

BEDIENUNGSANLEITUNG



DJ SOFTWARE by **Numark**



INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	1
EINFÜHRUNG	1
EINFÜHRUNG ZUM DJING	2
DIE ZONEN	4
DIE BROWSER ZONE	5
DIE WIEDERGABELISTE (PLAYLIST)	6
SUCHEN (SEARCH)	7
BEVORZUGTE ORDNER (FAVORITE FOLDERS)	7
DATENBANK (DATABASE)	8
VORSCHLAGSLISTE (SUGGESTION BOX)	8
TRACK OPTIONEN	8
BEDIENUNG DER DECKS	9
BEDIENUNG DES MIXERS	12
BEDIENUNG DER TOOLBAR	13
DAS RHYTHM FENSTER	14
MANUELLE BPM KORREKTUR	15
EINSTELLUNGEN	16
SOUND SETUP	16
OPTIONS	16
PERFORMANCES	19
SKINS	21
TASTATUR SHORTCUTS	21
NETZWERK	22
FERNSTEUERUNG	22
CODECS	22
GLOBAL DATABASE	23
VIDEO	23
EINEN MIX AUFNEHMEN UND VERÖFFENTLICHEN	24
RECORD FROM	24
AUFNAHME EINER DATEI ("RECORD FILE")	25
AUFNAHMEN AUF CD ("BURN CD")	26
VERÖFFENTLICHEN ("BROADCAST")	27
SAMPLER	29
SAMPLES ABSPIELEN	29
SAMPLES AUFNEHMEN	30
SAMPLE OPTIONEN	30
EFFEKTE (EFFECTS)	31
VIDEO	32
EFFEKTE: ÜBERGÄNGE	32
VIDEO EFFEKTE	33
OPTIMIERUNG	33
KARAOKE	35
FERNSTEUERUNG	36
MIDI MAPPING	36
FERNSTEUERUNG MIT NUMARKS ICDX	37
ANSCHLUSS UND INITIALISIERUNG DES ICDX:	37
DEN ICDX MIT CUE VERWENDEN	38

EINFÜHRUNG

Willkommen bei Cue!

Cue ist eine revolutionäre Software, mit der Sie Audio und Video direkt am Computer mixen können. Der Aufbau von Cue wurde bewusst einfach gehalten, um intuitiv mit der Software arbeiten zu können – lassen Sie sich davon allerdings nicht täuschen! Es gibt noch viele durchdachte Features, die es zu entdecken gilt und die Ihre Kreativität fordern.

Cue besitzt alles, was Sie sich vorstellen können, um eine unvergleichliche Performance zu präsentieren:

- Zwei virtuelle Decks zum Einladen von Audio- und Videotracks oder Clips
- Ausgefeilte Browsing Funktionen
- Umfassende Mixer Funktionen, die Sie auch an einem traditionellen Mixer finden (EQ, Gain, Crossfader)
- Effektprozessoren für Audio und Video
- Sampler zur Aufnahme und Wiedergabe von Audioclips während des laufenden Betriebs
- Looping Engine
- Echtzeit-Recording Ihres Mixes
- Echtzeit-Webcasting Ihrer Sessions

Zusätzlich weist Cue viele innovative Funktionen, die Ihnen ermüdende, zeitaufwändige Schritte beim DJing und Mixen abnehmen, auf:

- Automatische Beatanpassung für einfaches Mixen
- Computer Beat Grid für schnelles visuelles Mixen
- Dynamische Hot Cue Punkte

Unser Ziel bei der Cue Entwicklung war es, die DJ Software mit den meisten Möglichkeiten zu programmieren. Die immense Funktionsvielfalt von Cue wird Sie beim Mixen unterstützen. Egal, ob Sie als blutiger Anfänger oder als professioneller DJ unsere Software einsetzen, werden Sie sehen, dass Cue Spaß macht, intuitive zu bedienen ist und Sie schnell zum gewünschten Ergebnis kommen.

Wenn Sie mit DJing bislang noch nicht viel zu tun hatten, empfehlen wir Ihnen, den Abschnitt "Einführung zum DJing" dieser Anleitung zu lesen – hier finden Sie die Grundlagen des DJings verständlich erklärt.

Wir empfehlen darüber Hinaus allen Usern, diese Anleitung vor dem Start mit Cue zu studieren – sie wird Ihnen beim kennen lernen und Verstehen der Softwarefunktionen zur Seite stehen, damit Sie das Maximum aus Ihrer Software herausholen können.

Wir hoffen dass Sie mit dieser großartigen Software viel Spaß haben werden!

EINFÜHRUNG ZUM DJING

Die Arbeit eines DJs lässt sich in drei Schritte aufteilen:

1. Auswahl der Musik (Programmierung)
2. Mixen der Musik
3. Anpassen der Musik (Remixing)

Die erste Aufgabe besteht darin, die passende Musik auszusuchen, was natürlich vom Anlass des Abends oder von Ihrem Stil abhängt. Es gilt allerdings die Faustregel, nicht gleich zu Beginn alle "Hits" zu verpulvern, sondern diese über den Abend hin zu verteilen, damit Sie Spannungen aufbauen können, wenn das Publikum müde zu werden droht.

Cue ermöglicht jederzeit, auf Titel, Wiedergabelisten oder Vorschläge zuzugreifen. Es liegt einzig und allein an Ihnen, die Titel herauszusuchen, mit denen Sie Ihr Publikum auf die Tanzfläche bringen. Die Software kann nicht Ihr Talent ersetzen.

Der zweite Schritt besteht darin, die Titel zu "mischen". DJs wollen die Tracks stets flüssig aneinander reihen, damit die Musik nicht unterbrochen wird und das Publikum nicht die Tanzfläche verlässt. Meistens betrifft das Musik einer bestimmten Stilrichtung, wie House, Hip Hop oder RnB. Es ist nicht notwendig, Rock'n Roll Titel dann hinzuzumixen, wenn das Publikum eigentlich House hören möchte.

Im traditionellen Sinn mixt der DJ Tracks in zwei Phasen:

Zunächst passt der DJ die Geschwindigkeit des Tracks an, der hinzu gemischt werden soll, damit sich das Tempo des Tracks nicht vom Tempo des gerade gespielten Titels unterscheidet. Dieser Schritt ist sehr wichtig, um abrupte Tempoänderungen zu vermeiden und die Titel weich ineinander überblenden zu können. Die Geschwindigkeit der Musik wird in BPM (Beats pro Minute) gemessen; diese Maßeinheit definiert die Beats, die in einer Minute gespielt werden. Ein Song mit 160 BPM ist sehr schnell, während dessen ein Song mit 60BPM sehr langsam ist.

Der herkömmliche DJ verwendet die "Pitch" Einstellung seiner Turntables, um das Tempo zu beschleunigen oder abzubremesen und somit die BPM anzupassen. In Cue werden die BPM automatisch kalkuliert, sobald ein Track in einen der beiden Player geladen wird, indem der Pitch Parameter so eingestellt wird, dass das Tempo des geladenen Songs zum gerade abgespielten Song passt. Nachdem das Tempo beider Songs identisch ist, kann man sie synchron abspielen lassen oder die Beats des einen zum anderen hinzumischen, so dass beide Songs klingen, als würden sie zusammengehören.

Sie haben bestimmt schon einmal gesehen, wie ein DJ seinen Kopfhörer an sein eines Ohr gedrückt hat und den Track, der hinzugemixt werden soll, vorgehört hat (das nennen wir Cueing). Mit dem anderen Ohr hört der DJ den Mix, den auch das Publikum hört. Nun beschleunigt oder bremst der DJ den neuen Track mit der Hand oder dem Pitch Regler, damit die Beats absolut synchron laufen. Im Rhythmusfenster der Cue Software wird Ihnen die Position der Beats jedes Songs angezeigt, wodurch Sie visuell überprüfen können, ob die Songs synchronisiert sind. Wenn beide Songs angepasst und synchronisiert wurden, verwendet der DJ den Crossfader, die Lautstärkeregler und den Equalizer, um den neuen Track in den Mix einzublenden. Dieses Vorgehen wird eine "Transition" (Übergang) genannt.

Der letzte Arbeitsschritt ist es, den Mix mit zahlreichen Effekten zu veredeln oder zusätzliche Tracks oder Samples einzufügen, um den Mix eine persönliche, künstlerische Note zu verleihen oder um einen Track zu "remixen".

Normalerweise werden als Effekte Scratches, Loops sowie Samples verwendet:

Ein Scratch lässt einen neuen Klang entstehen, indem ein kleiner Teil der Musik wiederholt abgespielt wird. Dazu wird dieser Teil in verschiedenen Geschwindigkeiten vorwärts und rückwärts abgespielt, während mit dem Crossfader der Sound scharf in die Musik "hinein geschnitten" wird.

Bei einem Loop wird eine Passage der Musik (bspw. 4 Takte) markiert und wiederholt abgespielt. Wenn das Ende des Loops erreicht wird, springt die Wiedergabe fließend zurück zum Loopanfang und wiederholt diese Phrase immer und immer wieder.

Ein Sample ist eine aufgenommene Phrase, die dann im Mix auftauchen sollte, wenn eine bestimmte Stelle im Track hervorgehoben werden soll. So können Sie im Mix interessante Stimmungen erzeugen.

Es gibt viele kreative Möglichkeiten zur Verwendung von Scratches, Samples und Loops. Cue hält einige innovative und einfach anzuwendende Tools für Sie bereit, um mit diesen Techniken in Ihren Mix einzigartig zu gestalten. Dadurch, dass diese technischen Aspekte des DJings vereinfacht und automatisiert werden, ermöglicht es Cue, dass Sie sich dem wichtigsten Teil einer DJ Performance widmen können – Ihrer Inspiration und Kreativität.

DIE ZONEN

Bevor Sie mit Cue starten, sollten Sie sich mit den Steuerungen und den "Zonen" der Software vertraut machen. Wenn Sie das Programm öffnen, haben Sie eine Auswahl aus verschiedenen "Skins", die jeweils verschiedene Konfigurationen und Funktionsweisen der Software unterstützen. Beginnen Sie mit der Auswahl des "Internal Mixer Interface", damit Sie die wichtigsten Funktionen der Software kennen lernen können. Sie können jederzeit über das "Config" Menü zu einem anderen Skin wechseln.

Wenn Sie mit dem "Internal Mixer Interface" beginnen sehen Sie:



1. BROWSER / SAMPLER / EFFECTS / RECORD ZONE

Hier können Sie die verschiedenen Musikordner durchsuchen, Wiedergabelisten erzeugen, editieren und sichern.

2. DECK 1 CONTROLS

Direkt vom Browser aus können Sie mit der Maus Musik in dieses virtuelle Deck hineinziehen.

3. DECK 2 CONTROLS

Direkt vom Browser aus können Sie mit der Maus Musik in dieses virtuelle Deck hineinziehen.

4. MIXER ZONE

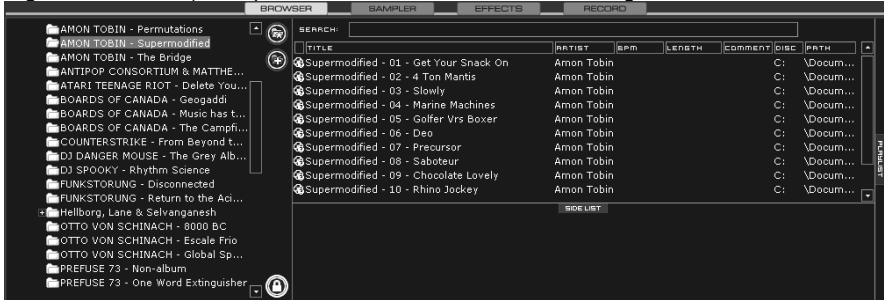
Dieses ist der Mixer – hier können Sie mit dem Crossfader zwischen den beiden Decks überblenden und den EQ sowie die Lautstärke für jedes Deck einstellen.

5. RHYTHM FENSTER

Dieses Fenster zeigt die Wellenform jedes geladenen oder gerade abgespielten Songs eines Decks an. Hier finden Sie zudem ein Computer Beat Raster zum visuellen Mixing und Beatanpassung.

DIE BROWSER ZONE

In der Browser Zone können Sie Ihre Musiksammlung durchsuchen und ordnen. Klicken Sie zur Ansicht des Browsers einfach auf den "Browser" Tab im unteren Fenster. Der Browser zeigt alle kompatiblen Dateiformate (z.B. Dateien, deren Suffixe zu den Decodern in Cue zugewiesen wurden). Kompatible Dateiformate lassen sich im "Config" Menü definieren.



Der Titel eines Songs, der Künstler, die Songlänge, die BPM und ein Kommentar werden für jede Datei aufgelistet. Die bereits einer jeden Spalte individuell angepasst werden. Sie können auf den Spaltenkopf klicken, um den Inhalt des Browsers entsprechend sortieren zu lassen.

Der Name des Songs und des Künstlers werden automatisch angezeigt, wenn die Datei nach der Regel "(Künstler) Titel.Suffix." oder " Künstler - Titel.Suffix." benannt wurde oder ID3 bzw. iTunes Tag Informationen besitzt.

Die Länge und die BPM werden automatisch kalkuliert, sobald Sie einen Titel auf ein virtuelles Deck ziehen. Diese Information wird in der internen Datenbank der Software gespeichert.

Das Symbol vor jeder Datei verdeutlicht folgendes:



Dieser Titel ist unbekannt und wurde noch nie von Cue gespielt oder gescannt.



Dieser title ist bekannt und wurde von Cue gescannt.



Dieser Titel wurde in dieser Session schon einmal wiedergegeben.



Das ist eine Videodatei.



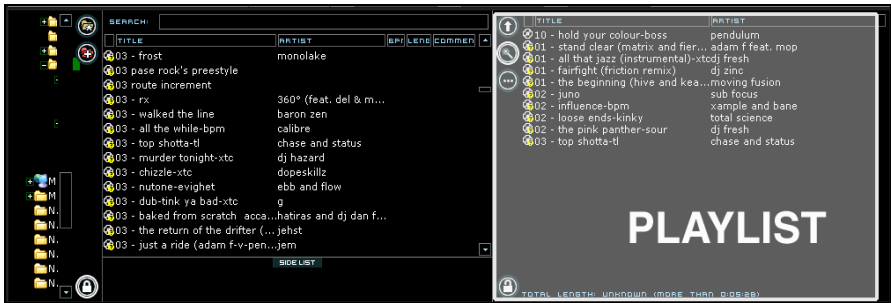
Das ist eine Karaoke-datei.



Die BPM des analysierten Songs ist total unterschiedlich zu den BPM des gerade abgespielten Songs. Sie sollten diesen Song nicht als nächsten Titel spielen.

Die Wiedergabeliste (Playlist)

Auch wenn Sie Musik mit der Maus aus dem Browser direkt auf einen der beiden Player ziehen können, ist es manchmal erforderlich, Wiedergabelisten anzulegen, aus denen Sie Ihre Tracks heraus auswählen. Zugriff auf Wiedergabelisten erhalten Sie, indem Sie Maus über der “Playlist” Markierung in der rechten Seite des Browsers bewegen oder Songs direkt darauf ziehen. Das Fenster erweitert sich dann zur folgenden Ansicht:



Die Steuerungsmöglichkeiten für Wiedergabelisten sind:



Lädt den ersten Track der Wiedergabeliste in das nächste Deck ein.



Schaltet die Automix Option ein oder aus. Falls Automix aktiviert ist, mixt Cue die Songs der Wiedergabeliste automatisch.



Mit dieser Taste erhalten Sie Optionen zur Verwaltung von Wiedergabelisten. Dazu gehören “Erase” (Löschen), “Shuffle” (Zufallswiedergabe), “Remove Played” (gespielte Titel entfernen), “Repeat” (Wiederholen), “Save” (Speichern), “Put in Side-List” (In Seitenliste übernehmen), “Get From Side-List” (aus Seitenliste übernehmen), “Make Virtual Folder” (Virtuellen Ordner erstellen).



Mit dieser Lock Taste am Ende des Panels können Sie die Wiedergabeliste sperren und verhindern, dass sie bewegt wird. Sie können die Liste auch sperren und ihre Ansichtsgröße reduzieren, wenn Sie nicht möchten, dass sie automatisch geöffnet wird.



Wiedergabelisten lassen sich einfach über die Taste sichern. Alternativ können Sie aus der Liste einen virtuellen Ordner erzeugen, der Ihnen ebenfalls Zugriff auf die Songs der Wiedergabeliste gibt.

Suchen (Search)

Am Anfang der Liste der Dateien befindet sich das Suchfenster (SEARCH:), über welches Sie Dateien im gegenwärtigen Verzeichnis filtern können oder sich nur Dateien, die Ihrer Suchanfrage entsprechen, anzeigen lassen. Das Filtern/Suchen wird sofort ausgeführt, weshalb es normalerweise nicht notwendig ist, den gesamten Text einzugeben – ein paar Buchstaben des Suchbegriffs sollten ausreichen, um den Titel, den Sie finden wollen, anzeigen zu lassen.

Links sehen Sie eine Liste aller Verzeichnisse. Sie werden bemerken, dass es ein paar spezielle Verzeichnisse gibt, auf die wir später genauer eingehen werden, sowie einen "Desktop" Ordner, von dem Sie aus auf alle Tracks der gescannten Festplatten und der lokalen Netzwerke zugreifen können.



Wenn Sie auf ein Verzeichnis mit gedrückter STRG Taste klicken, ist es möglich, den Inhalt verschiedener Verzeichnisse zur Liste hinzuzufügen (verwenden Sie die "Show All" Option des mit einem Rechtsklick verfügbaren Kontextmenüs um automatisch den Inhalt aller Unterverzeichnisse einzubeziehen).

Um eine identische Suche in einem anderen Verzeichnis durchzuführen, wählen Sie dieses mit gedrückter SHIFT (Hochstell) Taste – der Suchfilter wird beibehalten.

Bevorzugte Ordner (Favorite folders)

Um das Durchsuchen von Ordnern und Verzeichnissen zu vereinfachen, lassen sich bevorzugte Verzeichnisse, wie "Hits 2006" oder "Meine Musik" anlegen.

Dazu wählen Sie ein Verzeichnis aus und klicken dann auf . Das gewählte Verzeichnis wird an das Ende der Liste, auf die gleiche Ebene wie der "Desktop" Ordner gestellt.



Um einen bevorzugten Ordner zu entfernen, klicken Sie  noch einmal, wenn der Ordner ausgewählt ist.

Damit Sie schnell auf Musik auf Ihrem Computer finden, können Sie zudem "virtuelle Ordner" erzeugen. Ein virtueller Ordner enthält Verweise auf Ihre Musik. Das bedeutet, dass Sie nach der Erzeugung eines virtuellen Ordners einfach ein paar Songs auf ihn ziehen, damit Sie diese beim nächsten Mal, wenn Sie die Songs spielen möchten, einfach in dem virtuellen Ordner finden können. Beachten Sie, dass dabei die Originaldateien nicht wirklich in diesen Ordner verschoben werden. Im virtuellen Ordner liegt nur ein Verweis auf das Original.

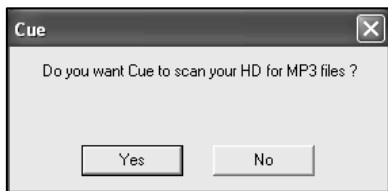
Klicken Sie zum Erstellen eines virtuellen Ordners auf das  Symbol.

Zum Löschen eines virtuellen Ordners klicken Sie ihn mit einem Rechtsklick der Maus an und wählen dann die Option "Delete".

Datenbank (Database)

Über dem Desktop Ordner befinden sich zwei Spezialverzeichnisse, die "Local Database" und "Global Database" heißen.

Die "Local Database" führt alle Musik Ihrer Festplatte(n) auf und ermöglicht die Suche nach einem Titel in allen Dateien der verschiedenen Festplatten, wenn diese davor gescannt oder bereits abgespielt wurden. Das ist gerade dann praktisch, wenn Sie einen Song suchen, dessen Namen Sie zwar kennen, sich aber nicht sicher sind, auf welcher Festplatte oder in welchem Ordner die Datei liegt. Um diese Liste zu erstellen fordert Sie Cue zunächst auf, die festplatten zu scannen. Nach der Indizierung merkt sich Cue die Liste für nachfolgende Sessions.



Hinweis: Die lokale Datenbank wird nicht automatisch aktualisiert. Wenn Sie neue Titel oder Filme hinzufügen, müssen Sie die Festplatten neu scannen (Quick Scan), damit diese neuen Dateien auch ausgewählt werden können.

In der "Global Database" können Sie auf die Titel zugreifen, die Sie von Napster herunterladen können, wenn Sie ein angemeldetes Mitglied sind. Songs lassen sich suchen und direkt aus Cue mit Ihren Napster Kontodaten herunterladen.

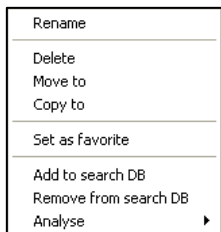
Vorschlagsliste (Suggestion Box)

Der Browser weist eine weitere Spezialliste auf, die "Suggestion Box". Diese besondere Funktion von Cue analysiert Ihren gegenwärtigen Mix und erstellt daraus eine Liste mit empfohlenen Titeln. In diese Liste lohnt es sich zu sehen, wenn Sie überlegen, welcher Track als nächstes gespielt werden soll.

Hinweis: Die Vorschlagsliste basiert auf vorherigen Cue Sessions. Verhindern Sie mit Ihrem Urteilsvermögen, dass nicht immer die gleichen Titel in der jeder Session auftauchen. Das Ziel der Liste ist es nicht, Ihre Musikauswahl zu bestimmen, sondern Sie an bestimmte Tracks zu erinnern, wenn Sie schnell entscheiden müssen, welcher Titel als nächster gespielt werden soll.

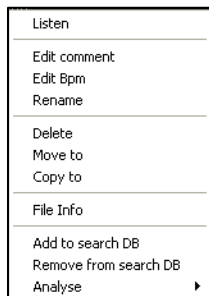
Track Optionen

ORDNER OPTIONEN



Mit einem Rechtsklick auf einen Track erreichen Sie weitere Optionen, die das Kopieren, Bewegen, und Löschen von Dateien, sowie das Modifizieren, Re-Analysieren von Titeln, das Hinzufügen und Entfernen von Songs aus der Datenbank, das Rippen einer CD ins MP3 Format und mehr ermöglichen.

TRACK OPTIONEN



BEDIENUNG DER DECKS

Im Computerbildschirm sehen Sie zwei virtuelle "Decks". Ziehen Sie mit der Maus einfach Musiktitel oder Videos auf eines der Decks, um sie zu laden.

Jedes Deck weist folgende Bedienelemente und Anzeigen auf:

1. Titel des geladenen Tracks
2. Wellenformanzeige des geladenen Tracks

Hier erkennen Sie die visualisierte Wellenform des gesamten Tracks, damit Sie verbleibende Spielzeit des Titels und den Abschnitt, der bereits wiedergegeben wurde, sehen. Der hervorgehobene blaue oder rote Bereich der Wellenform bezeichnet den bereits gespielten Teil und die gegenwärtige Wiedergabeposition. Der graue Bereich kennzeichnet den noch nicht gespielten Bereich des Titels. In der Wellenform selbst werden die Beats heller angezeigt. Die dunkleren Bereiche der Welleform markieren vorhandene Gesangsstimmen.

3. Control Dome

Track Zeit (Grundwert: gespielte Zeit [Elapsed])

Definiert die Art der Zeitanzeige des Tracks. Die Optionen sind gespielte Zeit (Elapsed) und verbleibende Zeit (Remain).

BPM/Pitch% Anzeige

Schaltet zwischen der gegenwärtigen Pitch und BPM Einstellung des Tracks um.

Gain Level

Justiert die Audiolautstärke vor dem Fader (Pre-Fade) und vor dem Equalizer (Pre-EQ).

Äußerer Ring

Der äußere Ring des Control Domes kann zum Scratching und zum Cue-ing des geladenen Audiotitels verwendet werden. Indem Sie in den äußeren Ring klicken, können Sie den Ring in eine neue Position ziehen.

Keylock

Sperrt die Tonhöhe der Musik, so dass bei einer Tempoänderung der Musik der Titel nicht höher oder tiefer abgespielt wird.



4. Loop Sampler

Aufklappenmenü zur Sampleauswahl

Dieses Menü ermöglicht die Auswahl eines Samples, das Sie verwenden möchten. Sie finden 12 Slots, die zur Aufnahme, zum Laden und zur Wiedergabe von Samples zur Verfügung stehen.

Sample Auswahlfenster

Klicken Sie hier hinein, um das im Auswahlfenster geladene Sample abzuspielen.

REC Taste

Mit dieser Taste nehmen Sie den Loop im gewählten Sample Slot auf. Wenn in dem Deck noch kein Loop ausgewählt wurde, wird als Grundeinstellung ein 4-taktiger Loop aufgenommen.

Wet/Dry Regler

Steuert die Lautstärke des Loop Samples.

5. Loop Set/Control

Loop In/Out

Ein Loop ist ein auswählbarer Bereich eines Tracks, der wiederholt abgespielt wird. Klicken Sie "Loop In" an der Position, an welcher der Loop beginnen soll und "Loop Out", wenn der gewünschte Endpunkt des Loops erreicht wird. Der Audibereich zwischen diesen beiden Punkten wird automatisch "geloopt". Um die Loopwiedergabe zu verlassen und den Titel weiter abspielen zu lassen, drücken Sie "Loop Out" noch einmal. Wenn ein neuer Loop angelegt werden soll, klicken Sie "Loop In" wieder. Mit "Loop Out" markieren Sie den neuen Loop Endpunkt und der neue Bereich des Tracks wird geloopt.

Shift Regler

Justiert die Looplänge in der Hälfte oder der doppelten Länge.

Smart Lock Taste

Ermöglicht es, mit dem Beatkeeper und den Loop Buttons zum Beat synchronisierte Beats zu erzeugen.

Loop Länge

Hier sehen Sie die Länge des Loops entsprechend der Anzahl der Beats. Die Länge des Loops kann von ¼ bis 16 Beats geändert werden.

6. Effekte (Effects)

Aufklappenmenü zur Auswahl eines Effekts

Hier können Sie einen Effekt auswählen.

Effektauswahlfenster

Klicken Sie hier, um den Effekt anzuwenden.

Param 1 & 2 Regler

Diese beiden Regler ermöglichen die Parameteränderung des gewählten Effekts. Nicht alle Effekte lassen sich anpassen. Bei der Auswahl solcher Effekte sind die Regler gesperrt.

7. Transport

Cue

Mit Cue springen Sie zum ursprünglichen Cue Punkt zurück und unterbrechen die Musikwiedergabe. Um einen Cue Punkt einzustellen, müssen Sie den Song unterbrechen, nach der gewünschten Position suchen (indem Sie beispielsweise die Control Dome Anzeigen drehen) und dann "Cue" klicken. Alternativ lässt sich ein Cue Punkt während der Wiedergabe setzen, indem Sie die "Cue" Taste mit der rechten Maustaste anklicken. Wenn sich Ihre Musik am Cue Punkt befindet, klicken und halten Sie "Cue", um zeitweilig von diesem Punkt aus die Wiedergabe zu starten.

Zum Löschen eines Cue Punkts klicken Sie ihn sein Symbol im Wellenform Display mit der rechten Maustaste an und wählen Sie "Delete".

Stutter / Play

Startet die Musikwiedergabe.

Wenn Sie "Stutter/Play" während der laufenden Wiedergabe drücken, startet der Titel von der Position, an der zum letzten Mal "Play" gedrückt wurde, die Wiedergabe erneut, wodurch es zu dem "Stutter" Effekt kommt.

Pause

Stoppt die Wiedergabe an der gegenwärtigen Abspielposition.

Mit wiederholtem Klicken gelangen Sie auf den Songanfang und alle Cue Punkte.

Mit einem Rechtsklick gehen Sie automatisch zum ersten Beat des Songs.

8. Sync

Wenn Sie auf "Sync" klicken, synchronisiert Cue das Tempo des Decks zum Tempo des anderen Decks.

Wenn Sie bei unterbrochener Wiedergabe "Sync" drücken, wird nur der Pitch Wert justiert.

Wenn Sie beim Abspielen "Sync" drücken, werden die Beats langsam aneinander angepasst.

Wenn Sie "Sync" mit der rechten Maustaste anklicken, startet der Song mit Anpassung auf den nächsten Beat.

(Achtung: Die Synchronisation mit einem Rechtsklick verwendet nicht Beat Raster, sondern den nächsten Audio Beat. Zwar können Sie so die Wiedergabe auf Halbe oder Viertelnoten starten, der Nachteil ist jedoch, dass diese Funktion nicht während Breaks oder nicht hörbaren Beats zu verwenden ist).

9. Pitch Regler

Steuert die Geschwindigkeit der Musik. Wenn Sie den Regler nach unten ziehen, erhöht sich das Tempo der Musik. Das Tempo der Musik verlangsamt sich, wenn der Regler nach oben bewegt wird.

Die "Zero" Taste bringt den Pitch Wert allmählich wieder auf 100%. Klicken Sie die Taste doppelt an, um den Pitch sofort auf 100% zu setzen.

10. Pitch Tasten

Mit diesen beiden Tasten lässt sich die Geschwindigkeit der Musik temporär ändern. Wenn der Beat eines Songs des einen Decks nicht genau auf den Beat des anderen Decks angepasst ist, helfen diese Tasten, um schnell Justierungen vornehmen zu können. Die Geschwindigkeit wird verändert, so lange Sie "+" oder "-" gedrückt halten.

11. Hot Cue

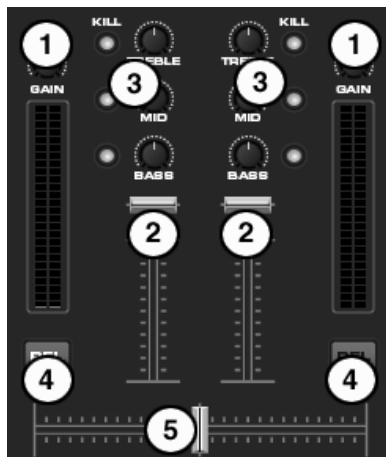
Mit diesen drei Tasten lassen sich zusätzliche Cue Punkte anlegen. Wenn Sie das erste Mal eine der Tasten anklicken, wird ein Cue Punkt definiert. Sie gelangen jedes Mal zu diesem Cue Punkt, wenn Sie die dazugehörige Taste anklicken. Soll ein neuer Cue Punkt bestimmt und der alte Punkt gelöscht werden, klicken Sie die betreffenden Hot Cue Taste mit einem Rechtsklick an. Zum Löschen eines Cue Punktes klicken Sie mit der rechten Maustaste das betreffende Symbol in der Wellenformanzeige an und wählen Sie dann "Delete".

BEDIENUNG DES MIXERS

In Cue können Sie mit dem internen Mixer so arbeiten, wie es ein traditioneller DJ mit einem Hardware DJ Mixer tun würde.

Diesen Mixer erreichen Sie über "Cue:InternalMixer" des Config / Skin Menüs.

Zur Bedienung stehen folgende Elemente zur Verfügung:



1. Kanal Gain

Dieser Regler definiert den Pre-Fader Lautstärkepegel für den jeweiligen Kanal (Deck). (Mit einem Rechtsklick passen Sie den Pegel an den des anderen Decks an. Mit einem Doppelklick setzen Sie den Regler auf 0 zurück)

2. Kanal Fader

Diese vertikalen Fader ermöglichen die Justierung des Audiosignals des gewünschten Kanals.

3. EQ

Mit diesen Reglern lassen sich die Bässe, die Mitten und die Höhen des gerade im Kanal anliegenden Audiosignals. Jeder Frequenzbereich lässt sich abschneiden, wenn Sie die dazugehörige "Kill" Taste.

4. PFL

Sendet den Pre-Fader Pegel des Audiosignals zur Cue Sektion, um das Signal per Kopfhörer überprüfen oder abhören zu können.

5. Crossfader

Mit dem Crossfader blenden Sie Audio oder Video zwischen beiden Decks über. Indem Sie den Crossfader von der einen zur anderen Seite bewegen, lassen sich Kanäle entweder isolieren oder die Signale beider Decks mischen.

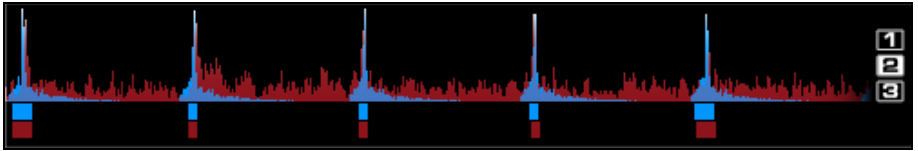
BEDIENUNG DER TOOLBAR



1. **Kopfhörerlautstärke**
Regelt die Lautstärke des Kopfhörers.
2. **Cue/Mix Blend**
Blendet entweder das Cue, Cue/Mix oder das Mixsignal in den Kopfhörer ein.
3. **BPM Taste**
Öffnet das BPM Edit Fenster.
4. **Automix Taste**
Aktiviert das automatische Überblenden (Automix).
5. **Master Volume**
Definiert den Ausgangspegel des Programms.
6. **Uhr**
Zeigt die aktuelle Uhrzeit an. Beim Anklicken der Maus wird ein Zähler gestartet.
7. **Config**
Ermöglicht die Änderung der Konfigurationseinstellungen von Cue. Beachten Sie bitte dazu den Abschnitt "Konfigurationseinstellungen" in dieser Anleitung.

DAS RHYTHM FENSTER

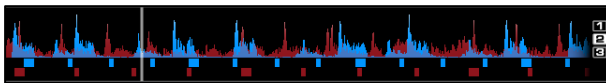
Direkt über den Decks thront ein Fenster, in dem die beiden Geschwindigkeiten/Rhythmen der Musik dargestellt werden. Dazu sehen Sie Ihre Musik in zwei visuellen Wellenformen. Die Spitzen der Darstellung markieren die Beats. Um die Musik zu synchronisieren, müssen die Spitzen beider Wellenformen zur selben Zeit angezeigt werden. Die Abspielposition wird durch eine Markierung in der Mitte der Anzeige gekennzeichnet. Alles, was links von der Markierung steht, wurde bereits abgespielt. Das, was Sie rechts davon sehen, sind die nächsten Sekunden des Tracks.



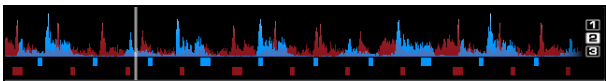
Sie können in die Anzeige hinein- oder herauszoomen, indem Sie den Regler links oder die drei Tasten (1, 2, 3) rechts vom Rhythm Fenster verwenden.

Unter den Wellenformen finden Sie kleine Rechtecke, die zum CBG (Computed Beat Grid – analysiertes Beat Raster) gehören. Dieses CBG zeigt die Position der Zählzeiten an. Die großen Rechtecke stehen für den Anfang eines 4/4 Taktes. Das CBG ist dann eine große Hilfe, wenn Sie einen Track in ein Intro mixen wollen, welches noch keine Beats hat.

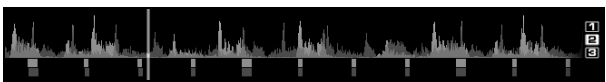
In der Abbildung oben sehen Sie, dass die Beats perfekt synchronisiert sind – Sie erkennen Sie Spitzen (Beats) der Musik recht deutlich. Manche Songs besitzen allerdings nicht solche auffälligen, gut sichtbare Spitzen. Genau dann spielt das CBG seine Stärken aus. Wenn Sie sich die folgenden Abbildungen betrachten, werden Sie sehen, dass es manchmal durch reines Ansehen der Wellenform nicht klar ist, wo sich die Beats exakt synchronisieren sollten. Mit Hilfe des CBG wird die Synchronisierung zweier Tracks zum Kinderspiel:



➡ Keine
Beatanpassung



➡ Beats angepasst,
aber noch nicht
synchronisiert



➡ Beats angepasst
und synchronisiert

Manuelle BPM Korrektur

Das CBG wird beim ersten Laden eines Tracks in Cue automatisch generiert. Cue verwendet leistungsfähige Algorithmen, um die BPM und das CBG der Musik zu erzeugen. Sie haben dabei die Auswahl zwischen einem schnellen, jedoch trotzdem effektiven Algorithmus, der sich gut für Techno und House eignet oder einem langsameren Algorithmus, der für jede andere Musikstilistik besser ist.

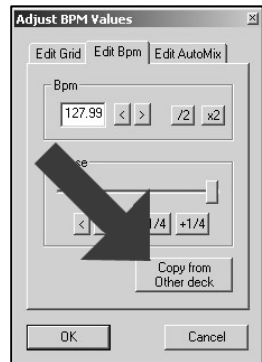
Es kann in äußerst seltenen Fällen passieren, dass das CBG nicht korrekt auf den Beats eines Songs positioniert ist. Dann lassen sich leicht manuelle Korrekturen vornehmen.

Klicken Sie die **BPM** Taste an.



Zur manuellen Korrektur der BPM und des CBG stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

Die einfachste Methode ist es, die Beats des Tracks mit dem unbekannten BPM Wert an einen Track mit bekannten BPM anzupassen und dann auf "Copy from Other deck" zu klicken.



Alternativ können Sie die Anker-Methode verwenden.

Klicken Sie die "Beat Tap" Taste, während der Track wiedergegeben wird, um die BPM annähernd zu ermitteln.

Unterbrechen Sie dann die Wiedergabe, rücken Sie den Track auf den Downbeat (erster Beat), und klicken Sie auf "First anchor". Schieben Sie dann den Track auf den Upbeat (zweiter Beat) und drücken Sie auf "Second anchor". Überprüfen Sie, dass die Anzahl der angezeigten Beats mit den Beats zwischen den beiden Ankern annähernd übereinstimmt.

Gehen Sie dann weiter durch die Musik und wiederholen Sie den Vorgang für den zweiten Anker, wenn Sie bemerken, dass sich die Beats und das CBG gegeneinander verschieben. Im Normalfall sollten 2-3 Anker genügen, um ein akkurates CBG zu erhalten.



EINSTELLUNGEN

Auch wenn der Aufbau von Cue sehr einfach und benutzerfreundlich ist, kann es doch an vollständig an Ihre Systembedürfnisse angepasst werden.

Um die Konfiguration von Cue zu ändern, klicken Sie die **CONFIG** Taste. Dadurch gelangen Sie in das "Settings" Menü. Die Optionen des "Settings" Menüs werden einzeln angezeigt, wenn der dazugehörige Tab des "Settings" Fensters gedrückt wird.

Sound Setup

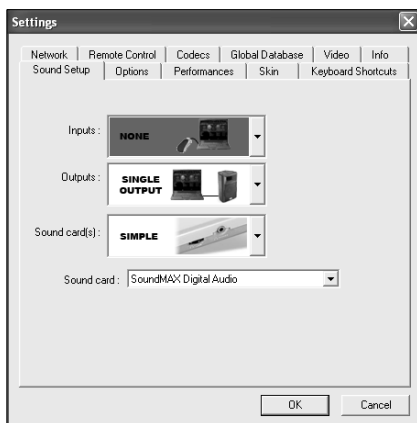
Hier können Sie definieren, wie Ihre Soundkarte oder Ihr Audiogerät mit Cue arbeiten soll

Inputs – Wenn Sie Vinyls mit Timecode oder CDs zur Steuerung von Cue einsetzen, wählen Sie die passende Eingangskonfiguration hier aus.

Outputs – Bestimmen Sie den bevorzugten Ausgang aus dieser Liste. Beachten Sie, dass je nach Soundkarte bestimmte Ausgangsoptionen nicht verfügbar sind.

Sound card(s) – Wählen Sie hier den Treiber der Soundkarte, den Sie mit der Cue Software einsetzen wollen.

Sound card – Definiert die Soundkarte.



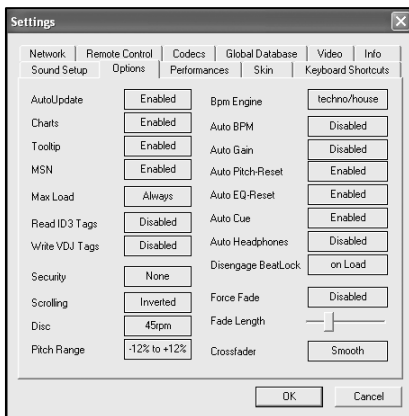
Options

AutoUpdate – Überprüft automatisch, ob eine aktuellere Cue Version existiert (Internetverbindung wird benötigt).

Charts – Autorisiert Cue zum Senden anonymer Statistiken zu Ihren Sessions. Die Tracks, die Sie am meisten spielen, werden dabei unter www.virtualdj.com/charts.html veröffentlicht. Es werden keine persönliche Informationen übertragen.

Tool Tip – Aktiviert oder deaktiviert das Tool Tip Fenster. Diese Tipps sehen Sie dann, wenn sich der Mauszeiger über einer der Tasten in der Software befindet.

MSN – Die Option ermöglicht dem MSN Messenger, die Musik, die Sie spielen, anzuzeigen. Dazu müssen Sie außerdem die Option "What I am listening" im MSN Messenger einschalten.



Max Laden – Definiert die Maximallänge, über der ein Track nicht mehr in den Speicher geladen wird. Das Laden zu langer Tracks könnte die Systemleistung stark belasten, wodurch Cue nicht mehr richtig funktioniert. Diese Funktion ermöglicht das Abspielen langer Tracks, ohne dass der Speicher Ihres Computers überladen wird.

ID3 Tags laden– Aktiviert oder deaktiviert das Lesen von ID3 Tag Informationen von MP3 oder MP4 Dateien und das Speichern dieser Informationen in der internen Datenbank. Bedenken Sie dabei bitte, dass diese Option das Durchsuchen der Musik entscheidend verlängern könnte.

VDJ Tags erstellen – Die Aktivierung dieser Option speichert eine Kopie der in der internen Datenbank abgelegten Information in die Tag Daten Ihrer MP3s. So können Sie diese MP3 Dateien auf einem anderen Computer verwenden und automatisch Ihre Cues, Kommentare, usw. übernehmen.

Sicherheit – Diese Einstellung bewahrt Sie davor, dass ein Track in ein Deck geladen werden kann, während dieses spielt. Bei der Auswahl "Fragen" wird Sie Cue fragen, ob Sie wirklich einen Track laden wollen, während ein anderer wiedergegeben wird. Falls Sie "Immer" verwenden, lässt Cue das Laden eines Track beim Anspielen des Decks nicht zu. Die Einstellung "None" deaktiviert die Security Funktion.

Scrollen – Ermöglicht Rückwärts-Scrollen im Rhythm Fenster.

Disk – Wählt die Umdrehungsgeschwindigkeiten der Virtuellen Turntables (Grundeinstellung: 33 1/3 Umdrehungen).

Pitch Bereich – Ermöglicht die Änderung des Pitchbereiches für den Pitch Schieberegler. Durch einen geringeren Bereich erhöht sich die Präzision, mit der Sie den Pitch (die Geschwindigkeit) der Musik ändern können.

BPM Engine – Ermöglicht die Auswahl aus zwei verschiedenen Algorithmen für die BPM-Analyse. Der erste Algorithmus "Techno/House," basiert auf der Erkennung von Beats in der Musik und sollte bei Titeln deutlich wahrnehmbaren Beats verwendet werden. Der zweite, "Any Music", sollte bei Musik, bei denen die Beats nicht so deutlich hörbar sind, eingesetzt werden. Dieser Algorithmus verwendet die Melodie als Analysebasis und erfordert höhere Computerressourcen als der erste.

Auto Pitch Match – Justiert beim Laden eines Songs automatisch den Pitch, so dass die BPM automatisch an die BPM des gegenwärtig abgespielten Songs angepasst werden.

Auto Lautstärke – Das ist die Einstellung für die Lautstärkeanpassung von Cue. Bei der Einstellung Select "Immer 0db," modifiziert Cue automatisch den Pegel der Tracks, dass den Pegelbereich bis 0dB ausnutzen (der Maximalpegel ohne Signalübersteuerungen). Wenn Sie stattdessen "Immer Passend" verwenden ist die Lautstärke beider Decks immer identisch. Mit "Disable" wird die automatische Pegelkorrektur der Tracks deaktiviert.

Auto Pitch absteuern – Bei der Aktivierung dieser Funktion wird der Pitch Schieberegler immer 0% zurückgesetzt, wenn ein neues Track geladen wird.

Auto EQ absteuern – Falls aktiviert, setzt diese Funktion beim Laden eines neuen Songs in das Deck den Equalizer zurück.

Auto Cue – Falls aktiviert, wird beim Laden eines neuen Tracks die Trackposition auf den ersten Cue Punkt gesetzt, wenn ein Cue Punkt existiert. Sind keine Cue Punkte vorhanden, wird der erste Beat des Songs verwendet.

Auto Headphones – Diese Option ermöglicht die automatische Umschaltung von Kopfhörer-Cues. Bei der Einstellung "Beim Laden" schaltet der Kopfhörer Cue beim Laden eines Tracks um. Mit "Immer" schaltet der Kopfhörer Cue beim Laden eines neuen Tracks und beim Scratchen eines bereits wiedergegebenen Tracks um.

Beatlock ausschalten – Einmal aktiviert, hält die Beatlock Funktion das Deck im Beat zum anderen Deck, egal ob Sie am anderen Deck Scratchen oder den Pitch ändern. Das Deaktivieren von "Beim Laden" oder "Beim Umschalten" deaktiviert auch die Beatlock Funktion wenn das Deck lädt oder umgeschaltet wird.

Erzwungener Fade – Während des automatischen Mixens wird, falls diese Funktion aktiviert wurde, ein einfacher Fade durchgeführt. Tempo und Cut Auto Mix wird deaktiviert.

Fade Länge – Verwenden Sie diesen Schieberegler, um die Dauer des Fades im Auto Mix zu definieren. Die 0 Stellung (linke Seite) veranlasst die Tracks vom Anfang bis zum Ende zu spielen.

Crossfader – Mit dieser Option wählen Sie eine Crossfader Kurve aus. Vier verschiedene Kennlinien stehen zur Verfügung: Full, Cut, Scratch und Smooth. (andere Kurven können über Plug-Ins nachgeladen werden).

Performances

Diese Optionen ermöglichen die bestmögliche Optimierung von Cue auf Ihren Computer. Abhängig von Ihren Systemressourcen funktionieren einige Einstellungen besser als andere. Nehmen Sie sich etwas Zeit und experimentieren Sie mit den Optionen, um die beste Leistung zu erreichen:

Presets

Mit diesem Schieberegler lassen Sie ein paar Konfigurationen der im Fenster angezeigten Parameter abrufen, so dass Sie sich nicht so viele Gedanken über die Bedeutung eines jeden Parameters machen müssen. Für eine bessere Audioqualität ziehen Sie den Regler nach rechts. Eine schnellere Performance erhalten Sie bei einer Faderstellung im linken Bereich.

Soundcard

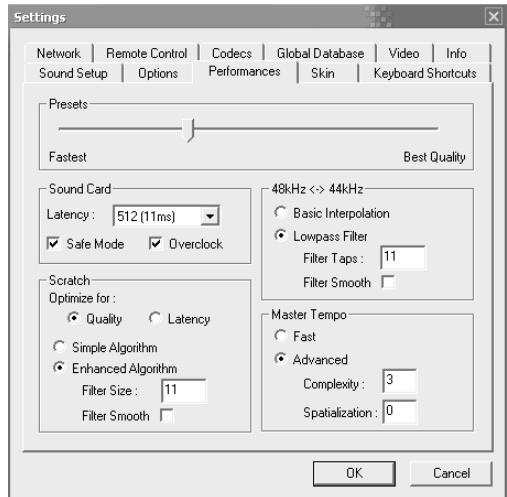
Latency (Latenz) – Latenz bezeichnet die Zeit, die ein Gerät auf das Reagieren eines Befehls benötigt. Die Latenz wirkt sich signifikant bei der Verwendung von Timecode Vinyl, CDs, MIDI oder externen Steuergeräten aus. Je niedriger die Latenzeinstellung ist, besser reagiert Cue. Jedoch hören Sie dann Rauschen und Knacken, wenn Ihr Computer nicht schnell genug für die Audibearbeitung ist.

(Hinweis: Im ASIO Modus unterstützen einige Soundkartentreiber die Latenz, die durch die Software erzwungen wird, nicht besonders gut. In solchen Fällen verwenden Sie den "Auto" Wert und stellen Sie die Latenz im Kontrollfenster der Soundkarte ein.)

Safe Mode – Bei der Verwendung eines DirectX Modus (wie Simple, Dual, Mono oder 4.1) verursacht Cue weniger Knacken und Rauschen, wenn Ihre CPU gerade ausgelastet ist. Der Nachteil ist, dass das Scratching und Pitching mehr CPU Last erzeugt, speziell mit erweiterten Algorithmen. Deshalb sollten Sie das Advanced Master Tempo ausschalten, wenn Ihr Computer nicht sehr schnell ist.

(Hinweis: Diese Option wirkt sich nicht auf die ASIO oder Low-Latency Modi aus)

Overclock – Diese Einstellung beschleunigt Ihren Computer (speziell Laptops), wodurch sich niedrigere Latenzeinstellungen bewerkstelligen lassen.



Scratch

Optimize for: Definiert die Reaktion der Software auf Scratch Bewegungen. Die Einstellung "Quality" sorgt in Cue für einen wirklichkeitsnäheren Klang, wenn die Virtuelle Schallplatte vor- und zurückbewegt wird. Mit "Latency" versucht Cue so schnell, wie möglich zu reagieren, jedoch kann der Klang des Scratches metallischer klingen.

Scratch Algorithm:

Der Simple Algorithmus fügt keine computerberechneten Zusatzklänge ein. Es wird ein einfacher Interpolationsalgorithmus zur "Nachstellung" des Scratchsounds verwendet. Der Enhanced Algorithmus verwendet ein leistungsfähiges Berechnungsmodell, welches die Bewegung der Nadel in den Rillen nachstellt, um so den bestmöglichen Scratchsound zu erzeugen. Die Filtergröße von 11 liefert das beste Verhältnis von Qualität zu CPU Verbrauch, wodurch eine gute Qualität bei moderater Leistung erreicht wird.

48kHz <-> 44kHz

Dieses Feld bestimmt, wie die Cue Software zwischen den Sample Raten von 48kHz und 44.1kHz interpoliert. Die "Basic Interpolation" Einstellung geht sparsam mit den Systemressourcen um und verbessert die Leistungsfähigkeit. Für eine bessere Soundqualität wählen Sie "Lowpass Filter". 11 Schritte stellen das beste Qualitäts-/CPU-Verhältnis dar.

(Hinweis: Die meiste Musik (inkl. MP3) wird in 44.1kHz aufgenommen, so dass es generell eine gute Idee ist, den Ausgang der Soundkarte auf 44.1kHz zustellen. Dadurch vermeiden Sie, dass Ihre Soundkarte ständig verschiedene Sample Raten umrechnen muss, was wiederum die Leistung des Gesamtsystems verbessert. Auch wenn Sie bislang mit verschiedenen Sample Raten gearbeitet hatten, sollten Sie von nun an 44.1kHz als Grundeinstellung verwenden)

Master Tempo

Hinter dem Master Tempo verbirgt sich der Schlüsseln, mit dem Cue den Pitch de Songs ohne Änderung der Tonhöhe ("KeyLock Funktion") verändert. Der Algorithmus "Fast" verbraucht nur einen kleinen Prozentsatz der CPU-Leistung und liefert gute Resultate in Pitch Bereichen von -10% bis +10%. Bei extremen Pitch Einstellungen kann dieser Algorithmus allerdings Aussetzer produzieren. Wenn Ihr Computer schnell genug ist, sollten Sie weiten Pitch Bereichen den Enhanced Algorithmus ausprobieren. Beachten Sie aber auf jeden Fall, dass die Komplexität dieses Algorithmus schnell die Leistungsfähigkeit Ihrer CPU überansprechen kann.

(Hinweis: Sie sollten den Safe-Modus bei Verwendung oder Enhanced Algorithmus deaktivieren, um eine bessere Leistung zu erzielen)

Skins

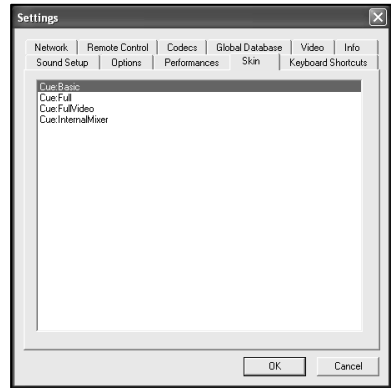
Cue bietet die Auswahl aus verschiedenen “Skins”.

Cue:Basic – Ein einfacher Skin.

Cue:Full – Ein Skin, der Zugriff auf alle Bedienelemente von Cue bietet.

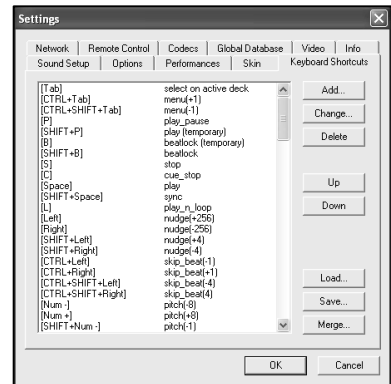
Cue:FullVideo – Ein Skin, der alle Cue Bedienelemente und eine Video Sektion in der Mitte besitzt.

Cue:InternalMixer – Ein Skin, der alle Cue Bedienelemente sowie einen vollausgestatteten Audiomixer bereitstellt.



Tastatur Shortcuts

Cue ermöglicht Ihnen, mit Hilfe von Tastatur Shortcuts auf alle Parameter schnell zuzugreifen. Alle voreingestellten Shortcuts sehen Sie, wenn Sie den “Tastatur Shortcuts” Tab klicken. Hier lassen sich Shortcuts auch hinzufügen, ändern oder löschen. Zudem lassen sich angepasste Einstellungen erzeugen, laden und speichern sowie zusammenführen.



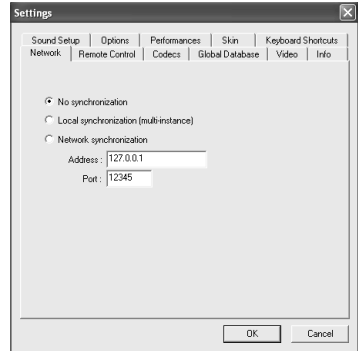
Netzwerk

Cue ermöglicht es, verschiedene Softwareinstanzen, aber auch verschiedene Computer, auf denen Cue läuft, zu synchronisieren.

No synchronization – Schaltet die Synchronisation aus.

Local synchronization – Ermöglicht die Synchronisation verschiedener Cue Instanzen, die auf ein und demselben Computer laufen.

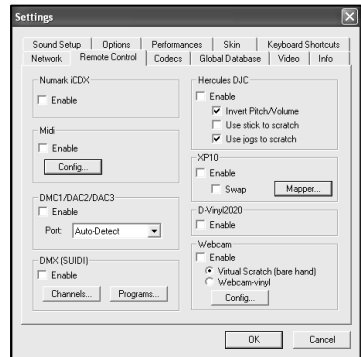
Network synchronization – Ermöglicht die Synchronisation verschiedener Computer, auf denen Cue läuft, über ein Netzwerk.



Fernsteuerung

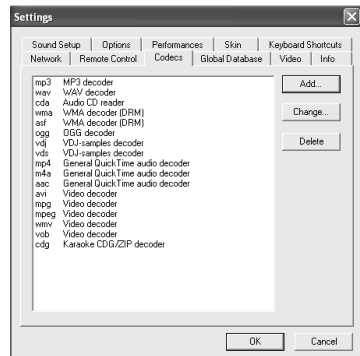
Cue lässt sich mit externen Controllern, wie dem Numark iCDX (weitere Infos dazu etwas später) steuern. Der Tab "Fernsteuerung" der in den "Config" Einstellungen ermöglicht die Einstellung der Cue Software, damit sie mit einem externen Controller funktioniert.

Wenn Sie Ihren Controller angeschlossen und die Cue Software geöffnet haben, gehen Sie unter den "Remote Control" Tab und aktivieren Sie Ihren Controller. Wenn er durch die Software problemlos erkannt wurde, sehen Sie einen grünen Punkt neben der "Enable" Klickbox.



Codecs

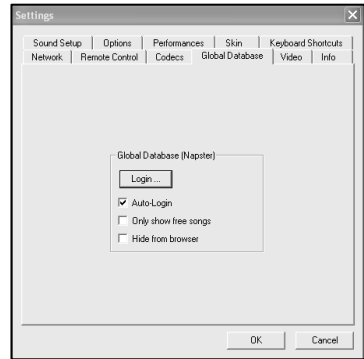
Hier finden Sie eine Liste aller Codecs, die Cue zum Lesen von Sound und Video Daten verwendet. Diese enthalten die gebräuchlichsten Sound- und Video Dateitypen. Wenn Sie darüber hinaus weitere Dateitypen mit Cue öffnen wollen, können Sie die dazu benötigten Codecs hier hinzufügen.



Global Database

Wenn Sie ein Napster Konto besitzen, ermöglicht es Ihnen Cue, sind einzuloggen sowie Tracks zu suchen und herunterzuladen, um Sie Ihrer Musikauswahl hinzuzufügen.

Auf diese Weise können Sie schnell und einfach Ihre Musiksammlung und Ihren virtuellen Plattenkoffer erweitern.



Video

Activate – Schaltet die Video Engine des Programms an oder aus.

TV Output – Auswahl des Monitors, der das Signal des Videomasterausgangs anzeigt.

(Hinweis: Es lassen sich ausschließlich Monitore auswählen, die den Windows Arbeitsplatz anzeigen. Falls Ihr Monitor nicht in der Liste auftaucht, öffnen Sie die Anzeigeneinstellungen von Windows und klicken Sie beim gewünschten Monitor auf "Desktop auf diesem Monitor anzeigen")

Use Hardware Acceleration – Verwendet DirectX zur Berechnung und Darstellung des Videos.

(Hinweis: Außer, Sie verwenden eine sehr alte Videokarte, sollten Sie diese Option nicht deaktivieren)

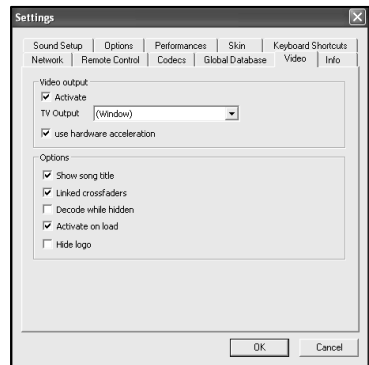
Show Song Title – Zeigt den Namen der Videodatei im Videofenster an.

Linked Crossfaders – Diese Option ermöglicht es, den Audio Crossfader von der Steuerung des Videos zu entkoppeln. Dann können Sie den Video Crossfade mit dem "Cross" Regler unterhalb des Videofensters des FullVideo Skins für Überblendungen verwenden.

Decode while hidden – Falls Sie einen sehr schnellen Computer besitzen, wollen Sie möglicherweise das Video dekodieren, auch wenn es sich im Hintergrund befindet. Dadurch vermeiden Sie eine rucklige Videowiedergabe, wenn das Video mit dem Crossfader in den Mix geblendet wird.

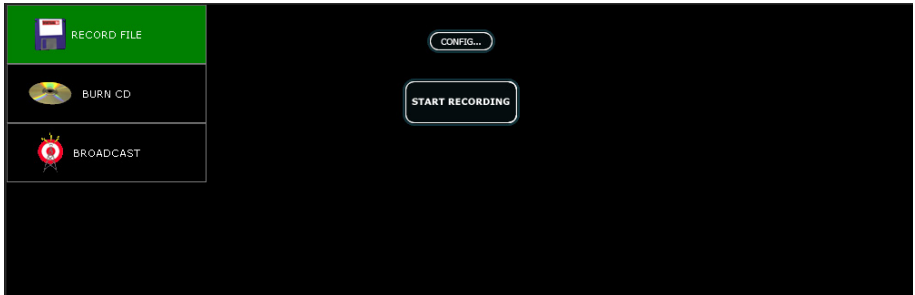
Activate on load – Veranlasst Cue die Video Engine automatisch zu laden, wenn eine Video Datei in eines der Decks geladen wird. Wenn Sie nur die Audiospur des Videos ohne Bild wiedergeben möchten, deaktivieren Sie die Checkbox dieser Option.

Hide logo – Wenn angeklickt, wird das Cue Logo im Video Mix Fenster verborgen.



EINEN MIX AUFNEHMEN UND VERÖFFENTLICHEN

Mit Cue können Sie Ihren Mix aufnehmen und veröffentlichen. Dazu benötigen Sie das Record Menü, welches Sie unter dem "Record" Tab im unteren Fenster erreichen. Sie sehen dann die folgende Anzeige:



Hier können Sie:

- Eine Datei Aufnehmen (Hard Disk Recording)
- Eine Audio CD-ROM aufnehmen
- Den Mix im Internet veröffentlichen

Die Aufnahmeeinstellungen definieren Sie, indem Sie die "Config" Taste im unteren Fenster anklicken.

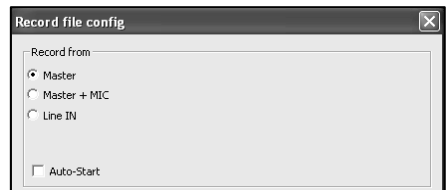
Record From

Nachdem Sie "Config" angeklickt haben, können Sie aus drei verschiedene Methoden für die Aufnahme wählen, egal ob Sie "Record File", "Burn CD", oder "Broadcast" ausgewählt haben.

Master – Ermöglicht die Aufnahme des Mixes der Session

Master + MIC – Nimmt den Mix und eine weitere Audioquelle (z.B. ein Mikrofon) auf.

Line IN – ermöglicht Aufnahmen direkt vom Line Eingang der Soundkarte oder eines externen Audio Interfaces. Wenn Sie beispielsweise einen externen Mixer zum Mixen der Session verwenden, können Sie den Ausgang des Mixers mit dem Eingang der Soundkarte verbinden, um den Mix mit allen Bearbeitungen und Fades, die am externen Mixer vorgenommen wurden, aufzunehmen.



Zusätzlich gibt es, je nach gewählter Option, weitere Einstellmöglichkeiten.

Aufnahme einer Datei ("Record File")

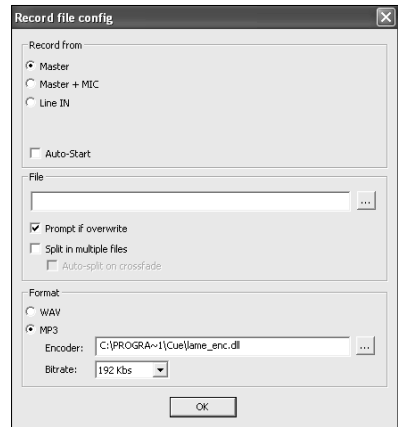
Wählen Sie "Record File", um Ihren Mix als .WAV oder .MP3 Datei auf Ihrer Festplatte zu speichern. Sie können danach die Datei bearbeiten, anhören oder brennen.

Klicken Sie auf "Config" um die Aufnahmeeinstellungen aufzurufen.

Record From –

Master, Master + MIC, oder Line In – Wählt die Aufnahmequelle.

Auto-Start – Bei Aktivierung beginnt die Aufnahme, sobald Sie den ersten Track wiedergeben. Die Aufnahme muss dann nicht manuell gestartet werden.



File – gibt den Pfad und den Dateinamen der aufzunehmenden Datei an.

Prompt if overwrite – Falls aktiviert, erscheint eine Warnmeldung, wenn Sie eine bereits bestehende Datei überschreiben wollen.

Split in multiple files – Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie anstatt einer einzigen langen Datei, Ihre Session als separate Tracks aufnehmen möchten.

Bei der Aufnahme in separate Tracks können Sie die "Cut" Taste verwenden, um Tracks zu trennen. Zudem steht dazu auch die "Auto-split on crossfade" Option zur Verfügung. Diese Option trennt automatisch Tracks, wenn Sie mit dem Crossfader zu einem neuen Track überblenden.

Format – Wählt das Audio Dateiformat für die Aufnahme aus.

WAV – nimmt eine .WAV Datei Ihres Mixes auf.

MP3 – nimmt eine .MP3 Datei Ihres Mixes auf.

Encoder – Hier erkennen Sie den Dateipfad zum MP3 Encoder, den Sie zur Aufnahme der MP3 Datei verwenden. Falls der zu verwendende Encoder nicht im Cue Ordner liegt, müssen Sie der Software den Dateipfad zum Encoder mitteilen.

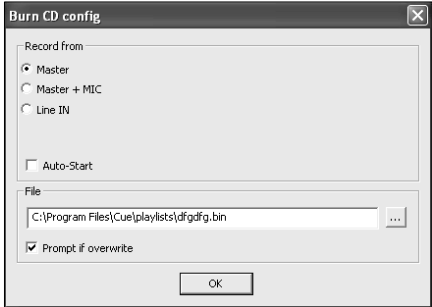
Bitrate – Wählt die Bitrate für die MP3 Aufnahme. Die Einstellung von 192Kbps ist für eine Aufnahme in CD-Qualität geeignet.

Wenn alle Einstellungen gemacht wurden, können Sie "OK" klicken und danach mit "Start Recording" die Aufnahme beginnen. Drücken Sie "Stop Recording" um die Aufnahme zu beenden.

Aufnahmen auf CD ("Burn CD")

Cue ermöglicht es, den Mix in einem CD Image Format aufzunehmen, welches sich leicht brennen und auf jedem CD-Player anhören lässt. Bei der Auswahl "Burn CD", nimmt Cue Ihre Session als .BIN/.CUE Datei auf, das alle für Ihren Brenner notwendigen Informationen enthält.

Klicken Sie für die Einstellungen der CD-Aufnahme auf "Config".



Record From –

Master, Master + MIC, oder Line In – wählt die Aufnahmequelle.

Auto-Start – Bei Aktivierung beginnt die Aufnahme, sobald Sie den ersten Track wiedergeben. Die Aufnahme muss dann nicht manuell gestartet werden.

File – gibt den Dateipfad und den Dateinamen der aufzunehmenden Datei an.

Prompt if overwrite – Falls aktiviert, erscheint eine Warnmeldung, wenn Sie eine bereits bestehende Datei überschreiben wollen.

Klicken Sie auf "OK" und danach auf "Start Recording" zum Beginn der Aufnahme. Sie können auch hier die "Cut" Taste zum Trennen von Tracks verwenden.

Nach Beendigung Ihrer Aufnahme können Sie die entstandene .BIN/.CUE Datei mit Ihrer bevorzugten CD-Brennsoftware brennen. Hinweise zum Brennen von .BIN/.CUE Dateien erhalten Sie in der Anleitung Ihrer Brennsoftware.

Veröffentlichen (“Broadcast”)

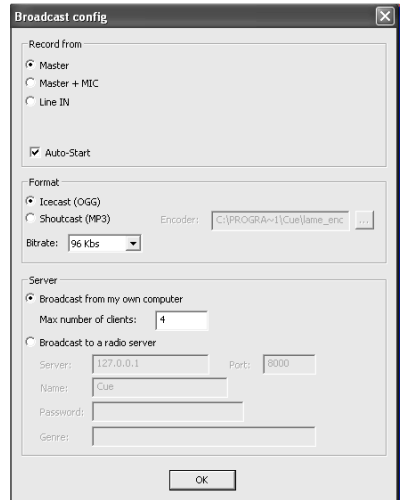
Mit Cue können Sie Ihren Mix in Echtzeit im Internet als “Webcast” veröffentlichen. Auf diese Weise können Leute weltweit way Ihren Mix hören.

Unter der “Config” Taste finden Sie die zur Veröffentlichung notwendigen Einstellungen.

Record From –

Master, Master + MIC oder Line In – Auswahl der Aufnahmequelle.

Auto-Start – Bei Aktivierung beginnt der Veröffentlichung des Mixes, sobald Sie den ersten Track wiedergeben. Der Vorgang muss dann nicht manuell gestartet werden.



Format –

Hier können Sie entweder das Icecast oder Shoutcast Format für den Webcast auswählen. Falls Sie “Shoutcast” verwenden, müssen Sie im “Encoder” Feld angeben, wo sich der MP3 Encoder auf Ihrem Computer befindet.

Sie können zudem die gewünschte Bitrate definieren. Bedenken Sie, dass höhere Bitraten schnelle Internetverbindungen benötigen, um MP3 Audiodateien, wie Ihren Webcast, übertragen zu können.

Server –

Es gibt zur Veröffentlichung Ihres Mixes zwei Möglichkeiten. Entweder verwenden Sie einen Radio Server oder Sie veröffentlichen Ihren Mix über Ihren eigenen Computer.

Broadcast from my own computer – Diese Option verwandelt Ihren Computer in einen Webcast Sender. Dadurch beginnt Ihr Webcast, wenn Sie auf “Start Recording” klicken.

Max number of clients – Hier definieren Sie die maximale Anzahl an Hörern, die Ihren Webcast verfolgen können. Beachten Sie dabei, dass die Bandbreite Ihrer Internet Verbindung die Anzahl der Hörer limitiert. Das Herabsetzen der Audioqualität (Bitrate) ermöglicht eine höhere Zuhöreranzahl.

Starten Sie Ihren Webcast, indem Sie auf "Start Recording" klicken. Cue zeigt Ihnen dann die Adresse des Webcasts (z.B. <http://123.45.67.89/Virtual.ogg>) an. Geben Sie diese Adresse an Freunde und Fans, die Ihren Webcast hören wollen, weiter. Diese geben die Adresse in Ihren Internet Audio Player ein und können dann Ihre Session hören.

**Achtung:**

Wenn Sie keine feste IP Adresse haben, ändert sich die Webadresse Ihres Webcasts von Session zu Session. Sie sollten dann immer Ihren Zuhörern die jeweils aktuelle Adresse mitteilen.

**Achtung:**

Damit Ihre Zuhörer den Webcast hören können, müssen diese eine Software verwenden, die mit Ihrem Computer über den Webcast Server Daten austauschen kann. Das bedeutet, dass Sie Ihren Computer und/oder die Firewall Software so konfigurieren müssen, dass diese Ihre Internet Verbindung schützt und eingehende und ausgehende Verbindungen Ihres Computers autorisiert.

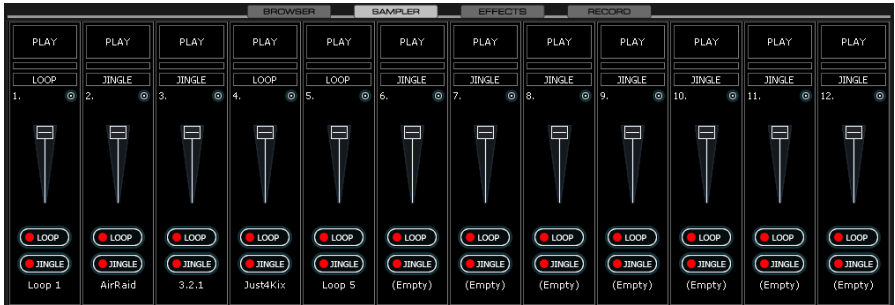
Wenn Sie außerdem einen Router einsetzen, sollten Sie die Portweiterleitung zum Webcast Server Ihres Computers einstellen.

Broadcast to a radio server – Mit dieser Option übertragen Sie Ihren Mix an einen bestehenden Webradio Server.

Geben Sie die Adresse des Webradio Servers sowie Ihre Anmelde- und Kennwortdaten ein. Cue veröffentlicht Ihre Mixsession automatisch an den Server.

SAMPLER

Cue besitzt einen leistungsfähigen Sampler, der das Aufnehmen, Laden, Speichern und Abspielen von Samples im laufenden Betrieb ermöglicht. Der Sampler befindet sich hinter dem "Sampler" Tab im unteren Fenster und stellt 12 Sample Slots zur Verfügung.



Es gibt zwei gebräuchliche Sample Typen – lineare (One Shot) und Looping Samples.

Lineare Samples werden vom Anfang bis zum Ende durchweg abgespielt. Normalerweise besitzen lineare Samples keinen eigenen Rhythmus und haben oft den Charakter eines Soundeffekts (Applause, Worte, usw).

Looping Samples hingegen werden als Loops abgespielt. Häufig besitzen diese Samples einen Rhythmus, der sich als Loop wiederholen lässt.

Wir wollen hier jedoch nicht erklären, wie man Samples verwendet – Sie können in Cue sowohl die eine als auch die andere Sample Art einsetzen.

Samples abspielen

Um ein Sample abzuspielen, klicken Sie einfach die dem Sample Zelle zugehörige "Play" Taste.

Bei einem linearen Sample zeigt die Sample Zelle **JINGLE** an.

Wenn Sie "Play" anklicken, wird das Sample bis zu seinem Ende zusammen mit dem Mix wiedergegeben.

Bei einem Looping Sample zeigt die Sample Zelle **LOOP** an.

Die Abspielgeschwindigkeit des Samples wird angepasst, damit das Sample zum aktiven Deck synchronisiert wird, wenn Sie "Play" anklicken. Die Wiedergabe des Samples beginnt am nächstliegenden Beat. So gewährleistet Cue, dass der Rhythmus des Samples an den Beat des aktiven Decks angepasst wird, wodurch eine weiche, natürliche Samplewiedergabe erreicht wird. Ein Looping Sample wird so lange wiederholt, bis Sie noch einmal auf "Play" drücken.



Sie können außerdem Samples aus dem Loopsampler Menü jedes Decks abspielen. Wählen Sie einfach das zu spielende Sample aus dem Aufklappenmenü und klicken Sie auf das Sample, um die Wiedergabe zu starten.

Samples aufnehmen

Die Aufnahme von Samples, die sofort auch wieder abgespielt werden können, ist mit Cue ein Kinderspiel.

Zur Aufnahme eines linearen Samples, klicken Sie die "Jingle" Taste am Ende der Sample Zelle. Klicken Sie "Jingle" noch einmal, um die Aufnahme zu beenden. Das Sample wird vom aktiven Deck aufgenommen (dem gerade verwendeten Deck).

Zur Aufnahme eines Looping Samples, erstellen Sie mit den Loop Bedienelementen des Decks einen Loop und klicken dann auf "Loop" im unteren Sample Zellenbereich. Der Loop wird automatisch aufgenommen und das Sample kann umgehend verwendet werden.

Wenn Sie ohne vorher einen Loop einzustellen die "Loop" Taste klicken, wird ein Loop mit 4 Beats automatisch aufgenommen.



Hinweis:

Wenn Sie Ihre aufgenommenen Samples in nachfolgenden Sessions verwenden wollen, müssen Sie diese speichern, indem Sie auf "Sample Options" gehen und "Save..." anklicken

Sample Optionen

Zu jedem Sample existiert ein Menü mit Sample Optionen. Dieses erreichen Sie durch Klicken auf die kleine Taste in der oberen rechten Ecke der Sample Zelle.

Load – Lädt ein Sample von der Festplatte.

Save – Speichert ein Sample auf die Festplatte.

Beatlock – Schaltet Beatlocking an oder aus. Auf diese Weise synchronisiert sich ein lineares Sample selbst auf das Tempo des aktiven Decks. Andererseits können Sie verhindern, dass sich ein Loop Sample zum dem aktiven Deck synchronisiert.

Sync on – Ermöglicht die Synchronisation eines Looping Samples auf Halbe oder Viertelbeats anstatt auf Ganze Beats.

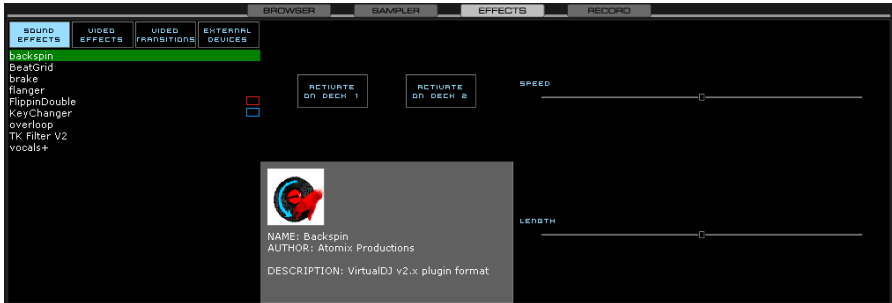
AutoPlay – Falls aktiviert beginnt die Wiedergabe des Samples, sobald die Lautstärke eingestellt ist.

Write Protected – Schützt den Inhalt der Sample Teile, so dass er nicht durch die Aufnahme eines neuen Samples überschrieben werden kann.



EFFEKTE (EFFECTS)

In Cue finden Sie eine Vielzahl an Audio und Video Effekten und Übergängen, auf die Sie im "Effects" Tab des unteren Fensters zugreifen können.



Die Effektliste sehen Sie auf der linken Seite des Fensters. Jeder Effekt kann in beiden Decks aktiviert werden. Sie können aber auch mehrere Effekte pro Deck verwenden.

Um einen Effekt einzusetzen, wählen Sie den gewünschten Effekt aus und aktivieren Sie ihn in einen der beiden Decks. Klicken Sie dazu auf eine der beiden "Activate" Tasten in der Mitte des Fensters. Die Taste leuchtet, um Ihnen zu zeigen, dass der Effekt aktiv ist. Zum Ausschalten des Effekts klicken Sie die "Activate" Taste noch einmal.

Die Parameter des gewählten Effekts werden in der rechten Hälfte des Fensters dargestellt. Je nach ausgewähltem Effekt ändern sich die dargestellten Parameter, die durch Sie außerdem bearbeitet werden können.



Zum Aktivieren, deaktivieren und zum Auswählen eines Effekts können Sie auch das Effects Panel des Decks verwenden. Beachten Sie dabei, dass bei der Verwendung des Effects Panels eines Decks nicht mehrere Effekte für dieses Deck eingesetzt werden können.

VIDEO

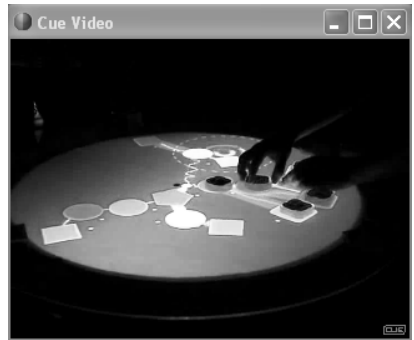
Zusätzlich zu der Möglichkeit, herkömmliche Audiosignale zu mixen, bietet Cue die Option, Video einfach über das bekannte DJ Interface zu mixen. An Stelle von Audiodateien (.mp3, .wma, .m4a, etc.) werden dazu Videodateien (.avi, .mpg, .wmv, .vob, usw.) abgespielt. Die Oberfläche von Cue ermöglicht das Mixen, Scratching sowie die Anwendung von Effekten und Übergängen auf Videodateien.

Videodateien erkennen Sie im Browser an einem kleinen blauen "V" im Symbol . Sie lassen sich auf die gleiche Art wie Audiodateien auf eines der beiden Decks ziehen.

Bei der Wiedergabe eines Videos in Cue öffnet sich das Video Fenster.

Falls Ihre Grafikkarte einen TV Ausgang oder Anschlussmöglichkeiten für einen zweiten Monitor besitzt, können Sie diesen Ausgang zudem für eine Vollbildansicht des Videos verwenden. Ihre Ausgangseinstellungen definieren Sie im Video Tab des Config Menüs.

Falls Sie keine Vollbildansicht auf dem zweiten Monitor sehen, überprüfen Sie in den Anzeigeeinstellungen von Windows, dass sich Windows im Dual Monitor Modus befindet. Weitere Informationen finden Sie in den Anleitungen Ihrer Grafikkarte.



Wenn Sie DVD Videoclips verwenden möchten, können Sie das in Cue enthaltene Rip DVD Tool zum Kopieren der Videodaten von der DVD auf die Festplatte des Computers verwenden, um ein professionelles .VOB Video zu erhalten.

Effekte: Übergänge

In Cue finden Sie eine Vielzahl von Übergängen, um ein Video zu einem anderen zu mixen.

Übergänge lassen sich im "Effects" Fenster auswählen:

Klicken Sie auf "Video Transitions" und bestimmen Sie den gewünschten Übergang.

Übergänge lassen sich außerdem über die Video Bedienelemente unter dem Video Fenster auswählen, wenn der FullVideo Skin geladen wurde. (Sie erinnern sich? Skins lassen sich im "Config" Menü ändern, indem Sie auf "Skins" klicken).



Videoclips lassen sich entweder automatisch oder manuell mixen.



Zum manuellen Mixen können Sie den Video Crossfader verwenden, um von einem Video zum nächsten zu überblenden.

Sie können auch auf ein Videovorschaufenster klicken, damit die Wiedergabe weich auf dieses Deck überblendet.

Außerdem ist es möglich, den Video Crossfader mit dem Sound Crossfader zu verkoppeln, so dass der Video Crossfader den Bewegungen des Audio Crossfaders folgt. Diese Einstellung nehmen Sie unter dem "Video" Tab im "Config" Menü vor.

Alternativ können Sie Cue das Video Mixing überlassen. Dann wird der Video Mix automatisch erstellt.

Die meisten Übergänge besitzen einen "intelligenten" Algorithmus, der errät, was Sie gerade sehen wollen. Dazu wird analysiert, was Sie gerade mit dem Sound anstellen (Cueing, Scratching, Crossfading, usw).

Um die Automatik zu verwenden, müssen Sie den Video Übergang "aktivieren". Dazu klicken Sie entweder auf "activate" auf der "Effects" Seite oder auf den Namen des Übergangs im FullVideo Skin.

Video Effekte

Wie auch die Audio Effekte können Sie die Video Effekte dazu verwenden, das Video eines Decks zu verfremden. Gehen Sie dazu einfach in die "Video Effects" im "Effects" Tab des unteren Fensters und aktivieren Sie den gewünschten Effekt für das jeweilige Deck.

Sie können alternative auch einen Video Effekt mit den Bedienelementen des Videobildes im FullVideo Skin auswählen und anwenden. Wählen Sie den gewünschten Effekt im Aufklappmenü (unter "Effect") und klicken dann in das Kästchen, um ihn zu aktivieren.



Optimierung

Grundlegend verbraucht das Mixen von Video viel mehr Systemleistung, als das Mixen von Audio. Mit bestimmten Optimierungen helfen bei der Steigerung der Leistungsfähigkeit Ihres Computers, speziell dann, wenn Sie hochauflösendes Video (wie z.B. DVD) einsetzen wollen.

Es gibt bestimmte Parameter, die Einfluss auf die Geschwindigkeit, mit der Cue Video dekomprimiert und anzeigt, haben. Dazu gehören die Ausstattung des RAM Speichers der Grafikkarte, die Geschwindigkeit des Grafikprozessors (GPU), die Geschwindigkeit des Hauptprozessors (CPU) sowie die Geschwindigkeit Ihrer Festplatte.

Jedoch beeinflusst auch die verwendete Dateart stark die Leistung. Ein Video im Mpeg1 Format ist schneller zu dekomprimieren als ein .vob Video. Genauso lässt sich eine Datei mit einer Auflösung von 320x240 schneller dekomprimieren als eine mit 720x576 Auflösung.

In der Grundeinstellung dekomprimiert Cue nur den Inhalt des Videos, den Sie im Video Mix Fenster sehen. Wenn zum Beispiel zwei Clip spielen, von denen aber nur einer angezeigt wird, dekomprimiert Cue nur den gerade sichtbaren Clip. Wenn beide Videos im Mix Fenster angezeigt werden, muss Cue beide Clips dekomprimieren. Auf diese Weise wird die Software schneller und leistet gerade auf langsameren Rechnern mehr. Dadurch kann es aber auch zu kurzen Verzögerungen bei Übergängen kommen. Wenn die Leistungsdaten Ihres Computers sehr gut sind, empfehlen wir die "Decode while hidden" Option der "Video" Einstellungen im "Config" Menü zu aktivieren, um flüssige Übergänge zu erhalten.

Es ist auch effektiver, eine Graphikkarte mit zwei Ausgängen als zwei getrennte Graphikkarten zu verwenden, um die Vollbildanzeige des Videos auszugeben.

Zuletzt empfehlen wir Ihnen noch, die Ausgangsauflösung nicht größer zu wählen als die Auflösung des Videoclips selbst. Bei der Verwendung höherer Auflösungen werden niedriger aufgelöste Videos nicht besser, verbrauchen aber höhere Leistungsreserven des Computers. Eine Auflösung von 800x600 sollte beim Einsatz von professionellen DVD Videoclips vollkommen ausreichen.

Karaoke

Zusätzlich zu den Möglichkeiten, Musik und Videoclips abzuspielen, kann Cue auch Karaoke Dateien wiedergeben und mixen.



Cue ist kompatibel mit MP3+G, WAV+G, WMA+G, OGG+G und Karaoke DVD sowie .ZIP Dateien.

Bei der Verwendung von CDG Dateien erscheinen zwei Dateien im Browser von Cue:

- Die erste Datei enthält ein "K" im Symbol – das ist die Video Karaoke Datei. Wenn Sie diese Datei auf ein Deck ziehen, lädt Cue automatisch den Audiosong in das Deck und zeigt den Text im Video Mixer.
- Die zweite Datei mit gewöhnlichem Symbol ist die reine Audio Datei. Diese lässt sich ebenfalls auf ein Deck ziehen, um den Song abzuspielen. Nur wird dann der Text nicht im Video Mixer angezeigt.

Wenn Sie eine CDG Datei mit dem Audio-Gegenstück in einer einzigen .ZIP Datei kombinieren, sehen Sie nur die Karaoke Video Datei im Browser von Cue.



Um das Indizieren aller auf dem Computer befindlichen .ZIP Dateien zu vermeiden, erkennt Cue .ZIP Dateien nicht von vornherein als Karaoke Dateien. Wenn Sie dies ändern wollen, müssen Sie die .ZIP Dateierweiterung in die Liste der Erweiterungen unter "Codecs" im "Config" Menü hinzufügen und sie dem Karaoke Decoder der Liste zuweisen.

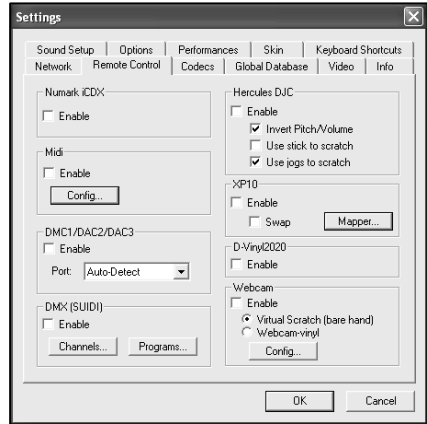
FERNSTEUERUNG

Cue ermöglicht die Fernsteuerung fast aller Funktionen. Mit Hilfe eines externen Controllers oder Schallplatten mit Timecode können Sie Cue steuern, ohne dass Sie die Maus oder die Computertastatur verwenden müssen.

Die Optionen zur Fernsteuerung finden Sie im "Config" Menü unter dem "Fernsteuerung" Tab.

Sie werden bemerken, dass Cue mit einer Vielzahl von speziellen DJ Controllern – wie dem Numark iCDX – aber auch mit sonstigen externen MIDI Controllern kompatibel ist.

Damit Sie Ihren Controller mit Cue verwenden können, müssen Sie ihn durch Anklicken des passenden "Enable" Kästchens aktivieren. Falls Ihr Controller richtig eingestellt und angeschlossen wurde, erscheint ein grüner Punkt neben ihm. Wenn Ihr Controller nicht richtig erkannt wird, sehen Sie einen roten Punkt neben der Bezeichnung.



Falls Ihr Controller zwar angeschlossen ist, aber nicht zu funktionieren scheint, versuchen Sie die Markierung des Kästchens zu entfernen. Setzen Sie die Markierung dann noch einmal. Dadurch wird die Controller Verbindung initialisiert.

Einige Controller besitzen zusätzliche Konfigurations- und Zuweisungseinstellungen. Je nach Controller müssen Sie diese zunächst konfigurieren, um die bestmögliche Performance zu erzielen.

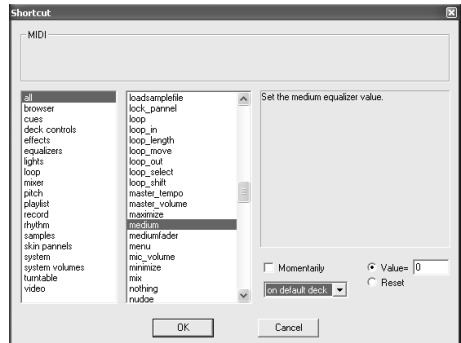
MIDI Mapping

Wenn Sie einen normalen MIDI Controller verwenden, müssen Sie eine MIDI Map Datei laden oder die MIDI Zuweisung für jeden Parameter, den Sie steuern möchten, einrichten.

Öffnen Sie das "Config" Menü, indem Sie auf die Taste im MIDI Bereich klicken.

Es erscheint ein "MIDI Config" Fenster, in dem Sie MIDI Zuweisungen erzeugen, speichern, laden, editieren und zusammenführen können.

Wenn Sie Zuweisungen von Hand vornehmen wollen, klicken Sie auf "Add". Nun sehen Sie obere Anzeige. Wählen Sie den zu steuernden Parameter und das Deck, zu welchem die Zuweisung erfolgen soll, aus der linken Liste aus. Bewegen Sie dann den Schieberegler oder Drehregler an Ihrem MIDI Controller, der dem Parameter zugewiesen werden soll. Cue erkennt automatisch die Nummer des Controllers und weist sie dem gewünschten Parameter zu.



FERNSTEUERUNG MIT NUMARKs iCDX

Der Numark iCDX eignet sich hervorragend zur Fernsteuerung der Cue Software. Sie können so die meisten und wichtigsten steuern und auf beide virtuelle Decks und ihre Funktionen, wie Cue, Effekte und Loops zugreifen, ohne die Computertastatur verwenden zu müssen.

Sie benötigen nur einen iCDX, um beide Decks steuern zu können. Der iCDX steuert immer das gerade "aktive" Deck in Cue. Um ein Deck zu aktivieren, verwenden Sie die Eject Taste des iCDX. Dadurch haben Sie unglaubliche effektive Möglichkeiten, um die Software extern zu steuern.



Anschluss und Initialisierung des iCDX:

1. Schalten Sie den iCDX ein.
2. Verbinden Sie ein USB Kabel vom "Slave" Ausgang des iCDX zu einem freien USB Port Ihres Computers.

Folgende zwei Meldungen sehen Sie im Computer Bildschirm:



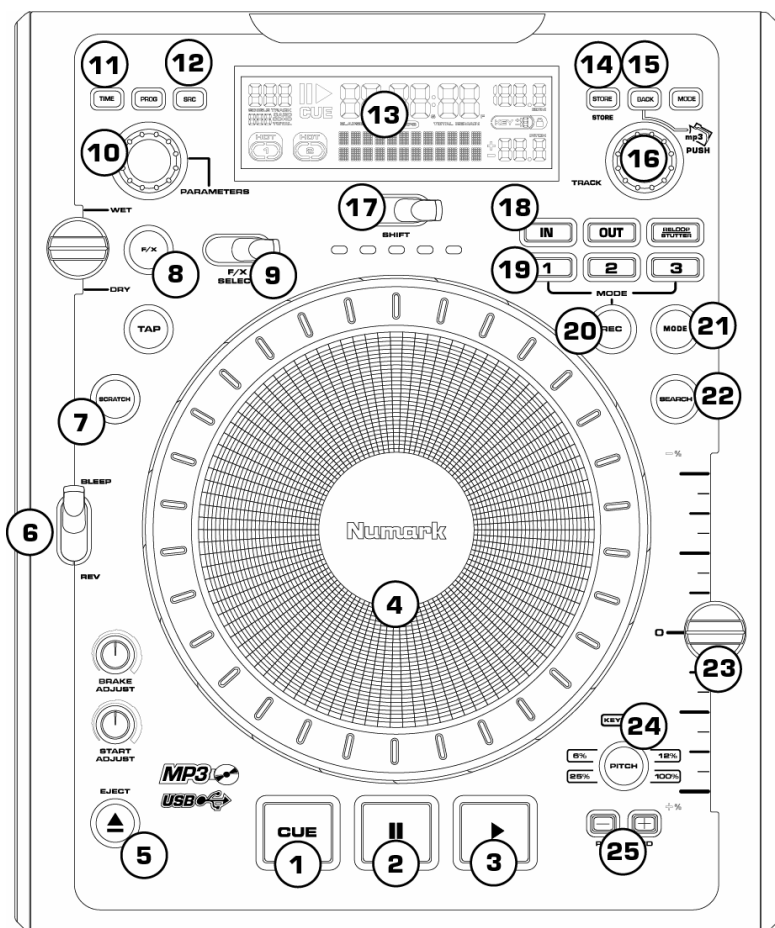
3. Drücken Sie am iCDX die "Src" Taste und drehen Sie den "Parameters" Regler, bis Sie im iCDX Display "USB-HID" angezeigt bekommen. So versetzen Sie den iCDX in den "Human Interface Device" Modus und ermöglichen es, dass das Gerät Cue steuert.
4. Klicken Sie in Cue auf die "Config" Taste und wählen Sie den "Fernsteuerung" Tap.
5. Sie erkennen ein Feld für den Numark iCDX. Markieren Sie das "Enable" Kästchen. Nun können Sie Cue mit dem iCDX fernsteuern.



Hinweis: Wenn Sie die Verbindung zum iCDX unterbrechen und das Gerät dann wieder anschließen, müssen Sie das "Enable" Kästchen deaktivieren und wieder aktivieren, um den iCDX zu reinitialisieren.

Wenn die Verbindung zum iCDX hergestellt wurde, können Sie mit dem iCDX Songs laden, scratchen und cue-en, Loop Punkte setzen, Effekte hinzufügen und vieles andere mehr. Und das Beste ist – Sie müssen dazu die Computertastatur nicht anrühren.

Den iCDX mit Cue verwenden



Hinweis: Der iCDX steuert immer das gerade "aktive" Deck. Ein Deck ist dann "aktiv", wenn die Nummer des Decks beleuchtet ist. Sie können ein inaktives Deck mit der "Eject" Taste des iCDX aktivieren.

1. **Cue**
Dieser Button setzt den Track auf den aktuellen Cue Punkt zurück und unterbricht die Wiedergabe. Wenn Sie die Cue Taste gedrückt halten, wird zeitweilig die Wiedergabe vom Cue Punkt gestartet. Sie können nun das Rad verwenden, um zu einer anderen Position im Song zu gehen. Wenn Sie jetzt die Cue Taste noch einmal drücken, wird ein neuer Cue Punkt gesetzt. Beim Abspielen des Tracks können Sie zum Cue Punkt zurückspringen, indem Sie Cue oder Play drücken.
2. **Pause**
Diese Taste unterbricht die Wiedergabe des Tracks und setzt an dieser Stelle einen neuen Cue Punkt. Wenn die Wiedergabe wieder aufgenommen wird, können Sie diesen Cue Punkt durch Drücken der Cue Taste wieder anspringen.
3. **Play**
Diese Taste startet die Wiedergabe des in das Deck geladenen Tracks. Während der Track abgespielt wird, können Sie durch nochmaliges Drücken der Play Taste zum zuletzt definierten Cue Punkt springen und die Wiedergabe von dieser Position aus fortsetzen. Das wiederholte Drücken der Play Taste ermöglicht einen stutter-artigen Effekt vom Cue Punkt.
4. **Scratch Rad**
Der äußere Ring des Rades kann als Pitch Bend für das Mixen verwendet werden, wodurch Sie schnell Anpassungen an der Musikgeschwindigkeit vornehmen können. Wenn das Rad gedrückt wird kann der mittlere schwarze Teil des Rades zum Scratching verwendet werden.
5. **Eject Taste**
Drücken Sie diese Taste, um zwischen den beiden Decks umzuschalten. Wenn Sie gerade das linke Deck steuern können Sie zum diese Taste drücken, um zum rechten Deck umzuschalten (und umgekehrt). Mit Hilfe der Eject Taste können Sie mit nur einem iCDX mixen.
6. **Bleep / Reverse**
Bleep spielt die Musik zeitweise rückwärts ab, solange die Bleep Funktion aktiviert ist. Wird die Bleep Taste losgelassen fährt die Wiedergabe von der Stelle fort, an der sich die Musik ohne Bleep befinden würde. Reverse ändert die Abspielrichtung der Musik, bis Reverse deaktiviert wird.
7. **Scratch Taste**
Diese Taste aktiviert das Rad zum Scratching. Wenn Sie mit dem Rad des iCDX scratchen, Cue Punkte setzen oder den Track des aktiven Decks justieren möchten, müssen Sie darauf achten, dass sich der iCDX im Scratch Modus befindet. Falls die Scratch Taste des iCDX nicht leuchtet, drücken Sie diese Taste, um den Scratch Modus einzuschalten. Erst dann kann der Platter des iCDX Cue steuern.
8. **FX Taste**
Diese Taste schaltet den gegenwärtig in Cue gewählten Effekt an.
Hinweis: der erste Parameter des in Cue gewählten Effekts kann mit dem Wet/Dry Schieberegler am iCDX geändert werden.
9. **FX Select**
Dieser Schalter ermöglicht es, durch die verschiedenen Effekte in Cue zu schalten.
10. **Parameters Regler**
Mit dem Parameters Regler können Sie Audio und Video beider Cue Decks überblenden.

11. **Time Taste**
Diese Taste schaltet die Zeitanzeige eines im Deck spielenden Tracks zwischen vergangener Zeit, verbleibende Zeit und Gesamtzeit um. Die Zeit wird im Display des iCDX angezeigt.
12. **SRC Taste**
Zwischen dem normalen Betrieb des iCDX und dem USB HID Modus schalten Sie mit diesem Schalter um. Um Cue steuern zu können, müssen Sie den iCDX im USB-HID Modus betreiben. Wenn der USB-HID Modus nicht ausgewählt wurde, drücken Sie die SRC Taste, bis Sie "USB-HID" im Display sehen. Drücken Sie dann auf den Parameters Regler, um den Modus einzuschalten.
13. **Display**
Im Display sehen Sie den Titel, die BPM, den Pitch und den gegenwärtigen Wiedergabestatus des Tracks, der in Cue gespielt wird.
14. **Recall Taste**
Drücken Sie beim Browsen die Recall Taste, um zwischen der Ansicht des letzten und des aktuellen Ordners in Cue zu wechseln.
15. **Back Taste**
Drücken Sie beim Browsen die Back Taste, um die Ansicht eines gewählten Ordners zu erweitern. So können Sie vorhandene Unterordner sehen.
16. **Track Regler**
Mit dem Track Regler können Sie durch die Ordner scrollen und Tracks in Cue auswählen. Drehen Sie zum Scrollen den Regler und drücken Sie diesen, um in einen gewählten Ordner zu wechseln. Innerhalb des Ordners können Sie den Regler drehen, um einen Track auszuwählen. Nach der Trackauswahl können Sie den Track Regler nach unten drücken, um den Track in das aktive Deck zu laden.
17. **Shift Schalter**
Je nach Schalterstellung, erweitert oder beschneidet dieser Schalter die Looplänge um den Faktor 2.
18. **Loop Sektion**
Zum Setzen des Loop In Punktes in Cue drücken Sie die Loop In Taste des iCDX. Mit der Loop Out Taste definieren Sie den Endpunkt des Loops. Wenn Sie Loop In noch einmal drücken, wird ein neuer Loop In Punkt gesetzt. Durch nochmaliges Drücken der Loop Out Taste definieren Sie einen Loop Out Punkt. Mit der Reloop/Stutter Taste verlassen Sie den Loop und der Track wird weiter abgespielt. Um in den Loop zurückzukehren, drücken Sie Reloop/Stutter noch einmal.
19. **1, 2, 3 Tasten**
Je nach Modus der drei Tasten haben diese eine andere Funktionsweise. Mit der Mode Taste bestimmen Sie die Funktion der Tasten– Loop, Samples und Cues – als da wären:
 - **Im LOOP Modus:**

Die drei Tasten erzeugen entweder einen 1, 2 oder 4 Takt Loop.

Mit der Taste 1 wird ein eintaktiger Loop angelegt, der gespielt wird, bis Sie die Taste 1 noch einmal drücken – dann wird der Loop verlassen.

Mit der Taste 2 wird ein zweitaktiger Loop angelegt, der gespielt wird, bis Sie die Taste 2 noch einmal drücken – dann wird der Loop verlassen.

Mit der Taste 3 wird ein viertaktiger Loop angelegt, der gespielt wird, bis Sie die Taste 3 noch einmal drücken – dann wird der Loop verlassen.

○ **Im SAMPLES Modus:**

Die drei Tasten können dazu verwendet werden, in den ersten drei Samples Slots der Cue Software Samples abzuspielen und aufzunehmen.

Um ein Sample abzuspielen, drücken Sie einfach eine der drei Tasten. Je nach Art des dem Slot zugewiesenen Samples (Linear oder Looping) wird das Sample entweder einmal oder geloopt wiedergegeben, bis Sie die jeweilige Taste ein zweites Mal drücken, um die Samplewiedergabe zu beenden.

Zur Aufnahme eines Samples drücken Sie die Rec Taste am iCDX und danach eine der drei Tasten 1, 2, 3, abhängig davon, in welchen Slot das Sample aufgenommen werden soll. Das Sample wird so lange aufgenommen, bis Sie die jeweilige Taste noch einmal drücken, danach wird das Sample automatisch als Loop wiedergegeben.

○ **Im CUES Modus:**

Mit den drei Tasten können Sie Cue Punkte setzen und wieder aufrufen..

Wenn Sie eine der drei Tasten drücken, wird an der gegenwärtigen Abspielposition des Tracks ein Cue Punkt gesetzt. Sie können jederzeit zu diesem Cue Punkt zurück kehren, indem Sie die dazugehörige Taste drücken. Wenn Sie für diesen Cue Punkt eine neue Position definieren möchten, drücken Sie einfach zuerst die Rec Taste des iCDX und dann die Taste, die dem Cue Punkt zugeordnet ist. Dadurch bewegen Sie den Cue Punkt an die neue Position.

20. **Rec Taste**

Im SAMPLES Modus (siehe oben), schaltet die Rec Taste die Tasten 1, 2, 3 zur Aufnahme von Samples in Cue scharf. Im CUES Modus (siehe oben) schaltet die Rec Taste die Tasten 1, 2, 3 zum Setzen von Cue Punkten scharf.

21. **Mode Taste**

Diese Taste wählt hintereinander die Funktionsweisen der Tasten 1, 2, 3 an (LOOP, SAMPLES und CUES Modi).

22. **Search Taste**

Wenn diese Taste bei aktivierter Scratch Taste gedrückt gehalten wird, können Sie durch die Musik des gewählten Tracks scrollen und nach einer bestimmten Stelle suchen.

23. **Pitch Schieberegler**

Mit dem Pitch Schieberegler können Sie die Abspielgeschwindigkeit eines in Cue wiedergegebenen Tracks anpassen.

24. **Pitch Taste**

Diese Taste schaltet den Pitch Bereich für den Pitch Schieberegler von +/- 33% und +/- 12% um.

25. **Pitch Bend + & - Tasten**

Diese Tasten ermöglichen es, die Wiedergabegeschwindigkeit eines Tracks für präzise Beatanpassungen zeitweilig zu verändern. Drücken Sie -, um, die Musik abzubremesen, so lange die Taste gehalten wird. Mit der + Taste beschleunigen Sie die Musik, solange die Taste gehalten wird.