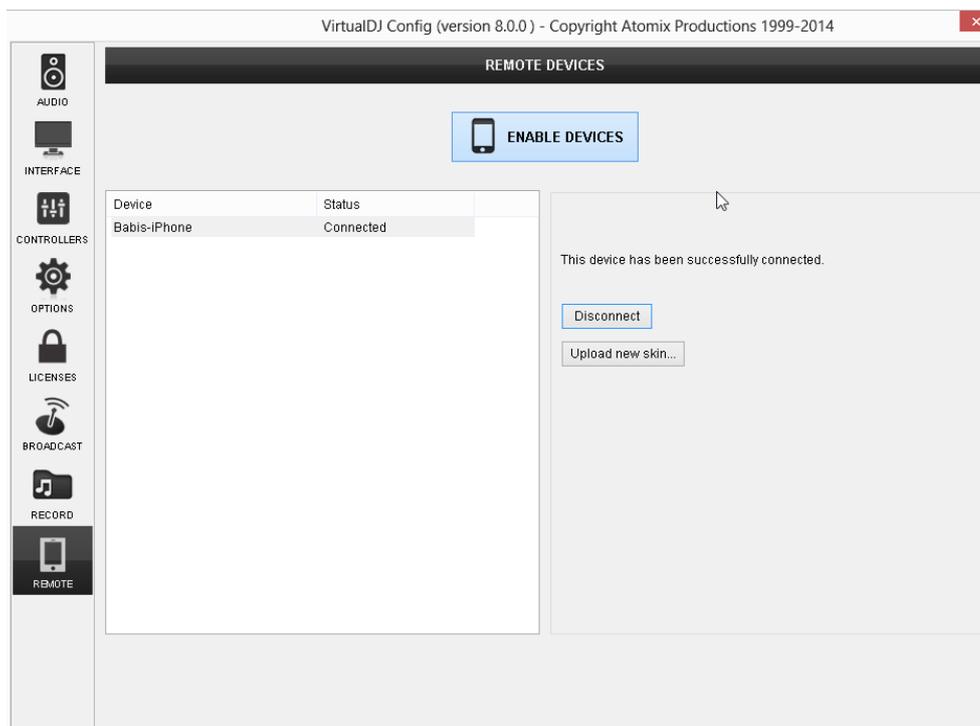
File Info	Öffnet die aufgenommene Datei mit dem Tag Editor , um zusätzliche Felder hinzuzufügen oder zu editieren. (siehe Tag Editor)
Show in explorer	Zeigt Ihnen die aufgenommene Datei im Dateieexplorer Ihres Computers.
Show in Browser	Zeigt die aufgenommene Datei im VirtualDJ Browser indem der Fokus auf den Ordner der Datei gesetzt wird.

Weitere Aufnahmeeinstellungen finden Sie in den **Optionen** (Experten Einstellungen) in der Gruppe **Record**. Für mehr Informationen siehe [Beschreibung der Einstellungen](#).

Hinweis. Standardmäßig nimmt VirtualDJ das Mastersignal auf. Wenn ein Externes Audio Setup eingestellt wurde oder eine andere Aufnahmequelle benötigt wird, muss ein RecordLoopback im Audio Setup eingerichtet werden. (siehe Audio Setup Anleitung)

Remote

In diesem Reiter werden alle unterstützten Geräte (iPhone, iPad oder iPod touch) aufgelistet, welche zurzeit die **iRemote App** ausführen. Wählen Sie eines der Geräte, um es zu **aktivieren** oder zu blockieren. Wurde das Gerät verbunden, kann es nun die Software, in Abhängigkeit der zur Verfügung stehenden Features des geladenen Skins, steuern.



VirtualDJ iRemote ist ein Programm für iPad/ iPhone/ iPod touch, welches Ihnen erlaubt Ihr Gerät als zusätzliches Interface zu nutzen. iRemote verbindet sich mit VirtualDJ **kabellos**. Die Verbindung ist komplett gesichert. Nur iRemote Geräte die auf Ihrer „Erlauben“-Liste stehen können mit Ihrem VirtualDJ interagieren.

Eine **iRemote Setup Anleitung** steht auf unserer Webseite zur Verfügung <http://www.virtualdj.com/wiki/iRemote%20Setup%20Guide.html>

Der Skin von iRemote ist komplett anpassbar und nutzt dasselbe Skinformat wie VirtualDJ. Sie können somit iRemote Skins von unserer Webseite laden oder Ihren eigenen erstellen. Die Anpassbarkeit der Skins bedeutet, dass iRemote alles sein kann. Ein turntableähnliches Scratch-Pad auf Ihrem iPad, ein Drum-Pad um Sampler abzufeuern, ein einfacher Play/ Pause / Loop Controller oder ein Playlist Monitor mit dem Sie von der Bar aus arbeiten können.



Standard iPhone Skin



Standard iPad Skin

Installieren Sie sich zusätzliche Skins über <http://www.virtualdj.com/addons/skins.html?category=iphone> und nutzen Sie den **Upload new skin** Button um einen neuen Skin hochzuladen.

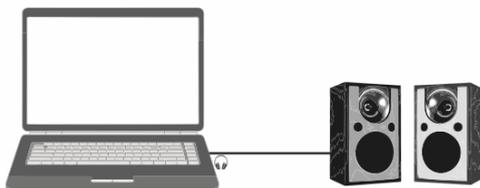
E. Audio Setup Anleitung

Nachfolgend finden Sie einige Beispiele für einfache Setups und Audio Konfigurationen von VirtualDJ.

Audio Setup nur mit Lautsprechern (Master)

Verbinden Sie einfach ein paar aktive Lautsprecher mit dem Soundausgang Ihres Computers. Nutzen Sie den Frontausgang (grün), sollte Ihr Computer mehr als einen Stereoausgang besitzen. Bitte beachten Sie, dass VirtualDJ nur **einen Stereoausgang** nutzt.

Anschlüsse



Nur Lautsprecher - Laptop



Nur Lautsprecher - Desktop

Audio Setup

Beim ersten Start von VirtualDJ wird das Programm automatisch ein Audio Setup für die einfache Master Ausgabe konfigurieren. Wenn nicht, dann wählen Sie die Optionen **NUR LAUTSPRECHER** und **INTERNE SOUNDKARTE**. VirtualDJ wird dann den Master Ausgang an den 1. Stereokanal Ihrer im Computer integrierten Soundkarte schicken. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Source	SoundCard	Channel	
master	Realtek High Definition Audio (WASAPI)	Chan 1 & 2	44100 Hz, 32-bit, 2 chan, 544 sa
-- new --			

Nur Lautsprecher - Audio Setup

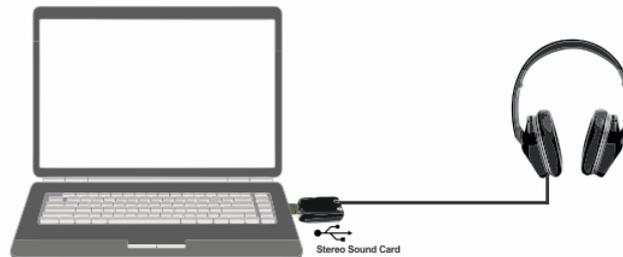
Audio Setup mit Lautsprechern (Master) & Kopfhörern (prelisten)

Das Standard Audio Setup nur für die Master Ausgabe ermöglicht es Ihnen sofort loszulegen. Wenn Sie jedoch zusätzlich einen Kopfhörer benutzen wollen, um einen Track

vorzuhören, müssen Sie eine der folgenden Konfigurationen wählen.

a) Ihr Computer besitzt nur einen einfachen Stereoausgang und Sie möchten den Master Ausgang über die im Computer integrierten Boxen hören. In diesem Fall benötigen Sie eine **einfache Stereo USB Soundkarte**, an die Sie ihre Kopfhörer anschließen.

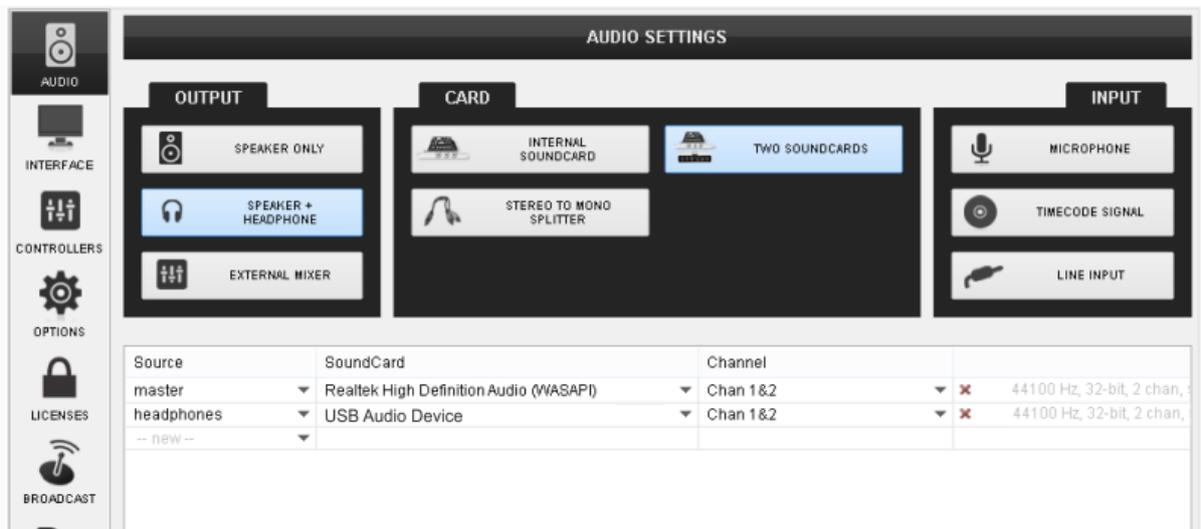
Anschluss



Lautsprecher & Kopfhörer mit USB Soundkarte - Anschluss

Audio Setup

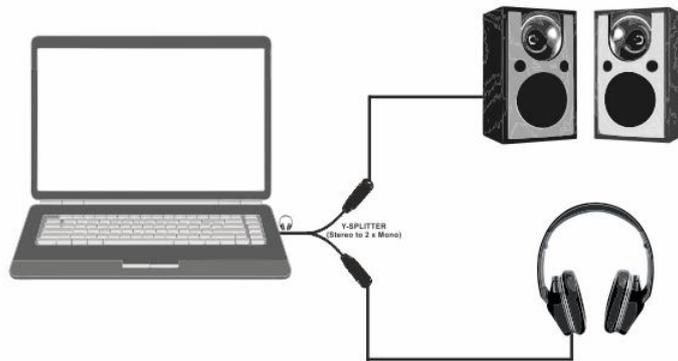
Wählen Sie **LAUTSPRECHER + KOPFHÖRER** und **ZWEI SOUNDKARTEN**. VirtualDJ schickt dann den Master Ausgang an den 1. Stereokanal Ihrer im Computer integrierten Soundkarte und das Kopfhörer Signal an den 1. Stereokanal Ihrer USB Soundkarte. Klicken Sie auf **Anwenden**.



Lautsprecher & Kopfhörer mit USB Soundkarte - Audio Setup

b) Ihr Computer hat einen Stereoausgang und Sie möchten das Master Signal über externe aktive Lautsprecher ausgeben. In diesem Fall benötigen Sie ein Y-Splitter Kabel (Adapter) **Stereo zu 2-mal Mono** Ausgang. Schließen Sie das Kabel am Soundausgang Ihres Computers an. Nun das eine Ende des Kabels an Ihre Lautsprecher und das andere an Ihre Kopfhörer.

Anschluss



Lautsprecher & Kopfhörer mit Y-Splitter - Anschluss

Audio Setup

Wählen Sie **LAUTSPRECHER + KOPFHÖRER** und **STEREO ZU MONO SPLITTER**. VirtualDJ schickt dann das Master Signal an den 1. Monokanal und das Kopfhörersignal an den 2. Monokanal Ihrer im Computer integrierten Soundkarte. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Source	SoundCard	Channel	
master	Realtek High Definition Audio (WASAPI)	Chan 1 (mono)	44100 Hz, 32-bit, 2 chan, s
headphones	Realtek High Definition Audio (WASAPI)	Chan 2 (mono)	44100 Hz, 32-bit, 2 chan, s
-- new --			

Lautsprecher & Kopfhörer mit Y-Splitter - Audio Setup

c) Ihr Computer hat eine integrierte **Soundkarte** mit mindestens **2 Stereoausgängen** (4.1 oder höher)

Anschluss



Lautsprecher & Kopfhörer mit 4.1 oder höher - Anschluss

Audio Setup

Wählen Sie **LAUTSPRECHER + KOPFHÖRER** und **INTERNE SOUNDKARTE**.

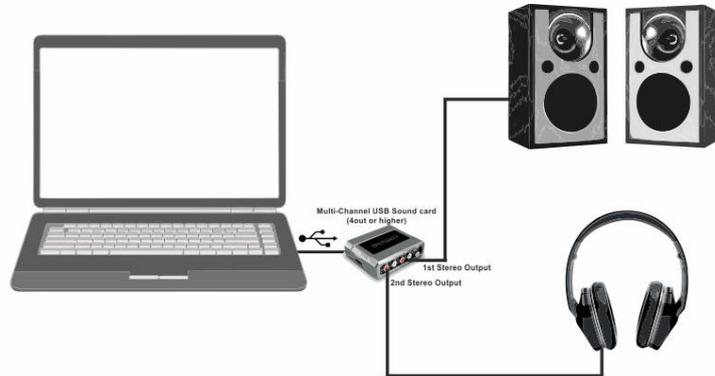
VirtualDJ wird dann das Master Signal an den 1. Stereokanal und den Kopfhörer an den 2. Stereokanal Ihrer im Computer integrierten Soundkarte schicken. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Source	SoundCard	Channel	
master	Realtek High Definition Audio (WASAPI)	Chan 1&2	44100 Hz, 32-bit, 4 chan, t
headphones	Realtek High Definition Audio (WASAPI)	Chan 3&4	44100 Hz, 32-bit, 4 chan, t
-- new --			

Lautsprecher & Kopfhörer mit 4.1 oder höher - Audio Setup

Audio Setup mit Lautsprecher (Master), Kopfhörer (prelisten) und Multikanal USB-Soundkarte

Anschluss



Lautsprecher & Kopfhörer mit einer Multikanal USB-Soundkarte - Anschluss

Audio Setup

Wählen Sie **LAUTSPRECHER + KOPFHÖRER** und **INTERNE SOUNDKARTE**. Wenn das Audio Setup angelegt wurde **wählen** Sie bitte **ihre USB-Soundkarte** aus dem **Soundkarten-Feld** aus. VirtualDJ wird dann das Master Signal an den 1. Stereokanal und das Kopfhörersignal an den 2. Stereokanal Ihrer USB-Soundkarte schicken. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Source	SoundCard	Channel	
master	Audio 2 DJ (ASIO)	Ch-A (1,2)	Apply changes to initialize
headphones	Audio 2 DJ (ASIO)	Ch-B (3,4)	Apply changes to initialize
-- NEW --			

Master & Kopfhörer mit Multikanal USB-Soundkarte - Audio Setup

Hinweis. Es wird dringend empfohlen die ASIO-Treiber der Soundkarte zu nutzen (sofern verfügbar). Stellen Sie zudem sicher, dass die USB-Soundkarte nicht die Standardsoundkarte Ihres Betriebssystems ist

Audio Setup mit externem Mixer & Multikanal USB-Soundkarte

Wenn Sie einen externen analogen DJ Mixer nutzen wollen benötigen Sie eine Soundkarte mit mindestens 2 Stereoausgängen. Für jedes VirtualDJ Deck das Sie nutzen möchten wird ein eigener Stereokanal benötigt.

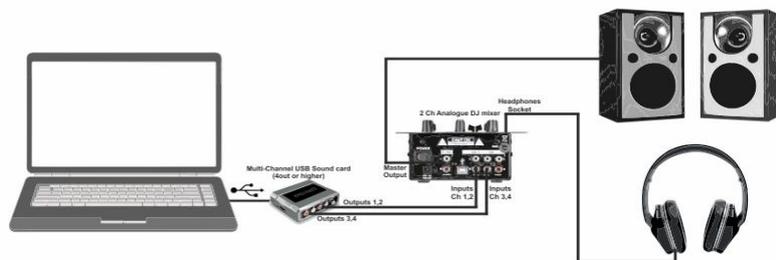
Hinweis.

- Der externe analoge DJ Mixer steuert nicht den internen Mixer von VirtualDJ (Volume Fader, EQ, Crossfader, PFL)
- Eine Lizenz für externe Mixer oder Pro Infinity Lizenz wird benötigt

2 DECKS

Um 2 VirtualDJ Decks mit einem externen analogen 2-Kanal Mixer nutzen zu können wird eine Soundkarte mit mindestens 2 Stereoausgängen benötigt.

Anschluss



Externer 2 Kanal Mixer & Multikanal USB-Soundkarte - Anschluss

Audio Setup

Wählen Sie **EXTERNES MISCHPULT** und **INTERNE SOUNDKARTE**. Nachdem das Audio Setup erstellt wurde wählen Sie bitte ihre **USB-Soundkarte** aus dem **Soundkarten-Feld**. VirtualDJ wird dann jedes der verfügbaren Decks auf einen eigenen Kanal Ihrer USB-Soundkarte routen. Klicken Sie auf **Anwenden**.

The screenshot shows the 'AUDIO SETTINGS' window. On the left is a sidebar with icons for AUDIO, INTERFACE, CONTROLLERS, OPTIONS, LICENSES, and BROADCAST. The main area is divided into three sections: OUTPUT, CARD, and INPUT.

- OUTPUT:** SPEAKER ONLY, SPEAKER + HEADPHONE, EXTERNAL MIXER.
- CARD:** INTERNAL SOUND-CARD, TWO SOUND-CARDS, STEREO TO MONO SPLITTER.
- INPUT:** MICROPHONE, TIMECODE SIGNAL, LINE INPUT.

Below these sections is a table for deck configuration:

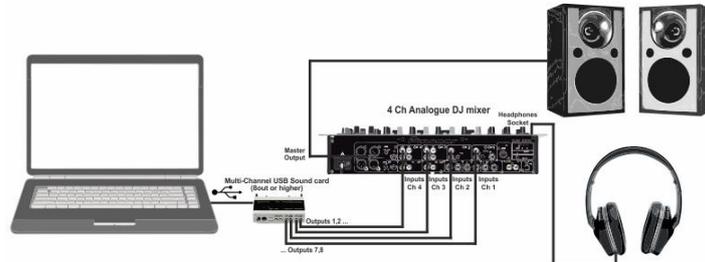
Source	SoundCard	Channel	
deck 1	Audio 2 DJ (ASIO)	Chan 1&2	44100 Hz, 32-bit, 8 chan, ...
deck 2	Audio 2 DJ (ASIO)	Chan 3&4	44100 Hz, 32-bit, 8 chan, ...
-- NEW --			

Externer 2-Kanal Mixer & Multikanal USB-Soundkarte – Audio Setup

4 DECKS

Um 4 VirtualDJ Decks mit einem externen analogen DJ Mixer nutzen zu können, benötigen Sie eine Soundkarte mit mindestens 4 Stereoausgängen.

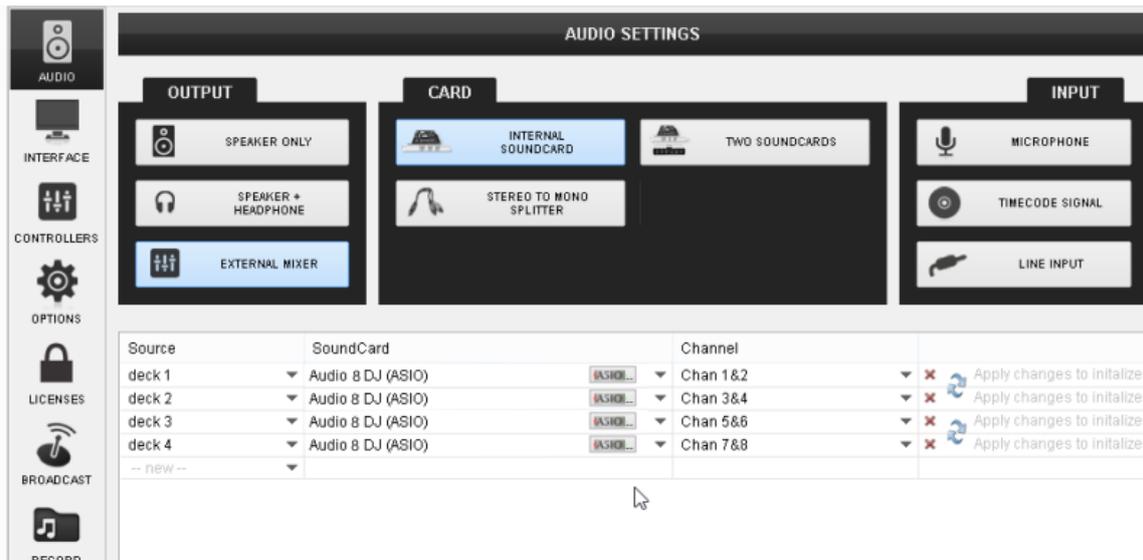
Anschluss



Externer 4-Kanal Mixer & Multikanal USB-Soundkarte - Anschluss

Audio Setup

Wählen Sie **EXTERNES MISCHPULT** und **INTERNE SOUNDKARTE**. Nachdem das Audio Setup erstellt wurde wählen Sie bitte ihre **USB-Soundkarte** aus dem **Soundkarten-Feld**. VirtualDJ wird dann jedes der verfügbaren Decks auf einen eigenen Kanal Ihrer USB-Soundkarte routen. Klicken Sie auf **Anwenden**.



Externer 4-Kanal Mixer & Multikanal USB-Soundkarte – Audio Setup

Hinweis. Es wird dringend empfohlen die ASIO-Treiber der Soundkarte zu nutzen (sofern verfügbar). Stellen Sie zudem sicher, dass die USB-Soundkarte nicht die Standardsoundkarte Ihres Betriebssystems ist

Audio Setup eines MIDI-Controllers mit integrierter Soundkarte

Für die meisten der **nativ unterstützen** MIDI/HID Controller **mit integrierter Soundkarte** wird Ihnen mittels eines speziellen Buttons in der Soundkarte(n) Sektion ein **vordefiniertes** Audio Setup angeboten, sobald der Controller angeschlossen wurde. Für den seltenen Fall, dass Ihnen diese Möglichkeit nicht angeboten wird, folgen Sie bitte den Anweisungen im Benutzerhandbuch Ihres Controllers.

Nachfolgend sehen Sie ein Beispiel des vordefinierten Audio Setups für einen Pioneer DDJ-WeGO Controller. Sobald das Gerät verbunden wurde erscheint ein **spezieller Button**.

Klicken Sie einfach auf den Button und die richtigen Einstellungen werden automatisch vorgenommen. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Source	SoundCard	Channel	
master	Pioneer DDJ_WeGO ASIO (ASIO)	DDJ-WeGO MASTER L & R	44100 Hz, Int32LSB, 4 ch
headphones	Pioneer DDJ_WeGO ASIO (ASIO)	DDJ-WeGO PHONES L & R	44100 Hz, Int32LSB, 4 ch
-- new --			

Vordefiniertes Audio Setup – Pioneer DDJ-WeGo

Hinweis. Eine spezielle Controller oder Pro Infinity Lizenz wird benötigt.

Mikrofon Eingang

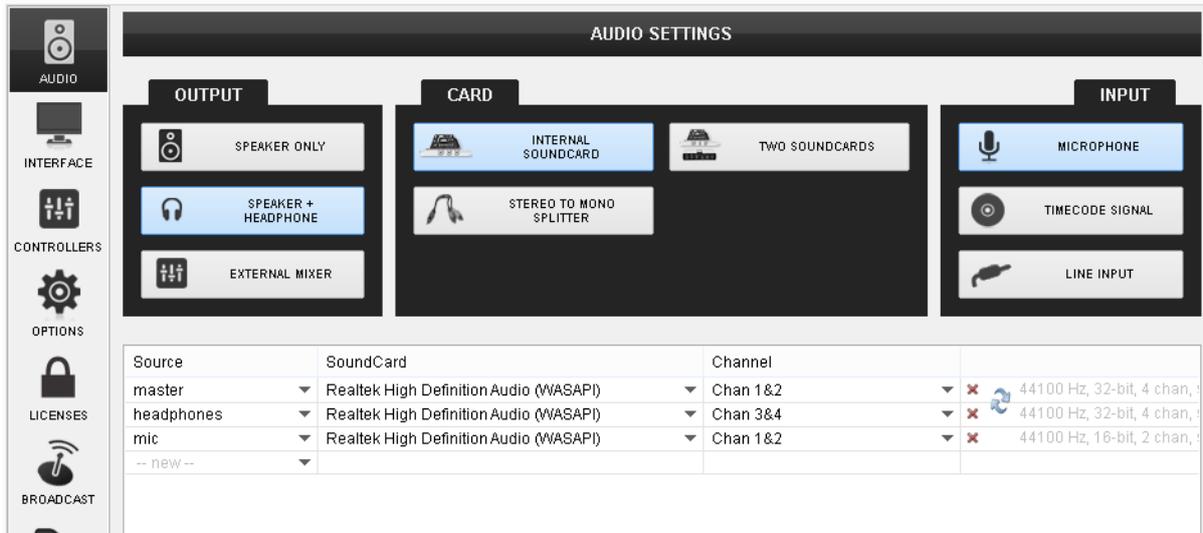
Mit dem Eingangskanal einer Multikanal Soundkarte kann ein Mikrofon an den Master Ausgang geroutet werden.

Anschluss

Schließen Sie einfach ein Mikrofon an den Eingangskanal Ihrer Soundkarte an.

Audio Setup

Wählen Sie **MIKROFON**, um einen neuen Mikrofonkanal erstellen zu lassen oder legen Sie ihn manuell an, indem Sie **MIC** aus der Drop-Down-Liste des **Source** Feldes wählen. Wählen Sie anschließend die Soundkarte aus dem Drop-Down-Feld des **SoundCard** Feldes aus, an der Sie das Mikrofon angeschlossen haben, sofern es sich nicht um die Standardsoundkarte handelt.



Line Eingang

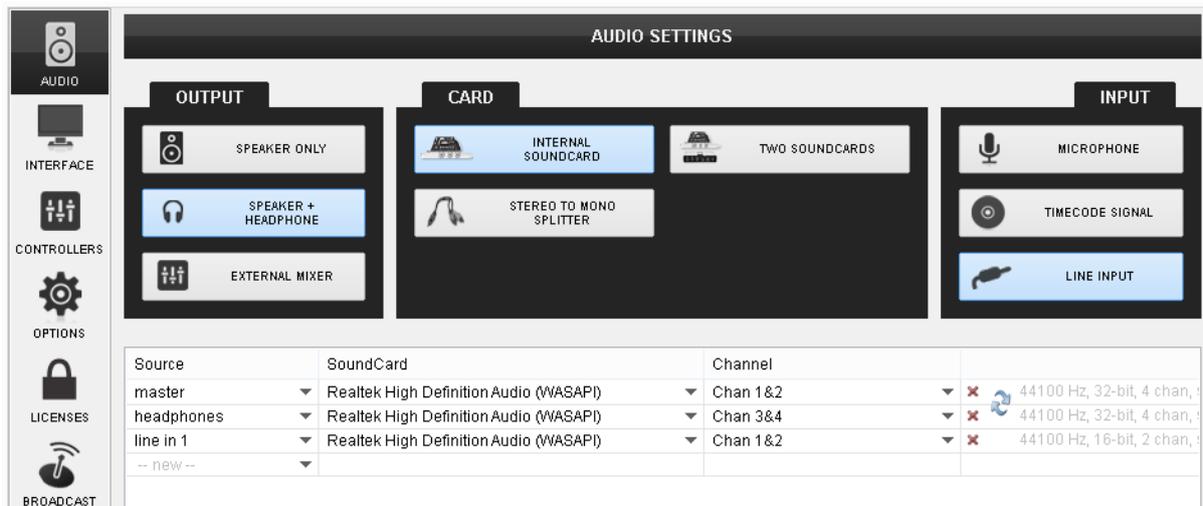
Eine analoge Quelle kann über den Eingangskanal einer Multikanal Soundkarte an den Master Ausgang geroutet werden.

Anschluss

Schließen Sie einfach die analoge Quelle (wie einen CD-Player oder einen anderen digitalen Player) an einen Stereo Eingangskanal einer Multikanal Soundkarte an.

Audio Setup

Klicken Sie auf den **LINE EINGANG** Button oder wählen Sie **Line In 1** aus der Drop-Down-Liste des **Source** Feldes. VirtualDJ legt dann einen neuen LineIn-Kanal für das Standardeingabegerät Ihres Computers an. Wenn Sie stattdessen eine Multikanal Soundkarte nutzen wollen, wählen Sie diese aus der Drop-Down-Liste des **SoundCard** Feldes aus. Klicken Sie auf **Anwenden**.



Timecode

Was ist Timecode

Timecode (auch DVS – Digital Vinyl System – genannt) ist ein spezielles Audiosignal, welches auf normale Schallplatten oder Audio-CDs aufgespielt wurde. Dieses Timecodesignal erlaubt Ihnen das Abspielen von Songs in VirtualDJ mit normalen Turntables oder nicht-MIDI-fähigen CD-Playern. VirtualDJ „hört“ sich das Timecodesignal der per Turntable oder CD-Player abgespielten Vinyl/ CD an und berechnet daraus die Songposition, die Abspielgeschwindigkeit und die Spielrichtung und bildet alles auf den virtuellen Decks in VirtualDJ ab. Somit können Sie mit traditioneller DJ Hardware Songs in VirtualDJ abspielen und steuern.

Verschiedene Timecode-Systeme und Kompatibilität

Die Kompatibilität zu anderen Timecode-Systemen kann nicht garantiert werden. Jede DJ-Software mit Timecode-Unterstützung kann ihr eigenes Timecodesignal besitzen. Allerdings, im Gegensatz zu anderen DJ Programmen, welche nur ein bestimmtes Timecodesignal nutzen können, unterstützt VirtualDJ, zusätzlich zu den eigenen Timecode-Medien, auch die gängigsten anderen Timecode-Systeme. Darunter Serato Timecode Vinyl und CD und Traktor Timecode Vinyls der ersten Generation. Wichtig hierbei ist es, dass Sie das richtige Timecode-Signal aus dem Drop-Down-Menü auswählen (je nachdem welches Medium Sie nutzen). Ansonsten kann das Lesen und Interpretieren des Timecodesignals fehlerhaft sein und nicht so funktionieren wie erwartet.

Timecode Modi

VirtualDJ unterstützt die beiden gängigsten Timecode-Modi, wie sich auch in anderen Timecode-Systemen gefunden werden können. Zusätzlich bietet VirtualDJ einen weiteren, einzigartigen Modus, genannt „Smart Modus“. Dies ist der Standardmodus.

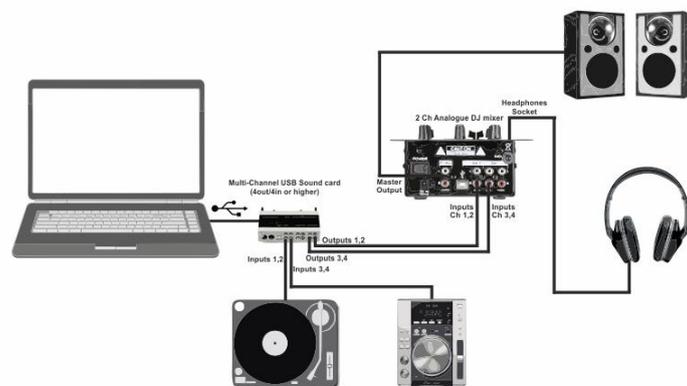
- Im **Absolut Modus** ist der Timecode Player (Turntable oder CD-Player) der „Master“ und VirtualDJ reagiert auf Positionsänderungen des Songs (z.B. durch Ändern der Position der Nadel – Needle Drop), auf Pitchänderungen und Scratches, wenn sie vom Timecode Player ausgelöst werden. Pitchänderungen oder Sync aus der Software heraus sind in diesem Modus nicht erlaubt. Allerdings ändert VirtualDJ automatisch den Modus auf den flexibleren „Smart Modus“, sobald Loops oder HotCUEs durch die Software oder den Timecode Player ausgeführt werden und ändert ihn zurück auf den Absolut Modus, sobald das Timecode Medium erneut von Beginn an abgespielt wird.
- Im **Relativ Modus** reagiert VirtualDJ nicht auf Änderungen der Songposition (Needle Drop). Der Track pausiert sobald das Timecodesignal stoppt und startet wieder, sobald das Signal wieder am Eingang der Soundkarte anliegt (Play / Pause). VirtualDJ reagiert weiterhin auf Pitchänderungen und Scratches, wenn sie am Timecode-Player ausgeführt werden, aber nicht in Loops und HotCUEs. Allerdings können Loops, HotCUEs und Sync aus der Software heraus gesteuert werden. Pitchänderungen und Sync durch die Software sind in diesem Modus nicht möglich.
- Der **Smart Modus** ist der Standardmodus in VirtualDJ. Er vereint das Beste aus Absolut und Relativ Modus. VirtualDJ reagiert auf Änderungen der Songposition (Needle Drop), Pitch, Scratch, Loops, HotCUEs und Sync, egal ob vom Timecode Player oder von der Software ausgelöst. Starten Sie das Timecodesignal von Beginn, startet auch der geladene Track neu. Solange keine spezielle Anforderung einen der beiden anderen Modi nötig macht, sollte immer der Smart Modus bevorzugt werden.

Tipp: Die Nummern des Timecode Einganges sind mit den VirtualDJ Deck Nummern verbunden. Um eine Timecodesteuerung für Deck 3 und 4 (bei einem 4 Deck Skin) einzurichten, müssen die Timecode Eingänge 3 und 4 verwendet werden. Jedoch können diese Timecode Eingänge jedem verfügbaren physischen Eingang Ihrer Soundkarte zugewiesen werden.

Mit VirtualDJ können Sie, sofern Ihre Soundkarte genügend Ein- und Ausgänge besitzt, bis zu 8 timecodegesteuerte Decks gleichzeitig betreiben. Ein typisches Timecode Setup nutzt jedoch nur 2 Timecode Eingänge. Dazu ist eine Multikanal USB-Soundkarte mit mindestens 4 Aus- und Eingängen erforderlich. Für Timecode Vinyl sollte die Soundkarte zudem einen Phono Vorverstärker besitzen.

Anschluss

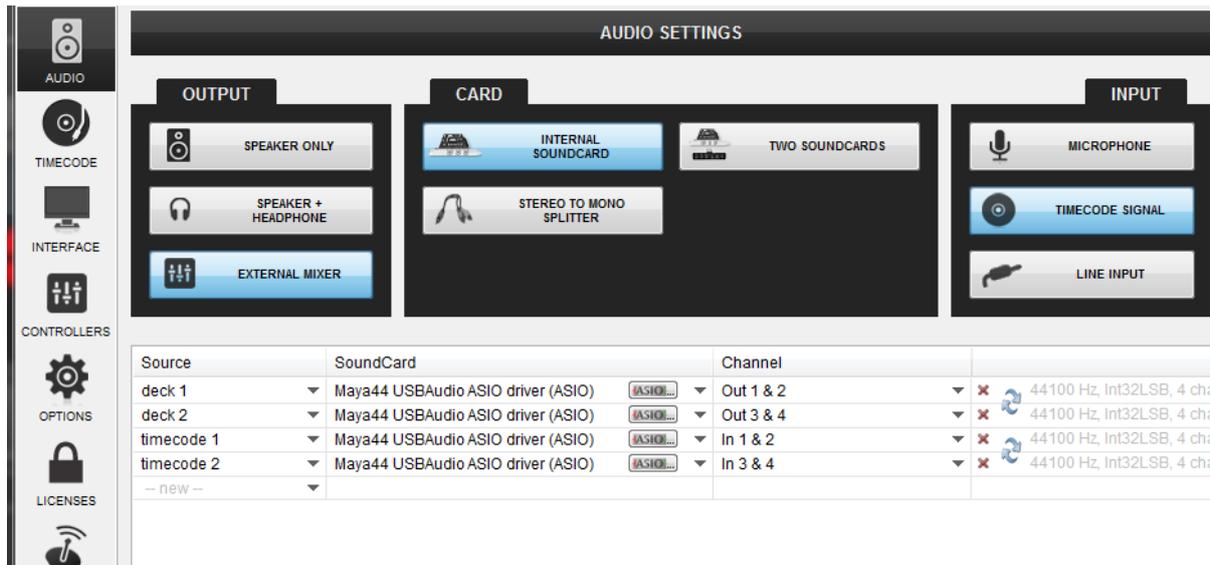
Schließen Sie ihre Turntables an die Phono Eingänge oder ihre CD-Player an die LINE Eingänge ihrer Soundkarte an.



Timecode und externer Mixer - Anschluss

Audio Setup

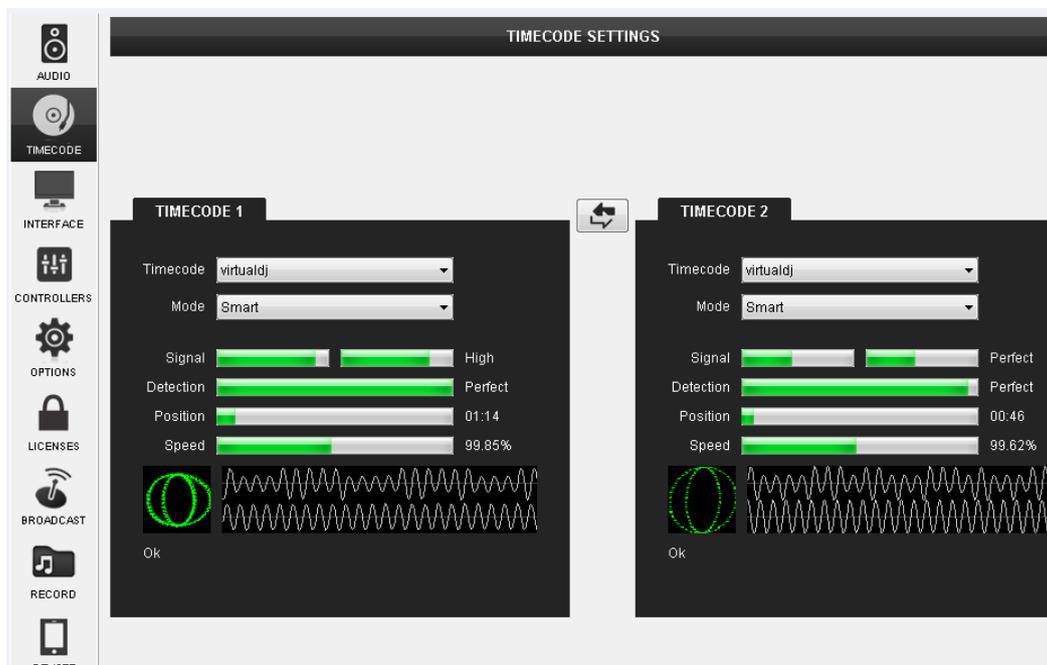
Wählen Sie **EXTERNES MISCHPULT, INTERNE SOUNDKARTE** und **TIMECODE SIGNAL**. Nachdem das Audio Setup erstellt wurde, wählen Sie Ihre **USB-Soundkarte** im **SoundCard** Feld aus. VirtualDJ routet dann jedes der verfügbaren Decks an einen eigenen Stereokanal Ihrer USB-Soundkarte und die Timecode Eingänge an die Eingänge Ihrer Soundkarte. Nutzen Sie das Setup Programm Ihrer Soundkarte und stellen Sie sicher, dass die Eingänge stummgeschaltet sind (gemutet). (Verbinden Sie nicht die Ausgänge mit den Turntables / CD-Playern!). Klicken Sie auf **Anwenden**.



Timecode & externer Mixer - Audio Setup



Sobald das Audio Setup für Timecode richtig angewendet wurde, steht Ihnen ein zusätzlicher Reiter in den Einstellungen zur Verfügung. Klicken Sie auf den Reiter um die Timecode Einstellungen zu öffnen.



Timecode Einstellungen

Die Einstellungen für Timecode werden **automatisch** anhand des **eingestellten** Timecode-Typs vorgenommen, Sie brauchen fast nichts selbst einzustellen. Wählen Sie einfach den Typ Ihrer Timecode Vinyl oder CD und VirtualDJ erledigt den Rest. Stellen Sie lediglich sicher, dass der Turntable / der CD-Player läuft, wenn die Konfiguration vorgenommen wird. Wählen Sie den Timecode Modus (Smart, Relativ, Absolut), den Sie benötigen.

Wenn Timecode als Teil des Audio Setups eingestellt wurde, stehen Ihnen zusätzliche **Timecode Panels** im Skin von VirtualDJ zur Verfügung, die Anschluss über die Stärke des Timecode Signals geben, sowie einen Button bereit stellen, um die Timecodesteuerung an oder ab zu schalten.



Timecode Panels in den Decks - 2 Deck Skin



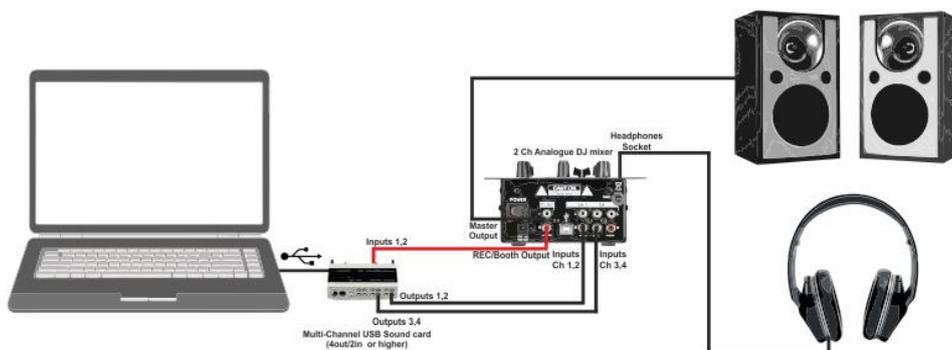
Timecode Panels im SCRATCH Panel - 4 Deck Skin

Hinweis. Um die Timecodefunktionalität von VirtualDJ nutzen zu können, muss die verwendete Soundkarte ein Stereosignal an den jeweiligen Eingängen entgegennehmen können. Der Eingang eines mono Timecodesignals wird nicht unterstützt.

Zusätzliches Setup für Aufnahmen

Wenn Sie ein Audio Setup mit **Master** Ausgang (Lautsprecher) nutzen erfolgt die Aufnahme **intern**. Sie müssen also nichts speziell An-/ Umstecken oder das Audio Setup verändern. Sollten Sie jedoch ein **Setup** für einen **externen Mixer** verwenden, kann die interne Aufnahmefunktion nicht mehr genutzt werden, da der externe Mixer den internen Mixer der Software nicht steuern kann. In diesem Fall benötigen Sie einen **weiteren Anschluss** und einen **Aufnahmekanal im Audio Setup**.

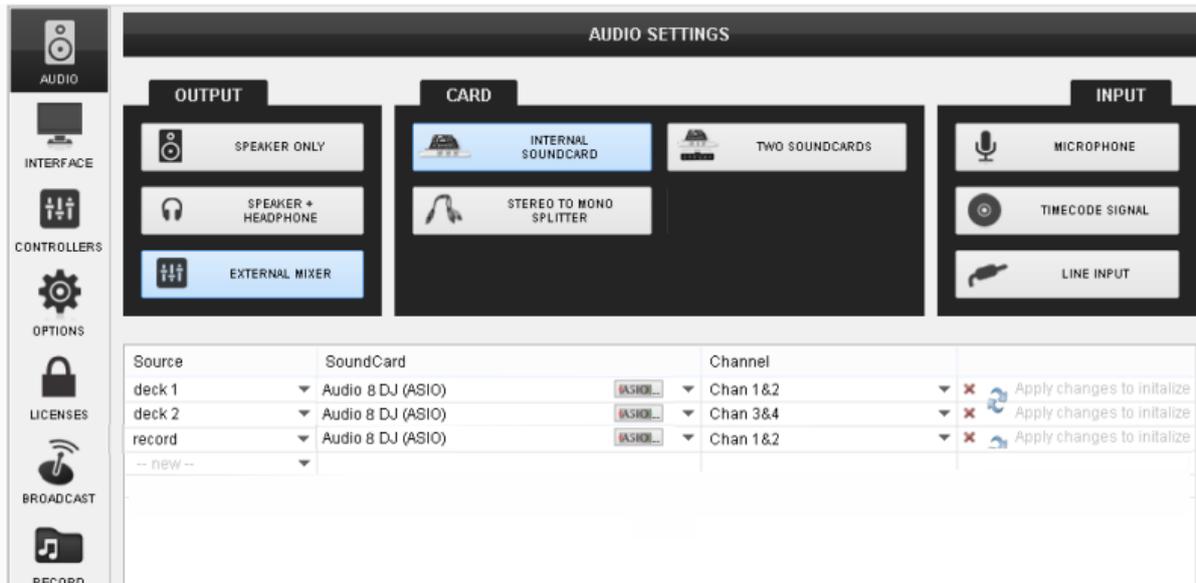
Anschluss



Aufnahme mit externem 2 Kanal Mixer & Multikanal USB-Soundkarte - Anschluss

Audio Setup

Wählen Sie **EXTERNES MISCHPULT** und **INTERNE SOUNDKARTE**. Nachdem das Audio Setup erstellt wurde, **wählen Sie Ihre USB-Soundkarte im SoundCard Feld** aus. VirtualDJ routet dann jedes der verfügbaren Decks an einen eigenen Stereokanal Ihrer USB-Soundkarte. Wurden auch diese Einstellungen übernommen (mit Deck 1 bis 2 oder 4, je nachdem welche Decks Sie nutzen wollen), fügen Sie nun wie weiteren Kanal hinzu. Wählen Sie hierzu **Record** aus der **Source** Liste. VirtualDJ nimmt dann den angegebenen Eingangskanal auf. Klicken Sie auf **Anwenden**.



Aufnahme mit einem externen 2 Kanal Mixer & Multikanal USB-Soundkarte – Audio Setup

Hinweis. Es wird dringend empfohlen die ASIO-Treiber der Soundkarte zu nutzen (sofern verfügbar). Stellen Sie zudem sicher, dass die USB-Soundkarte nicht die Standardsoundkarte Ihres Betriebssystems ist

ReWire

Von Propellerheads, dem Erfinder von ReWire:

“ReWire is a system for transferring audio data from one application to another, in real time. Basically, you could view ReWire as an “invisible audio cable” that connects two computer programs.”

VirtualDJ ist immer der ReWire Master und muss vor dem ReWire Slave Programm gestartet werden. Bevor VirtualDJ geschlossen wird, muss das ReWire Slave Programm geschlossen werden. Die gängigsten ReWire Programme sind Ableton Live (kann als Slave oder Master arbeiten) und Propellerheads Reason (nur Slave).

ReWire einrichten

ReWire ist Bestandteil der erweiterten Audio Einstellungen und kann als weiterer Eingang an ein VirtualDJ Deck geroutet werden. Vor dem Aktivieren, muss ein Line-IN im Audio Setup hinzugefügt werden. Diesem Line Eingang muss ein ReWire Slave Programm zugewiesen werden und anschließend ein ReWire Kanal. Das ReWire Slave Programm kann über das DropDown-Feld der Soundkarte ausgewählt werden. Ihnen wird nun eine Liste mit virtuellen ReWire Kanälen für das Programm angeboten. Die Kanäle können wie normale physische Soundkarten Kanäle ausgewählt werden.

Nachdem das Audio Setup eingerichtet wurde, wird mit aktivieren des AUX Buttons des ReWire Decks auf dem Skin das Audiosignal vom Slave Programm zum VirtualDJ Mixer geroutet. Das Audio Signal des Slave Programms wird außerdem auf ein VirtualDJ Deck geroutet und kann so mit den anderen VirtualDJ Decks in Echtzeit zusammengemixt werden. Das ReWire Deck zeigt zudem das Beatgrid und das Tempo (BPM) des Audio Signals des Slave Programmes in Echtzeit an.

Weiter fortgeschrittenere Setups mit mehr als einem ReWire Deck und mehr als einem ReWire Slave Programm sind auch möglich. Im nachfolgenden Bild wird Ableton Live auf Line-IN 3 (Deck 3) und Reason auf Line-IN 4 (Deck 4) geroutet.

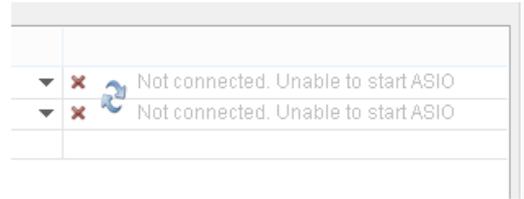
Source	SoundCard	Channel		
master	Speakers (High Definition Audio Device) (WASAPI)	Chan 1&2	✗	44100 Hz, 32-bit (float), 2
line in 3	Ableton Live (REWIRE)	Mix L & R	✗	44100 Hz, 1024 samples
line in 4	Reason (REWIRE)	Mix L & R	✗	44100 Hz, 1024 samples
-- new --				

ReWire – Audio Setup

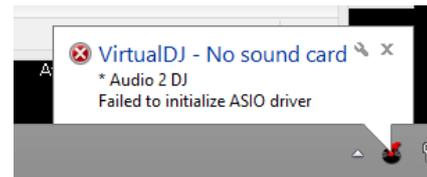
In diesem Beispiel wurde in das VirtualDJ Deck 2 ein Audio Track geladen und Deck 4 ist ein ReWire Deck (Reason). Das Audio Deck kann mit dem ReWire Deck synchronisiert werden.

Häufige Probleme beim Audio Setup

Es wird eine Hinweismeldung in der Trayliste ausgegeben, wenn während des Einrichtens und **Anwendens** des Audio Setups die Soundkarte nicht angeschlossen ist, oder wenn die ausgewählten Kanäle nicht zur Verfügung stehen. Stellen Sie in diesem Fall sicher, dass die Soundkarte ordnungsgemäß verbunden, und die Treiber ordentlich installiert sind, oder verwenden Sie einen anderen Treiber.



Wenn die Soundkarte aus dem zuvor eingestellten Audio Setup beim Start von VirtualDJ nicht angeschlossen ist, erhalten Sie eine Pop-Up Meldung in Ihrer Taskbar. Schließen Sie die entsprechende Soundkarte an, oder erstellen Sie ein anderes Audio Setup mit einer anderen Soundkarte.



Eine typische Reaktion des Skins auf ein falsches oder nicht verfügbares Audio Setup wäre, wenn Sie ein Track auf ein Deck laden und versuchen diesen Abzuspielen zwar die Buttons reagieren aber sonst nichts passiert.

F. Beschreibung der Einstellungen

Grundlegende Einstellungen

Experten Einstellungen

Options	
Language	Wählen Sie ihre bevorzugte Sprache für die Menüs und Software Toolbars.
playMode	Auswahl ob die PLAY und PAUSE Tasten im "play-stutter" / "pause-stop" Modus oder "play-pause" / "stop" Modus arbeiten sollen.
cueMode	Auswahl ob die CUE Taste als "cue", "cue-hold" (der Track wird weiter abgespielt wenn die Taste länger als 2 Sekunden betätigt wird) oder "cue-cup" (Abspielen beim Loslassen, stopp und zurück beim betätigen) Taste verwendet werden soll.
smartPlay	Automatisch ab der nächst möglichen Position starten die im Takt synchron bleibt.
smartLoop	Automatisch einen Loop auf den passenden Takt setzen, sodass er ohne Unterbrechung weiter läuft. (in Sync)
smartCue	Cuepunkt automatisch im Raster setzen, sodass der Track synchron (im Beat) bleibt.
smartCueQuantize	Die Einstellung 1 lässt smartCue immer passend zum Beat einsteigen. 4 alle 4 Takte und 0.25 zu 1/4 Takten.
smartScratch	Audiosignal beim Rückwärtsscratching automatisch stumm schalten.
masterTempo	Pitchregler verändert nur die Geschwindigkeit aber nicht die Tonhöhe (Key).
autoPitchRange	Automatische Anpassung des Pitchrange wenn Sync/AutoBPMMatch einen größeren Pitchrange benötigt.
faderStart	Startet automatisch die Wiedergabe wenn der jeweilige Lautstärkeregler nach oben geschoben wird.
faderStartStop	Stoppt die Wiedergabe des Decks wenn der Lautstärkeregler auf 0% gestellt wird.
autoHeadphones	Schaltet auf den Player um in den ein Titel geladen, oder der gesteuert wird.
pflOnSelect	Schaltet den PFL automatisch auf das Deck um das angewählt wird.
tradeShow	Im "Messe" Modus kann Virtual DJ nicht beendet werden und setzt alle Einstellungen zurück wenn länger als 5 Minuten keine Betätigung stattfindet.
RPM	Rotationsgeschwindigkeit der virtuellen Plattenteller (Standard: 33 RPM)
autoDiscMarker	Setzt die Nadelpositionierung der virtuellen Plattenteller automatisch auf 0 Grad wenn ein Cuepunkt aufgerufen wird.

rhythmZoom	Zoom Stufe der Waveanzeige
scratchZoom	Zoom Stufe der Scratch Waveanzeige
loopBackMode	Wenn ein Loop mit der Action 'loop 4' gesetzt wird startet er ab dem gesetzten Punkt (no) oder endet an dem gesetzten Punkt (yes).
loopAutoMove	Verschiebt einen aktiven Loop zu einer neuen Position wenn ein Cuepunkt während des Loops angesprungen wird oder eine andere Position im Track angeklickt wird.
loopDefault	Standard Anzahl von Beats für einen Loop
loopRollDefault	Standard Anzahl von Beats für den LoopRoll
displayTime	Auswahl was in der Zeitanzeige des Displays zu sehen ist.
hideSongInfo	Versteckt den Interpreten, Titel Namen und das Cover in der Displayanzeige so das keiner sehen kann wie der gespielte Titel heißt.
sandboxSplitHeadphones	Im Sandbox Modus wird das Master Signal an das linke Ohr, das Sandbox PFL Signal an das rechte Ohr übertragen. (SplitCue)
sandboxPreviewOnly	Im Preview only Sandbox Modus wird nur die Songposition verwendet. Lautstärke Crossfader, Equalizer und Effekte beeinflussen wie bisher direkt das Signal und sind für die Gäste zu hören.
tooltip	Hilfetexte (Tooltips) ein-/ausschalten.
tooltipDelay	Zeitliche Verzögerung bevor der Hilfetext zu dem jeweiligen Element angezeigt werden soll. (z.B. Maus im Skin über einem Regler/Button)
showCoverForDragDrop	Zeige Cover während Drag&Drop Operationen
VDJScriptGlobalVariables	Liste der gespeicherten (persistenten) Globalen Variablen die in Ihren Scripten verwendet werden.
loadSecurity	Verhindert dass bei laufendem Deck ein neuer Titel geladen wird. (Warnung wird ausgegeben)
crashGuard	CrashGuard überwacht ständig im Hintergrund den VirtualDJ Prozess und startet diesen bei einem auftretenden Problem neu.
crashreportlevel	Im Falle eines Programmfehlers teilt Ihnen der Support gegebenenfalls einen anderen Wert mit den Sie bitte hier hinterlegen.
poiEditorShowAll	Zeigt System POIs im POI Editor
poiEditorSnap	"Am Raster einrasten" im POI Editor aktiviert
customButtonWizard	Zeige den Informationstext zu den "Custom Buttons" beim ersten Starten der Software an.
backLoopWizard	Zeige Informationen zum neuen "Loop Back Modus" bei der ersten Verwendung an.
Browser	
fileFormats	Liste der Dateiendungen die im Browser angezeigt werden sollen.
rootFolders	Liste der Root-Ordner die in der Baumansicht des Browsers angezeigt werden sollen.
iTunesDatabaseFile	Pfad zu Ihrer iTunes Datenbank Datei.

seratoFolder	Pfad zu Ihrem Serato Crates Ordner.
ignoreDrives	Liste mit Laufwerken die von VirtualDJ bei der Suche nach angeschlossenen Laufwerken ignoriert werden sollen.
readOnly	Im ReadOnly Modus werden an den bestehenden Daten keine Veränderungen vorgenommen. (Schreibschutz)
getTagsAuto	Automatisch die Tags neu hinzugefügter Titel auslesen.
setTagsAuto	Automatisch alle Änderungen die vorgenommen direkt in die Tags der Datei schreiben.
coverDownload	Automatisch ein passendes Cover für neu hinzugefügte Tracks aus dem Internet herunterladen
getTitleFromTags	Automatisches Auslesen von Interpret und Titel Tag.
getRatingFromTags	Automatisch das Rating aus dem Tag auslesen.
getCommentFromTags	Automatisch den Kommentar aus dem TAG auslesen.
getCuesFromTags	Automatisch gespeicherte CUEs aus dem Tag auslesen.
getRemixWhenParsingFileNames	Übernimmt Remix Feld wenn der Titel folgendes Format besitzt „Interpret - Titel (Remix)“ oder „Interpret - Title [Remix]“
searchInFolder	Suche zeigt Suchergebnisse aus dem aktuell angewählten Ordner zuerst an.
searchInDB	Suche zeigt alle gefundenen Treffer aus der Datenbank an.
searchInContentUnlimited	Suche zeigt Treffer aus dem ContentUnlimited an sofern Internet verfügbar ist.
ContentUnlimitedWhenEmpty	Im ContentUnlimited wird nur gesucht wenn keine lokalen Treffer gefunden wurden.
ContentUnlimitedVerifiedOnly	Zeige nur verifizierte Dateien aus dem ContentUnlimited an.
ContentUnlimitedNetSearchWhenNoProResult	Verwendet Netsearch wenn keine Treffer in der lokalen Datenbank oder einem der professionellen ContentUnlimited Kataloge gefunden wurde. (evtl. schlechte Qualität der Ergebnisse)
ContentUnlimitedForceAudio	Im ContentUnlimited Audio Katalog wird bevorzugt gesucht.
ContentUnlimitedForceKaraoke	Im ContentUnlimited Karaoke Katalog wird bevorzugt gesucht.
ContentUnlimitedForceVideo	Im ContentUnlimited Video Katalog wird bevorzugt gesucht.
ContentUnlimitedForceNetSearchAudio	Im Netsearch Audio Katalog wird bevorzugt gesucht.
ContentUnlimitedForceNetSearchVideo	Im Netsearch Video Katalog wird bevorzugt gesucht.
showMusic	Zeigt Musik Dateien im Browser an.
showVideo	Zeigt Video Dateien im Browser an.
showKaraoke	Zeigt Karaoke Dateien im Browser an.
searchFields	Felder die von der Suchmaschine durchsucht werden.

browserColumns	Spalten die in den Browserfenstern eingeblendet sind.
browserSort	Sortierung der Spalten in den Browserfenstern.
browserGridColumn	Spalten die in den Browserfenstern im GRID Modus eingeblendet werden.
infoviewColumns	Felder die im INFO Side-Panel angezeigt werden.
showHorizontalSideList	Anzeigen der Horizontalen Sideliste wie in älteren VirtualDJ Versionen am unteren Bildrand.
keepSortOrder	Sortierung beim Ordnerwechsel behalten.
onScreenKeyboard	OnScreen Tastatur für Eingaben automatisch einblenden (Touchscreen).
multiTouchTwoFingerScroll	Scrollen am Touchscreen mit zwei Fingern.
browserSearchByFirstLetter	Wenn der Fokus im Browserbereich liegt wird beim Tippen eines Buchstaben der erste Titel ausgewählt der mit diesem beginnt. Die Keyboard Mappings werden in diesem Falle ignoriert.
lastSelectedFolder	Speichert den letzten ausgewählten Ordner beim Beenden von Virtual DJ und öffnet ihn wieder beim nächsten Start.
coverFlow	Verschiedene Arten wie der Coverflow dargestellt werden soll.
lastTrackListDate	Letztes eingetragenes Datum aus der tracklisting.txt Datei.
startOfDayHour	Uhrzeit im 24 Stunden Format ab der in der Trackliste ein neuer Tag beginnen soll. (Standard 8 Uhr morgens)
historyDelay	Nach der eingestellten Zeit wird ein Track beim Abspielen als gespielt markiert, sowie zur Trackliste und History hinzugefügt. (Standard: 45 Sekunden)
prelistenVisible	Zeige den Vorschau Player im INFO Bereich an.
prelistenStopOnChange	Stoppt das Abspielen beim Wechsel zum nächsten Titel im Browsers.
cloudLists	Liste der Cloudlist User die im Browser unter Cloudlist angezeigt werden sollen.
autoSearchDB	Neu gefundene Titel beim browsen durch Ordner und Laufwerke werden automatisch zur Suchdatenbank hinzugefügt.
showZipKaraoke	Beim browsen durch Ordner und Laufwerke werden .zip Dateien überprüft ob Sie Karaoke Dateien enthalten (.mp3 + .cdg).
showM3UAsFolders	Wenn in einem Ordner Playlisten gefunden werden (.m3u) werden diese als Unterordner angezeigt.
fontSize	Schriftgröße im Browser
browserBPMDigits	Anzahl der BPM Nachkommastellen im Display/Browser.
savePlaylist	Automatisches Speichern von Automix/Sidelist und Karaoke Listen. Diese stehen beim nächsten Start wieder zur Verfügung.
saveUnplayedToSidelist	Nicht gespielte Songs aus einem Deck werden automatisch in der Sideliste für eventuelle spätere Wiedergabe abgelegt.
removePlayedFromSidelist	Entfernt Titel aus der Sideliste wenn diese gespielt wurden. (wartet

	„HistoryDelay“ Sekunden)
browserTextFit	Einstellungen für die Darstellung von überlangen Textfeldern im Browser.
tracklistFormat	Format in dem die tracklist.txt Datei erstellt wird. (Verwendet dieselbe Syntax wie Text Elemente im Skin)
shellIcons	Zeigt die wirklichen Betriebssystem Icons anstelle der VirtualDJ Ordner Icons an.
sideviewShortcuts	Liste der Ordner die als Shortcut in der Sideview abgelegt sind.
sideView	Speichert die SideView Einstellungen bis zum nächsten Start der Software.
gridView	Zeigt die Raster Anzeige anstelle der normalen Listenansicht an.
triggerPadView	Zeigt die Raster Anzeige für den Sampler anstelle der Listenansicht.
logUnsuccessfulSearches	Suchabfragen die keine Treffer erzielen werden in der Datei SearchLog.txt gespeichert. So können fehlende Titel später leichter identifiziert und beschafft werden.
Audio	
audioAutoDetect	Ständig auf neu angeschlossene und unterstützte Soundkarten prüfen.
exclusiveAudioAccess	Bei aktivierter Option verwendet VirtualDJ die Soundkarte exklusiv - das bedeutet alle anderen Anwendungen im Hintergrund können kein Audio wiedergeben solange VirtualDJ läuft.
autoCue	Springt automatisch zum ersten CUE-Punkt oder ersten erkannten Beat wenn der Titel geladen wurde.
autoBPMMatch	Setzt den Pitchslider automatisch beim Laden des Titels auf den Wert bei dem der Titel mit dem gerade abspielenden Song synchron läuft. (Auto Sync) („smart“ bedeutet, dass nur angeglichen wird, wenn der Titel einen gleichmäßigen durchgehenden Beat hat)
autoGain	Setzt den Gain Wert so ein dass eine durchschnittliche Lautstärke von 0dbA eingehalten wird (bzw. merkt sich manuelle Anpassungen des Gain Reglers).
autoKey	Stellt den Key des geladenen Songs automatisch auf den des anderen Decks.
keyDetection	Wählt aus welcher Algorithmus zur Erkennung des KEYS in einem Titel verwendet wird. Verwenden Sie „electronic“ wenn Sie in der Hauptsache Elektronische Musik verwenden.
gainSliderIncludesAutoGain	Bei aktivierter Option zeigt der Gain Regler im Skin 100% wenn der Gain Wert dem automatischen Wert entspricht. Bei abgeschalteter Option bedeuten angezeigte 100% Gain Wert dass kein automatischer Wert hinzugefügt wurde.
resetPitchOnLoad	Pitch automatisch auf +0% stellen wenn ein neuer Titel geladen wird
resetEqOnLoad	Alle Equalizer und Filter auf Ausgangsposition sobald ein neuer Titel geladen wird.
resetFXOnLoad	Alle Effekte auf dem Player stoppen auf dem ein neuer Titel geladen wird.

resetKeyOnLoad	Setzt den KEY beim Laden eines neuen Titels auf den Originalwert des geladenen Titels zurück.
pitchRange	Legt den Bereich fest in dem sich der Pitchslider bewegt (Pitchrange)
pitchLock	Koppelt die beiden Pitchregler zusammen (Beatlock) so das eine Veränderung des Reglers beide Decks beeinflusst. (Synchron laufende Titel werden gemeinsam gepitcht und bleiben daher synchron)
crossfaderCurve	Definiert das Verhalten des Crossfadere
crossfaderCustom	Speichert die Benutzerdefinierte Crossfader (Kurve) Einstellung.
crossfaderHamster	Invertiert den Crossfader (In der linken Position ist das rechte Deck zu hören und umgekehrt in der rechten Position das linke Deck. [Hamster Mode])
faderCurve	Setzt die Kurve für die Volumenregler (0=Linear, 0.5=Quadratic, 1=Logarithmic)
zeroDB	Referenzwert für AutoGain (1.0=0dbA)
vinylMode	Im Vinyl Modus führt das Anfassen des Jogwheels dazu dass der Track stoppt und man scratchen kann. Im CD Modus wird lediglich der Titel angeschoben oder abgebremst wenn das Jogwheel verwendet wird.
rampStartTime	Simuliert das Anlaufen eines Plattentellers beim Starten des Titels (Zeit für das Anlaufen)
rampStopTime	Simuliert das Abbremsen eines Plattentellers beim Stoppen des Titels (Zeit zum Stoppen)
rampScratchTime	Simuliert die Reaktion eines echten Plattenspielers wenn die Platte angehalten wurde.
boothMicrophone	Schaltet das Mikrofon auf dem Booth Ausgang ein oder aus
equalizerInHeadphones	Equalizer auch auf dem Kopfhörer anwenden (Standard: aus)
prelistenOutput	Auswahl welches Deck zur Wiedergabe des Vorhörsignals verwendet wird. (für die Editoren und den Vorhörplayer im Info Panel). 0 bedeutet das automatisch das Deck gewählt wird das gerade nicht verwendet wird.
metronomeVolume	Steuert die Lautstärke des Metronoms im BPM Editor.
equalizerMode	Definiert die Breite des Equalizer Band Filters. „Default“ filtert ein wenig ober und unterhalb der angegebenen Kern-Frequenz während „Full Kill“ (Standard bis Version 7) den Filterbereich bis zur Grenze zum nächsten Frequenzband erweitert. (Das heißt, wenn im „Full Kill“ Modus alle 3 EQ Regler auf max. Minus gedreht werden ist nichts mehr im Lautsprecher zu hören. Im „Default“ Modus verursacht das Regeln der EQs auf den max. kleinsten Wert das nur Bass, Mitten und Höhen herausgedreht werden. Alles zwischen den angegebenen Frequenzbändern ist noch zu hören.)
equalizerLowFrequency	Setzt die Kern-Frequenz für den Bass EQ-Regler
equalizerMidFrequency	Setzt die Kern-Frequenz für den Mitten EQ-Regler
equalizerHighFrequency	Setzt die Kern-Frequenz für den Höhen EQ-Regler
filterDefaultResonance	Steuert die Resonanz für den Standard Filter
headphonesGain	Gain Wert für die Lautstärke im Kopfhörer

splitHeadphones	[Splitcue] Im Kopfhörer wird das Master Signal im linken Ohr abgespielt, das PFL Signal im rechten Ohr.
Video	
startVideoOnLoad	Video Fenster wird automatisch beim Laden eines Video Titels geöffnet.
letterBoxing	Steuert das Verhalten bei der Videowiedergabe wenn das Bildschirmformaten nicht zum Bildschirmformat der Ausgabe passt (4:3, 16:9, 16:10,...).
videoFPS	Anzahl der Frames pro Sekunde die von der Video Engine verwendet werden.
videoMicroFrames	Verbessert die Qualität bei der Videowiedergabe bei langsameren Geschwindigkeiten in dem „MicroFrames“ zwischen den regulären Videoframes eingeschoben werden. In der Einstellung „smart“ werden MicroFrames nur beim Scratching bzw. extrem langsamer Wiedergabe eingeschoben.
videoResampleQuality	Qualität des Videos bei Re-Skalierung. Höhere Werte können besser aussehen benötigen aber möglicherweise eine schnellere Grafikkarte.
videoCrossfaderLink	Verbindet den Audio und den Video Crossfader. Der Video Crossfader wird automatisch mitbewegt wenn der Audio Crossfader verwendet wird.
videoCrossfaderAuto	Der Video Crossfader fadet automatisch auf das Deck welches gerade zu hören ist, bzw. erstellt einen automatischen Übergang während des Mixens.
videoVolumeLink	Die Volume Regler steuern ebenfalls die Helligkeit des jeweiligen Videosignals [Fade to black]
videoUseDXVA	Bei aktivierter Option wird, sofern vorhanden, die Hardwarebeschleunigung (DXVA) der Videokarte verwendet.
videoDriver	Zeigt den Grafikkartentreiber der bei der Ausgabe verwendet wird.
videoForceFullscreen	Zwingt die Videoausgabe dazu Vollbild auszugeben. (Kann bei Problemen in Dual-Grafikkarten Systemen helfen)
videoMaxMemory	Setzt das Maximum an Videospeicher der von Virtual DJ verwendet werden kann.
videoDelay	Verzögerung (positiv oder negativ) zwischen dem ausgegebenen Video und Audio Signal zum Ausgleich von Systembedingten Laufzeiten.
videoWindowAlwaysOnTop	Videofenster immer als Oberstes anzeigen.
videoAudioOnlyVisualisation	Auswahl welches Visualisations Plug-In beim Abspielen von Audio Dateien bei geöffnetem Videofenster verwendet wird.
videoTransition	Auswahl der Video Transition die beim Verwenden des Crossfadern genutzt werden soll.
videoRandomTransition	Wählt automatisch für jede Videoüberblendung (Transition) einen neuen Effekt aus.
videoFx	Auswahl des aktuell geladenen Video Effekt Plug-Ins.
videoLogo	Zeigt ein Virtual DJ Logo am unteren rechten Bildrand an. (Sie benötigen eine VirtualDJ PRO Lizenz um das Logo vollständig auszublenden, bzw. zu ändern.)

videoLogoImage	Auswahl des Logos das bei der Videoausgabe angezeigt werden soll. (Sie benötigen eine VirtualDJ PRO Lizenz um das Logo vollständig auszublenden, bzw. zu ändern.)
videoLogoSize	Auswahl der Größe des Video Logos (Sie benötigen eine VirtualDJ PRO Lizenz um das Logo vollständig auszublenden, bzw. zu ändern.)
videoLogoPosition	Auswahl der Position des Video Logos. (Sie benötigen eine VirtualDJ PRO Lizenz um das Logo vollständig auszublenden, bzw. zu ändern.)
Karaoke	
karaokeBackgroundMusic	Auswahl eines Ordners aus dem Hintergrundmusik abgespielt wird zwischen zwei Karaoke Titeln bei aktiviertem Karaoke Modus. (Es kann ebenfalls eine „Automix“ (Standard) oder „Sidelist“ Liste wiedergegeben werden.)
karaokeBackgroundImage	Hintergrund Bild welches zwischen zwei Karaoke Titeln im Karaoke Modus ausgegeben werden soll, z.B. Eigenwerbung.
karaokeBackgroundVolume	Steuert die Lautstärke der Hintergrundmusik im Karaoke Modus.
karaokeSkipSilence	Überspringt Lautlose Stellen der Hintergrundmusik am Anfang, bzw. Ende von Titeln im Karaoke Modus.
Skins	
coloredWaveforms	Auswahl des gewünschten Farbschemas für die farbige Waveform Darstellung.
beatCounterRange	Anzahl der Beats die vom Beatcounter im Skin angezeigt werden sollen. (Standard: 16)
skin	Name der aktuell gewählten Skin Datei.
maximized	Option zur Vollbild Darstellung. (1) kompletter Bildschirm, (2) kompletter Bildschirm + Taskleiste, (0) Fenster Modus
customButtons	Gespeicherte Actions der Custom Buttons aus dem Skin.
skinDisableHWAccel	Ausschalten der DirectX Hardwarebeschleunigung der Skin Engine.
SkinFPS	Anzahl der Frames pro Sekunde für den Aufbau des Skins. Ein höherer Wert macht die Animationen softer, ein kleinerer belastet die CPU nicht so stark.
touchScreenMode	Setzt die wichtigsten Optionen passend für eine Touchscreen Benutzung. (Gitteransicht im Browser, maximiertes Fenster, größere Bedienelemente)
Controllers	
disableBuiltinDefinitions	Ausschalten der internen Controller Liste (MIDI + HID). Es werden dann keine Controller mehr nativ erkannt.
touchWheelBackspin	Wenn aktiv - das rückwärts Betätigen des Jogwheels lässt den Ton solange rückwärts laufen wie sich das Wheel dreht auch wenn das Jog nicht mehr angefasst wird [Back-Spin].
touchWheelForwardspin	Wenn aktiv - das vorwärts Betätigen des Jogwheels lässt den Ton solange vorwärts laufen wie sich das Wheel dreht auch wenn das Jog nicht mehr angefasst wird [Forward-Spin].
jogSensitivityScratch	Empfindlichkeit des Controller Jogwheels während des Scratchens.

jogSensitivityCue	Empfindlichkeit des Controller Jogwheels während des CUEens.
jogSensitivityBend	Empfindlichkeit des Controller Jogwheels während des Pitchbendings.
controllerTakeoverMode	Verhalten von Drehreglern und Fadern wenn der am Controller eingestellte Wert nicht mit dem der Software übereinstimmt: „Instant“ der Wert des Controllers wird sofort und absolut übernommen sobald ein Element betätigt wird. „Pickup“ (wie bis Version 7) Der Regler muss zuerst auf den im Skin sichtbaren Wert eingestellt werden und nimmt dann den Regler im Skin mit. „Gradual“ (Empfohlen) der Regler im Skin bewegt sich in dieselbe Richtung wie der Hardware Regler und gleicht die beiden dynamisch aneinander an.
controllerTakeoverModePitch	Verhalten Pitchreglers wenn der am Controller eingestellte Wert nicht mit dem der Software übereinstimmt: „Instant“ der Wert des Controllers wird sofort und absolut übernommen sobald der Pitchregler betätigt wird. „Pickup“ (wie bis Version 7) Der Pitchregler muss zuerst auf den im Skin sichtbaren Wert eingestellt werden und nimmt dann den Regler im Skin mit. „Gradual“ (Empfohlen) der Pitchregler im Skin bewegt sich in dieselbe Richtung wie der Hardware Regler und gleicht die beiden dynamisch aneinander an. „Relative“ Bewegt den Pitchregler in dieselbe Richtung wie den Hardware Regler um den gleichen Betrag.
motorWheelInstantPlay	Bei Controllern mit motorisiertem Jogwheel startet der Titel in dem Moment wo die Play Taste betätigt wird auch wenn der Motor erst nach einiger Verzögerung seine volle Laufgeschwindigkeit erreicht.
motorWheelSmoothPercent	Hilft dabei kleinere Schwankungen eines motorisierten Jogwheels auszugleichen wenn auf Grund hoher Last das Betriebssystem die Menge an MIDI/HID Signalen nicht in Echtzeit verarbeiten kann.
motorWheelLockTime	Anzahl der Sekunden die VirtualDJ die Signale des motorisierten Jogwheels ignoriert, wenn Start oder Stop betätigt wurde. (Verhindert wabbelnde Bewegungen des Motors wenn er abrupt stoppt)
controllersSkin	Steuert das Verhalten wenn ein empfohlener Skin in der Definition des Controllers gefunden wird. „automatically“ verwendet automatisch den vorgeschlagenen Skin, „never“ ignoriert den Vorschlag, oder „ask“ fragt nach ob der Skin umgestellt werden soll.
mixerOrder	Für 4-Deck Controller werden die Kanäle von links nach rechts zugewiesen.
createMidiLog	Mit aktivierter Option wird ein Logfile für Ihren MIDI Controller beim Start angelegt. Dieses kann vom Support dazu verwendet werden Probleme aufzudecken oder ein natives Mapping zu erstellen.
Sampler	
samplerBank	Name der aktuell geladenen Sampler Bank.
samplerTriggerMode	Option zur Steuerung wie ein Sample getriggert werden soll: „on/off“ spielt das Sample einmal ab oder stoppt bei erneutem drücken solange das Sample noch abgespielt wird. „hold“ spielt das Sample nur solange ab wie die Taste betätigt wird. „stutter“ spielt das Sample einmal ab. Bei erneutem Drücken startet das Sample wieder von vorne. „unmute“ spielt das Sample im Hintergrund ab. Das Sample wird jedoch nur wiedergegeben während die Taste betätigt wird.
samplerDefaultLoopMode	Standard Modus für neu aufgenommene Loops.

samplerForceNbColumns	Erzwingt eine bestimmte Größe für den Sampler in der SideView
samplerExportLossless	Das Aktivieren dieser Option bewirkt das neu aufgenommene Samples verlustfrei im FLACC Format abgelegt werden. Bei ausgeschalteter Option (Standard) werden die Dateien leicht komprimiert und im OGG Format gespeichert.
samplerDontSaveSource	Diese Option unterdrückt beim Speichern das mitspeichern des Original Dateipfades. (Wenn Sie z.B. Samples veröffentlichen möchten und nicht die Struktur Ihrer Ordner offenlegen wollen.)
samplerOutputToTriggerDeck	Wenn aktiviert wählt diese Option beim Verwenden der Triggerpads auf Ihrem Controller das jeweils zugehörige Deck für die Soundausgabe aus.
samplerRootFolder	Standard Ordner in dem Ihre Samples abgelegt sind.
Record	
recordFile	Dateiname und Pfad der für die Aufnahme genutzt wird.
recordFormat	Dateiformat (Codec) Ihrer Aufnahme (mp3, ogg, flac, webm, mp4)
recordQuality	Audioqualität Ihrer Aufnahme (je kleiner die Qualität umso höher die Kompression)
recordAutoStart	Die Aufnahme startet automatisch sobald Sie den ersten Titel im Player starten.
recordWaitForSound	Diese Option startet die Aufnahme erst wenn auch wirklich ein Audiosignal abgespielt wird.
recordOverwrite	Verhalten wenn die Aufnahme datei bereits existiert.
recordAutoSplit	Die Option sorgt dafür dass beim Verwenden des Crossfaders jeweils eine neue Datei gespeichert wird [Auto Split]
recordWriteCueFile	Die Option legt automatisch eine .cue Datei ab in der zusätzlich die Titel und Zeiten abgelegt sind. (mit Hilfe der .cue Datei kann in den meisten CD Brenner Programmen eine Audio CD erstellt werden, deren Titel einzeln angesprungen werden können. [Trackmarker])
recordVideoWidth	Bildbreite bei Videoaufnahme.
recordVideoHeight	Bild höhe bei Videoaufnahme.
recordMicrophone	Mikrofon bei Aufnahme mit aufnehmen.
Broadcast	
broadcastMode	Broadcast Modus („direct“ direktes Abspielen vom eigenen Computer, „server“ Nutzung eines Radio-Streaming-Servers, „podcast“ erstellt und speichert einen Podcast auf virtualdj.com zur späteren Verwendung.)
broadcastDirectFormat	Dateiformat für Broadcasting (sollte „mp3“ bei ShoutCast, oder „ogg“ bei IceCast sein)
broadcastDirectPort	Internet Port für direktes Broadcasting (Standard: 8000)

broadcastDirectQuality	Encoding Qualität (Kompression) bei Verwendung von direktem Broadcasting (vom eigenen Rechner)
broadcastDirectMaxClients	Maximale Anzahl von gleichzeitigen Zuhörern beim direkten Broadcasten vom eigenen Rechner (Je größer der Wert desto mehr Bandbreite benötigen Sie im Upload!)
broadcastSongInfo	Das Ausschalten dieser Option unterdrückt die Titelanzeige beim Zuhörer - man sieht nicht mehr welche Titel Sie spielen.
podcastName	Name Ihres Podcasts
Internet	
internetDontConnect	Schaltet den Zugriff auf das Internet ab. Viele Funktionen Ihrer Software stehen dann möglicherweise nicht oder nur eingeschränkt zur Verfügung.
stayLoggedIn	Das Abschalten dieser Option sorgt dafür dass Sie sich jedes Mal bei VirtualDJ mit Ihrem Passwort anmelden müssen.
checkUpdates	Hier steuern Sie was passiert wenn ein Update von VirtualDJ zur Verfügung steht.
getBetaBuilds	Lädt immer die aktuellste Version herunter auch wenn es sich noch um eine Beta Version handelt.
sendHistory	Speichert Ihre Playlisten in Ihrem VirtualDJ.com Account. (Das Deaktivieren führt dazu dass einige Funktionen nicht mehr zur Verfügung stehen.)
sendAnonymousStats	Anonyme Statistiken zum genutzten Controller, Skin, usw. werden an VirtualDJ.com übertragen. Diese Daten helfen uns dabei unser Produkt ständig für Sie zu verbessern.
autoRefreshDRM	Content Unlimited Dateien aktualisieren automatisch Ihren DRM Schutz wenn Sie kurz vor Ablauf stehen.
liveFeedback	Zeigt einen Musikvorschlag basierend auf dem Feedback unser DJs.
netsearchVideoQuality	Qualität (und Größe) der Videos die über Netsearch Video heruntergeladen werden sollen.
Automix	
automixMode	Zwingt die Automix Engine einen speziellen Modus zu verwenden.
fadeLength	Länge (in Sekunden) die eine Überblendung im „fade“ Automix Modus verwendet.
automixRepeat	Die Automix Playliste startet wieder am Anfang wenn das Ende erreicht ist.
automixAutoRemovePlayed	Die Option entfernt gespielte Titel automatisch aus der Playliste.
automixDualDeck	Die Option verwendet wenn Sie aktiviert ist beim Automix beide Player und den Crossfader für den Übergang anstelle nur eines Payers. [Dual Mode]

Performance	
sampleRate	Einstellung der Samplerate. In der Einstellung „auto“ übernimmt VirtualDJ die Samplerate Ihrer Soundkarte. Wenn Sie viel mit MP3 Dateien arbeiten empfehlen wir eine Samplerate von 44100. Wenn Sie viel mit VOB Videodateien arbeiten empfehlen wir 48000 als Samplerate. Eine größere Samplerate verbessert NICHT automatisch den Klang der Wiedergabe. Sie erhalten die Beste Qualität wenn Samplerate der Soundkarte, interne Samplerate und die des abgespielten Materials identisch ist. Sie sollten also diesen Wert entsprechend der Dateien einstellen die Sie am meisten nutzen (mp3 in der Regel 44100, Videos in der Regel 48000) bzw. den Wert auf Auto lassen.
ultraLatency	Die Einstellung versucht die Latenz bei der Verwendung von ASIO und DirectX (WDM) Treibern zu reduzieren. Sollten Sie Knackgeräusche, rauschen oder Dropouts auf dem Ausgang haben versuchen Sie es mit aktivierter Option erneut.
overclock	Versucht bei älteren Systemen das Interne Timing des Rechners auf den schnellstmöglichen Wert einzustellen damit unsere Software die bestmöglichen Soundergebnisse erzielen kann.
maxPreloadLength	Maximale Länge eines Titels in Minuten. Titel die größer sind werden nicht mehr komplett vorgeladen sondern live von der Platte abgespielt. Ein Wert von -1 führt dazu dass alle Titel immer geladen werden. (Das Laden von zu großen Dateien kann je nach System zu einem Speicherüberlauf führen.)
pitchQuality	Wählen Sie den Algorithmus aus der für das Pitchen/Scratchen/Mastertempo verwendet werden soll: 0 - schnellster, 1 - optimiert für Scratching, 2 - optimiert für Scratching und Mastertempo.
scratchFilterQuality	Qualität für die Berechnung des Scratchings. Je größer der Wert umso höher die Qualität. Standard: 8.
cpuMeter	CPU Anzeige zeigt entweder Gesamtauslastung des Rechners oder Auslastung des Audio Subsystems (empfohlen) an.
songLoadPriority	Niedrigere Priorität beim Laden neuer Titel in das Deck. (verhindert Audio Dropouts)
Timecode	
timecodeType	Verwendeter Timecode Hersteller/Typ
timecodeMode	Timecode Modus der verwendet wird: „Relative“ Laufrichtung und Geschwindigkeit werden verwendet - Position auf der Platte ist irrelevant. „Absolute“ Laufrichtung, Geschwindigkeit und Position werden ausgewertet. „Smart“ ist eine Kombination aus beiden
timecodeLeadInTime	Fügt am Anfang der Timecode Platte etwas Zeit ein so dass nicht immer in den ersten 2 Zentimetern gearbeitet werden muss. Der Track startet erst nachdem de Timecode Platte schon etwas gelaufen ist.

Legal Information

Website : <http://www.atomixproductions.com>

Website : <http://www.virtualdj.com>

Atomix Productions Inc.

Los Angeles CA 90036, USA

VirtualDJ Copyright:

Copyright 1997-2010 Atomix Productions

All Rights Reserved

Number IDDN.FR.001.040012.01.R.C.2000.000.31400.

Trademarks:

The VirtualDJ Logo is a registered trademark of Atomix Productions

VirtualDJ is a registered trademark of Atomix Productions

License and restrictions:

According to the **EULA** (End User License Agreement) accepted by every user upon installation of VirtualDJ:

You **MAY NOT** make or distribute copies of VirtualDJ, or electronically transfer VirtualDJ from one computer to another over a network.

You **MAY NOT** decompile, reverse engineer, disassemble, or otherwise reduce VirtualDJ to less than human perceivable form.

You **MAY NOT** modify or create derivate works from VirtualDJ.

You **MAY NOT** sell, to rent, to transfer or sublicense the software. You may not sell, to rent, to transfer or sublicense hardware on which the software is installed, without written prior agreement of Atomix Productions.

End User License Agreement

SUMMARY:

--- Default "Home" license ---

- The default "Home" free license gives you the right to install the software on your private computer and use it for personal use only.
- It does not give you the right to use it for professional use (where you are getting paid or compensated for an activity that involves using the software), without purchasing an additional "Pro" license.

--- Additional "Pro" license ---

- The "Pro" license gives you the right to use the software for professional use.
- This license is personal and not transferable. Once linked to your email, you cannot sell or give it to someone else.
- It gives you the right to install and use the software on a maximum of two computers, by one person.
- It does not give you the right to rent or sell computer systems, on which the software is installed, or to rent or sell the software or part of it.
- Once activated, the software cannot be refunded, unless found to be defective by Atomix Technical Support.
- Licenses purchased on-line for instant download through our website or through in-app purchases, are considered opened at the time of purchase, and therefore no refund can be given.

----- VirtualDJ End User License Agreement -----

By clicking on "I accept" you agree to be bound by the following terms. If you don't, please click on "cancel", remove all copies and do not install or use the software.

1. PERMITTED USE AND RESTRICTIONS

You are granted one license to:

- install and use the Software on one computer.

- install and use the Software on a second computer, if this computer is normally used by the same person and the Software will not be used on both computers at the same time.
- make back-up copies of the Software for archival purposes.

This license does NOT allow you to:

- rent, lease, sell, lend, distribute, transfer, publish, bundle or sublicense the Software or any part of it.
- rent, lease, sell, lend or distribute hardware on which the Software is installed, unless specifically authorized by Atomix Productions.
- electronically transfer the Software from one computer to another or over a network.
- decompile, reverse engineer, disassemble, or otherwise reduce the Software to a human-perceivable form.
- modify the Software or create derivative works based upon the Software.

Unless you have an additional "Pro" license, which is still active and valid at the time of use, this license does NOT allow you to use the software for an activity that results in payment or compensation (such as, but not limited to, performing as a remunerated DJ in a nightclub, wedding or private party), or any use that could be considered a commercial use.

This license is personal, and, once used, is linked to the user, and cannot be transferred, leased, sold, or given to another person.

2. OWNERSHIP

The foregoing license gives you limited rights to use the Software.

Atomix and its suppliers retain all right, title and interest, including all copyrights, in and to the Software and all copies thereof. All rights not specifically granted in this EULA, including International Copyrights, are reserved by Atomix and its suppliers.

3. COPYRIGHT INFRINGEMENT

Unauthorized copying, distribution, modification, public display, or public performance of copyrighted works is an infringement of the copyright holders' rights. As a condition to your agreement with Atomix, you agree that you will not use the Software to infringe the intellectual property rights of others in any way.

4. WARRANTY

Atomix warrants that the media on which the Software is furnished, if any, will be free from defects in materials and workmanship.

Atomix offers no warranty of performance, express or implied, with regard to the licensed software and all accompanying materials. Atomix further disclaims all other warranties, express or implied, including but not limited to the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, with regard to the licensed software and all accompanying materials.

5. CUSTOMER REMEDY

Your exclusive remedy under the above limited warranty shall be, at Atomix option, either a full refund of the purchase price or correction of the defective software or media. Notice is hereby given however, that absent any defects, there will be no refunds issued on activated software.

6. DISCLAIMER OF DAMAGES

You assume responsibility for, among other things, (i) the selection of the Licensed Software to achieve your intended results, (ii) the acquisition of other software (including any programming or operating system software) and/or equipment compatible with the Licensed Software, and (iii) the installation, use and results obtained from the Licensed Software. Further, for the express purpose of limiting the liability against Atomix, you agree that, to the maximum extent permitted by law, ATOMIX SHALL IN NO EVENT BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER (INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS) ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LICENSED SOFTWARE, WHETHER DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, SPECIAL OR OTHERWISE, REGARDLESS OF THE FORM OF ACTION, EVEN IF ATOMIX HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. GENERAL PROVISIONS

The software is protected by the copyright laws of the U.S. and other countries.

If any part of this agreement is found to be invalid or unenforceable, the remaining terms will stay in effect.

This agreement shall be governed by the laws of the state of Delaware, USA.

Reproduction of this manual in full or in part without written permission from Atomix Productions is prohibited.

Credits

Deutsche Fassung übersetzt und erstellt von jakovski, PachN und Tanzi.