

# ULTRAMIXER<sup>4</sup>

PROFESSIONAL DIGITAL DJ SOLUTION

**ULTRAMIXER 4**  
DIGITAL DEEJAYING

# BENUTZERHANDBUCH



## Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b>Systemvoraussetzungen</b>	<b>3</b>
<b>2.</b>	<b>Installation</b>	<b>4</b>
<b>3.</b>	<b>Erste Schritte in UltraMixer</b>	<b>5</b>
3.1	UltraMixer Modi & Ansichten	6
3.2	Kurzeinführung	9
<b>4.</b>	<b>Was ist was?</b>	<b>11</b>
4.1	Mixing-Waveform	11
4.2	Soundplayer	13
4.3	Playlisten	25
4.4	Mixer	29
4.5	Master	40
4.6	Inputs	46
4.7	FileArchiv	48
4.8	Navigationsleiste	57
4.9	Widgetbereiche	62
<b>5.</b>	<b>So gehts in UltraMixer</b>	<b>68</b>
5.1	Allgemeines Bedienkonzept	68
5.2	Funktionsleiste	70
5.3	Titel in UltraMixer suchen	73
5.4	Vorhören von Titeln	78
5.5	Streaming/ Broadcasting	81
5.6	Zwei Titel beat-synchron ineinander mixen	84
5.7	Kleine Beat- und Mix-Lehre	87
5.8	Tray-Modus	89
<b>6.</b>	<b>Optionen &amp; Einstellungen</b>	<b>90</b>
6.1	Audio	91
6.2	Aussehen	93
6.3	Skinning	100
6.4	Mixing	101
6.5	Tastatur	106
6.6	Mikrofon	108
6.7	MIDI-Controller	110
6.8	Licht-Controller	111
6.9	Erweitert	111
<b>7.</b>	<b>Tastaturbelegung</b>	<b>113</b>
7.1	Tastenkürzel für beide Player	114
<b>8.</b>	<b>MIDI-Controller</b>	<b>117</b>
<b>9.</b>	<b>Weitere Informationen</b>	<b>119</b>

## 1. Systemvoraussetzungen

UltraMixer 4 benötigt für einen reibungslosen Betrieb folgende minimalen Systemvoraussetzungen:

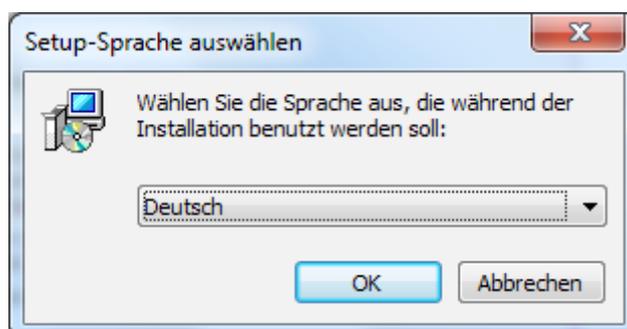
- Prozessor: Intel Pentium IV oder AMD mit 2,0 GHz+
- Arbeitsspeicher: 1024 MB (2048 MB oder höher empfohlen)
- Betriebssystem: Windows 2000, XP, Vista, Windows 7 oder Mac OS X 10.6 (oder höher)
- Soundkarte: Zwei Soundkarten oder mehrkanalige Soundkarte empfohlen
- Empfohlen: MIDI-Controller mit Soundkarte (siehe „8. MIDI-Controller“ auf Seite 117)



## 2. Installation

Um UltraMixer 4 zu installieren, öffnen Sie bitte die Installationsdatei durch:

- Windows: Doppel-Klick auf die EXE-Datei
- Mac OS X: Doppel-Klick auf die Installationsdatei



1. Wählen Sie die gewünschte Sprache und bestätigen Sie diese mit „OK“. Die gewählte Sprache kann später in UltraMixer geändert werden. Zudem sind Spracherweiterungen auf der UltraMixer-Webseite erhältlich.
2. Akzeptieren Sie bitte im nächsten Fenster die Lizenzvereinbarung, um mit der Installation fortfahren zu können.
3. Wählen Sie einen Ordner auf Ihrer Festplatte, in den UltraMixer installiert werden soll.
4. Entscheiden Sie, ob und in welchem Startmenü-Ordner UltraMixer verankert werden soll.
5. Legen Sie fest, ob eine Verknüpfung auf Ihrem Desktop und in der Schnellstartleiste erscheinen soll.
6. Überprüfen Sie Ihre Eingaben.
7. Starten Sie die Installation mit Klick auf „Installieren“.

## 3. Erste Schritte in UltraMixer

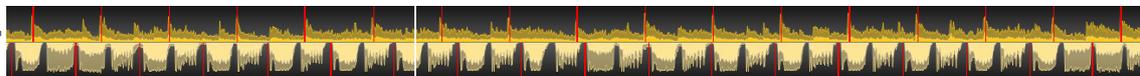
UltraMixer wird standardmäßig im Vollbild geöffnet, das heißt, in einem bildschirmfüllenden Fenster dargestellt.



- (1) Soundplayer
- (2) Playliste
- (3) Waveform („Wellenform“)
- (4) Mixer
- (5) Navigationsleiste
- (6) Widgets

Die beiden Soundplayer (1) bilden die zentralen Elemente der Software. Darunter befinden sich die Playlisten (2), die alle abzuspielenden Titel enthalten. Oberhalb der Player befindet sich die Waveform (3), die die Charakteristik der geladenen Titel optisch wiedergibt. Mittig der Soundplayer befinden sich die vom Benutzer wählbaren Widgets (6), darunter anschließend der Mixer (4) und als unterer Abschluß die Navigationsleiste (5). Im Folgenden werden die bereits angesprochenen Bereiche kurz erläutert und somit ein Überblick zur gesamten Software gegeben. Im Anschluss darauf folgt eine Kurzeinführung, die erste Schritte zeigt, um mit UltraMixer Musik abspielen zu können.

## 3.1 UltraMixer Modi & Ansichten



Waveform

Soundplayer

Track	File	Artist	Title	Genre	Year	Duration	BPM	Key	Gain	EQ	FX
1	01_The_Girls_Dirty_Drums	The Girls	Dirty Drums	House	2010	3:32	155.7	F#m	-1.0	0.0	0.0
2	02_Al_Kid_Don't_Cry	Al Kid	Don't Cry	House	2010	3:51	117.7	F#m	-1.0	0.0	0.0

Playlisten

Track	File	Artist	Title	Genre	Year	Duration	BPM	Key	Gain	EQ	FX
1	01_The_Girls_Dirty_Drums	The Girls	Dirty Drums	House	2010	3:32	155.7	F#m	-1.0	0.0	0.0
2	02_Al_Kid_Don't_Cry	Al Kid	Don't Cry	House	2010	3:51	117.7	F#m	-1.0	0.0	0.0

Waitlist & Wishlist

Mixer

Master

Inputs



FileArchiv

## Navigationsmenü

### Mixing-Waveform

Die Waveform („Wellenform“) stellt das Audiosignal des aktuell gespielten Titels visuell dar, um eine zusätzliche optische Unterstützung zu bieten. Sie kann über den Menüpunkt „Einstellungen“ durch entfernen des Häkchens ausgeblendet werden. Weiteres siehe „4.1 Mixing-Waveform“ auf Seite 11

### Soundplayer

In den Soundplayern wird jeweils ein Titel aus den Playlisten geladen und abgespielt. Die Soundplayer sind der zentrale Bereich der Software, sie können daher nicht ausgeblendet werden (siehe „4.2 Soundplayer“ auf Seite 13).

### Playlisten

In den Playlisten befinden sich die Titel, die zukünftig in den Soundplayern abgespielt werden sollen. Von hier aus werden die Titel in die Player geladen. Weiteres siehe „4.3 Playlisten“ auf Seite 25.

### Waitliste

In der Waitliste („Warteliste“) werden die zukünftigen Titel der beiden Soundplayer optional statt in zwei in nur einer Liste dargestellt. Man kann jederzeit zwischen 1-Playlist-Modus (Waitliste) und 2-Playlisten-Modus hin und zurück schalten. (siehe „4.3.2 Waitlist“ auf Seite 28)

### Wishliste

Die Wishliste („Wunschliste“) stellt eine Liste für Musikwünsche dar. Somit gibt es die Möglichkeit, Titel die gewünscht wurden, zwischenspeichern und diese je nach Bedarf in eine der beiden Playlisten oder die Waitliste zu laden. (siehe „4.9.11 Wishlist“ auf Seite 67)

### Mixer

Der Mixer bildet zusammen mit dem Soundplayer die wichtigste Arbeitsoberfläche von UltraMixer. Mit Hilfe des Mixers können u.a. Lautstärke, Klangfarbe und Klangcharakte-

ristik der Titel variiert werden. Der Bereich des Mixers kann durch den Master und das FileArchiv ausgetauscht werden (siehe „4.4 Mixer“ auf Seite 29).

## Master

Die Master-Sektion dient zur akustischen Korrektur des Ausgangssignals der Soundkarte(n) an die Sound-Anlage (PA-Anlage) und die räumliche Umgebung. Jeder Raum und jedes Hardware-Equipment kann unter Umständen unangenehme Eigenschaften besitzen, die die akustische Klangabstrahlung negativ beeinflussen. Ebenfalls in dieser Sektion befindet sich das Mix-Recording und AGC (Automatic-Gain-Control). Dieser Bereich kann durch den Mixer und das FileArchiv ausgetauscht werden (siehe „4.5 Master“ auf Seite 40).

## Inputs

Unter Inputs können weitere Inputquellen angeschlossen werden. Das kann zum Beispiel ein weiterer CD-Player sein, der an einem Inputkanal eines Controllers angeschlossen wurde, aber auch ein Mikrofon. Weitere Informationen gibt es in Abschnitt „4.6 Inputs“ auf Seite 46

## FileArchiv

Das FileArchiv ist eine Datenbank, die zur Organisation Ihrer Audio-Dateien genutzt wird. Dieser Bereich kann durch den Mixer ausgetauscht werden (siehe „4.7 FileArchiv“ auf Seite 48).

## Navigationsleiste

Die Navigationsleiste ist ein weiteres Kernstück von UltraMixer, da der Anwender hier die anzuzeigenden Bereiche einstellen kann. So kann der Nutzer zwischen den Ansichten 2-Playlists oder Waitliste bzw. Mixer und FileArchiv wählen (siehe „4.8 Navigationsleiste“ auf Seite 57).

## 3.2 Kurzeinführung

Nachdem ein Überblick zu allen Bereichen von UltraMixer vorgestellt wurde, folgt nun eine kleine Kurzeinführung, damit die eigenen Musiktitel schon kurz nach dem Erststart abgespielt werden können.

Das folgende Bild zeigt die Bereiche, die im Text angesprochen werden.



- (1) Mit der Schaltfläche „+“ ganz unten auf der linken Seite der Playliste können entweder Titel oder ein ganzes Verzeichnis hinzugefügt werden.
- (2) Nach dem Hinzufügen der Musiktitel erscheinen diese in der Playliste.
- (3) Um einen Titel abzuspielen, muss dieser einfach in das LCD-Display gezogen werden (Titel gedrückt halten und mit gedrückter Maustaste bewegen). Alternativ kann der Titel auch per Rechtsklick, über das Kontextmenü, in den Player geladen werden.
- (4) Der Titel ist im Soundplayer geladen, sobald der Titel im Display angezeigt wird. Jetzt kann der Titel mit dem Play-Button gestartet werden.
- (5) Dies kann parallel auch in der anderen Playlist erfolgen.
- (6) Es können auch zwei Titel gleichzeitig auf dem rechten und linken Player abgespielt und durch Verschieben des Crossfader-Reglers ineinander überblendet werden.

# ULTRAMIXER 4

PROFESSIONAL DIGITAL DJ SOLUTION



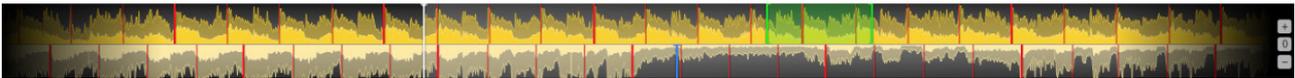
- (7) Durch Drücken der Schaltfläche „Archiv“ am unteren Bildschirmrand gelangt man in den Modus „FileArchiv“. Hier kann die Musik hinzugefügt und verwaltet werden.
- (8) Mit der Schaltfläche „+“ ganz unten auf der linken Seite des FileArchives können ebenfalls wieder entweder Titel oder ganze Verzeichnisse hinzugefügt werden.
- (9) Wurde Musik zum FileArchiv hinzugefügt, kann diese wiederum per Drag & Drop (Klicken und Ziehen mit der Maus) in die Playlists oder direkt in den Player geladen werden.

Durch diese wenigen und einfachen Schritte können Musiktitel in UltraMixer abgespielt werden. Natürlich bietet UltraMixer sehr viel mehr als das Abspielen von Musik, daher ist es empfehlenswert, weiterzulesen. UltraMixer bietet einen großen Funktionsumfang, der es erlaubt, effizient und professionell zu arbeiten.



## 4. Was ist was?

### 4.1 Mixing-Waveform



Die Waveform („Wellenform“) stellt das Audiosignal des aktuell gespielten Titels visuell dar. Über die Waveform kann zum einen die akustische Struktur des Liedes sowie die Lautstärke abgelesen werden.

Die obere Hälfte der Waveform stellt den Titel aus dem linken Player und die untere Hälfte die des rechten Players dar. Der weiße Strich nach etwa einem Drittel zeigt die aktuelle Position innerhalb der Titel. Links davon wird der bereits gespielte Bereich gezeigt und rechts die folgende Musiksequenz.

Die roten Striche zeigen die Takte des Titels an und der grüne Bereich in der Waveform des ersten Players zeigt einen Loop-Bereich. Die beiden Waveformen haben von Anfang an verschiedene Einfärbungen, diese kann der Anwender jederzeit in den Einstellungen verändern (siehe „6.2.3 Player“ auf Seite 95).

#### **Pitcheinstellungen über die Waveform ändern:**

- Durch Klicken und Ziehen mit gehaltener linker Maustaste innerhalb der Waveform kann der Pitch durch ziehen nach rechts erhöht und durch ziehen nach links verringert werden. Nach Loslassen der Maustaste erhält der Titel wieder seine Originalgeschwindigkeit. Diese Funktion wird auch „Pitchbend“ genannt. Ist der Scratchmode aktiviert können Sie mit der linken Maustaste Scratchen (siehe „6.4 Mixing“ auf Seite 101)
- Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, per Mausrad den Pitch zu verändern. Dafür muss sich der Mauscursor über der Waveform befinden. Durch scrollen nach vorne wird der Pitch schneller und nach hinten langsamer.
- Wird bei der oben genannten Aktion die Strg-Taste gedrückt gehalten, wird der Pitch dauerhaft verändert. Wird zusätzlich die Umschalt-Taste gedrückt gehalten, erfolgt die Veränderung schneller.

Am rechten Rand des Waveformbandes befinden sich drei Schaltflächen zum Zoomen der Waveform in Abspielrichtung.

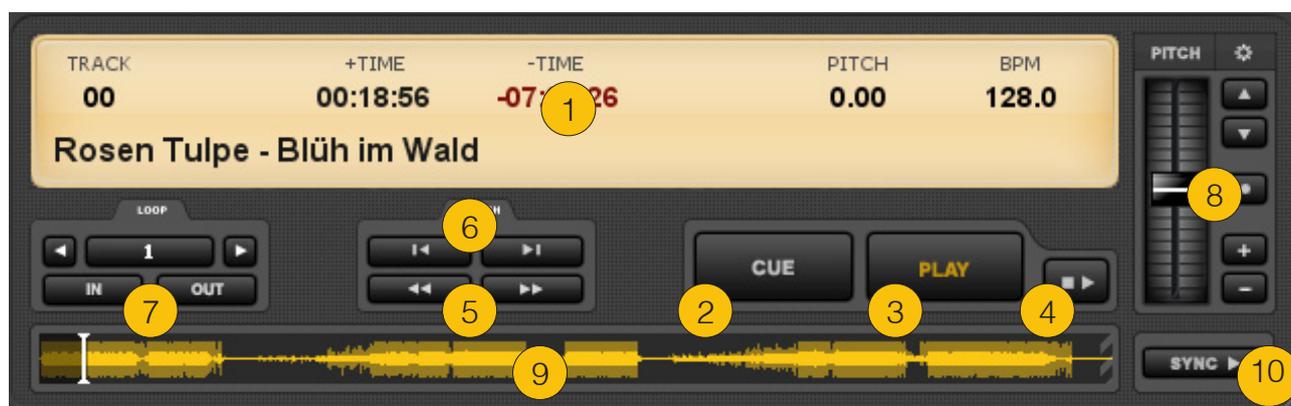
### **Waveform zoomen:**

- Durch drücken auf „+“ wird die Ansicht der Waveform vergrößert, genauer gesagt die nächsten Takte werden detaillierter dargestellt.
- Durch drücken auf „-“ wird die Waveform verkleinert.
- Durch drücken auf „0“ werden die Originaleinstellungen wiederhergestellt.



## 4.2 Soundplayer

Im Soundplayer werden Titel aus der zugehörigen Playlist abgespielt. Das Aussehen und die Bedienung wurden einem echten Doppel-CD-Player nachempfunden, wie er oft von DJs und Entertainern genutzt wird. Der Soundplayer enthält eine große Anzeige („LCD-Display“) mit den Titelinformationen, eine Play-, Loop-, Search- und Pitchsektion. Zusätzlich enthält der Soundplayer noch einen Spulbalken in Form einer kleinen Waveform, die es ermöglicht, stille Bereiche innerhalb des Titels zu erkennen; sowie eine Sync-Funktion.

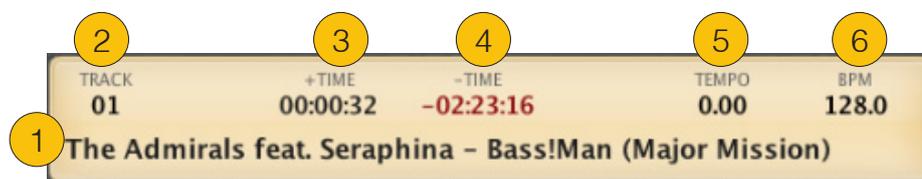


- (1) Anzeige („LCD-Display“)
- (2) Play-Schaltfläche
- (3) Cue-Schaltfläche
- (4) Cue-Play-Schaltfläche
- (5) Framesearch-Schaltflächen
- (6) Track-Schaltflächen
- (7) Loop-Sektion
- (8) Pitch-Sektion
- (9) Mini-Waveform
- (10) Sync-Schaltfläche

Die im SoundPlayer enthaltenen Bedienelemente werden in folgenden beschrieben:

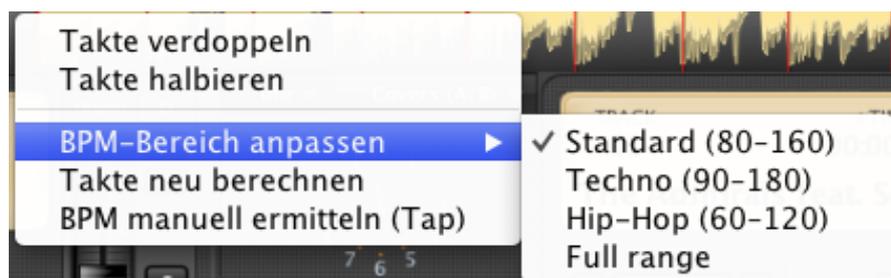
### 4.2.1 Display

Im Display werden die wichtigsten Informationen des im Soundplayer geladenen Musiktitels angezeigt.



- (1) Im unteren Teil des Displays wird der Name des geladenen Titels angezeigt.
- (2) Die Track-Nummer gibt die Position des aktuellen Titels in der Playlist an.
- (3) „+Time“ zeigt die bereits verstrichene Zeit des geladenen Titels in der Form Minuten:Sekunden:Millisekunden.
- (4) „-Time“ zeigt die verbleibende Zeit des Titels an.
- (5) „Pitch“ oder „Tempo“ (je nach Einstellung) gibt die Abweichung von der originalen Abspielgeschwindigkeit in +/- Prozent an (das relative Tempo). Die Geschwindigkeit können Sie mit dem Pitch-Regler neben dem Display einstellen.
- (6) BPM zeigt das absolute Tempo in „Beats pro Minute“ (dt. Schläge pro Minute) an. Diese häufig für Einsteiger wichtige Angabe berechnet UltraMixer automatisch und in Abhängigkeit von der Position des Pitch-Reglers.

## 4.2.1.1 BPM Einstellungsmenü



UltraMixer verfügt über ausgereifte Algorithmen die eine sehr genaue BPM-Berechnung ermöglichen. Dennoch kann es in Einzelfällen vorkommen das die Berechnung oder das Ergebnis angepasst werden müssen.

Mit einem Mauslinksklick auf „BPM“ im Playerdisplay (6) gelangt man in das BPM Einstellungsmenü. Hier kann der BPM Bereich angepasst werden um eine genauere Berechnung zu ermöglichen oder die Takte der Berechnung verdoppelt oder halbiert werden.

Über dieses Menü kann ebenfalls ein BPM-Tapper zur manuellen Ermittlung der Geschwindigkeit des Titels geöffnet werden.



Klicken Sie im Takt der Musik mit der Maus in die Mitte des Dialoges, sobald keine Schwankungen des BPM Wertes mehr vorliegen kann der Wert für den Musiktitel gespeichert werden.

## 4.2.2 Play-Schaltfläche



Mit der Play-Schaltfläche wird ein geladener Titel gestartet oder unterbrochen. Wenn ein Titel in den Soundplayer geladen wurde, das heißt der Titelname im Display erscheint, wird der Play-Button wie folgt bedient:

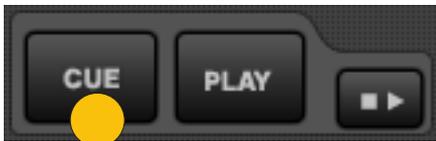
### Play-Button Funktionen:

- Der erste Linksklick (Play) startet den geladenen Titel.
- Der zweite Linksklick (Pause) unterbricht den laufenden Titel.

### TIPP:

Wie bei einem Plattenspieler kann ein Titel abgebremst oder angefahren werden. Ein geladener Titel läuft mit Rechtsklick langsam an. Der zweite Rechtsklick bremst den Titel bis zum Stillstand.

## 4.2.3 Stop/Cue-Schaltfläche



Die Stop/Cue-Schaltfläche wird zum Stoppen des Titels genutzt (nicht zu verwechseln mit Pause). Der Titel wird dabei auf den Anfangspunkt zurück gesetzt. Mit der Cue-Funktion kann diese Null-Position verändert werden. Der Cue-Punkt ist die Position des Titels, an der die Wiedergabe durch Play beginnt. DJs nutzen diese Funktion zum Beispiel, um den ersten Beat oder Bassschlag zu speichern. Dies ermöglicht ein sehr genaues Starten des Titels.

### Stop/Cue-Funktionen:

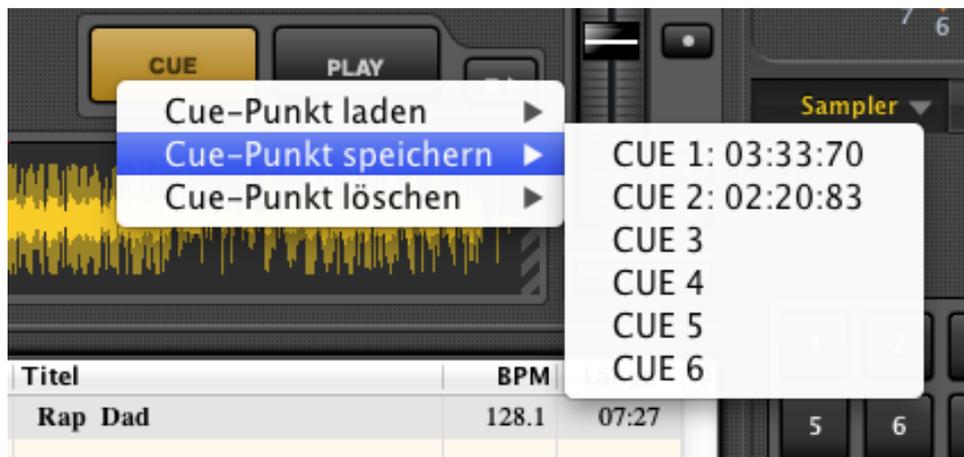
#### Die Stop-Funktion:

7. Stoppen Sie den laufenden Titel mit Linksklick auf „Cue“. Im Display wird „+Time 00:00:00“ angezeigt.

#### Die Cue-Funktion:

8. Unterbrechen Sie den laufenden Titel mit Linksklick auf  zum gewünschten Zeitpunkt, um den Pause-Modus zu aktivieren (zur korrekten Positionssuche siehe auch Kapitel ).
9. Speichern Sie diese Position mit Linksklick auf .
10. Diese Position (auch Cue-Punkt genannt) ist nun der neue Stopp- und Startpunkt des Titels.
11. Gelöscht werden kann der Cue-Punkt durch Setzen eines neuen Punktes (wieder ab 1.) oder mit Doppel-Linksklick auf  oder durch Löschen des Titels aus der Playlist.

Neben der oben beschriebenen Vorgehensweise, einen Cue-Punkt zu setzen, können mit einem Kontextmenü bis zu sechs Cue-Punkte auch dauerhaft titelbezogen im FileArchiv gespeichert und wieder abgerufen werden. Ein Rechtsklick auf  öffnet ein Kontextmenü:



Nach dem Unterbrechen des laufenden Titels und Rechtsklick auf **CUE** kann über die Funktion „Cue-Punkt speichern“ die gegenwärtige Position des Titels in einem der sechs Cue-Speicher abgelegt werden.

Unter „Cue-Punkt laden“ können gespeicherte Cue-Punkte erneut als Wiedergabemarke in den Soundplayer geladen werden. Die farbigen Striche im Spulbalken zeigen die Cue-Punkte, werden diese angeklickt, wird die Position des Titels direkt an diesen Punkt gesetzt. Natürlich können die Cue-Punkte über „Cue Punkt löschen“ wieder entfernt werden.

#### 4.2.4 Cue-Play-Schaltfläche



Die Cue-Play-Schaltfläche vereint die Funktionen der Cue- und Play-Schaltflächen. Wird dieser Knopf gedrückt, springt die Position des Titels an die zuletzt geladene Cue-Punkt-Position und der Titel spielt sofort los. Cue-Play ermöglicht dem Anwender, in kurzen Abständen mehrfach vom letzten Cue-Punkt zu starten, bis der richtige Moment erreicht wurde.

## 4.2.5 Track-Schaltflächen

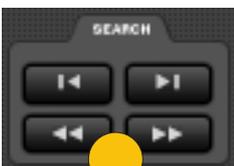


Die Track-Schaltflächen dienen zum „Durchblättern“ der Playlist. Die Titel werden dabei automatisch geladen. Im Falle, dass sich bereits ein laufender Titel im Soundplayer befindet, muss eine Sicherheitsabfrage bestätigt werden, die allerdings deaktiviert werden kann (siehe Kaptiel „6.4 Mixing“ auf Seite 15).

### Track-Button Funktionen:

- Laden Sie den nächsthöheren Titel der Playlist mit Linksklick auf  in das Display. Ist der letzte Titel der Playlist erreicht, wird wieder mit dem ersten Titel begonnen.
- Laden Sie den vorangehenden Titel in der Playlist mit Linksklick auf  ins Display. Ist Titel-Nummer 1 erreicht, springt die Auswahl zum letzten Titel in der Playlist.

## 4.2.6 Frame-Search-Schaltflächen

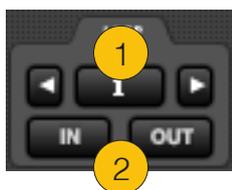


Mit Hilfe der Frame-Search-Buttons kann man Wiedergabe-Startpunkte millisekundengenau suchen. Diese Funktion wird vor allem für die genaue Definition von Cue-Punkten und Loops verwendet.

## Frame-Search-Button Funktionen:

- Spulen Sie den Titel mit Linksklick auf  oder  in 10-Millisekunden-Loops (Standard, einstellbar siehe „6.4 Mixing“ auf Seite 16) in die gewünschte Richtung.
- Spulen Sie den Titel mit Rechtsklick auf  oder  in 100-Millisekunden-Loops in die entsprechende Richtung (10-faches der einstellbaren Schrittweite).

## 4.2.7 Loop-Sektion



- (1) Loop-Schaltfläche (mit einer Zahl von „1/16“ bis „16“ beschriftet)
- (2) Loop-In und Loop-Out

Mit der Loop-Funktion kann eine „Endlosschleife“ definiert werden, die einen Abschnitt eines Titels wiederholt abspielt. Diese Funktion wird vor allem von Techno- und Hip-Hop-DJs genutzt, um einen Track zu verändern oder einen Mix interessanter zu gestalten. Es ist etwas Übung nötig, um einen Loop perfekt setzen und einbinden zu können. Grundsätzlich bietet UltraMixer zwei Möglichkeiten, einen Loop zu setzen. Einerseits kann ein Startpunkt (Loop-In) und ein Endpunkt (Loop-Out) gesetzt werden, andererseits kann mit einem Klick auf die Zahl-Schaltfläche ein Loop mit fester Länge gesetzt werden.

### 4.2.7.1 Loop-Einstellungsmenü



Ein Mausrechtsklick auf eine der Loopschaltflächen öffnet das Loop-Einstellungsmenü. Über dieses Menü können gesetzte Loops gespeichert, bereits gesicherte Loops geladen oder auch der ganze Titel wiederholt werden.

## 4.2.7.2 Loop-Schaltfläche

Ein Loop mit einer festgelegten Länge kann, über diesen Button, mit einem Tastendruck gesetzt werden. Die Länge ist über die beiden Pfeiltasten (links und rechts neben dem Loop-Button) wählbar. Einstellbar ist eine Länge in ganzen Takten, z.B. 4 oder 8, aber auch in Takteile, z.B. 1/2 Takt oder 1/4 Takt.

Ist die gewünschte Länge eingestellt, kann durch Betätigen des Loop-Buttons (Zahl-Button) jederzeit der Loop gesetzt werden. Der Loop wird fortan wiederholt abgespielt, bis dieser wiederum, durch Drücken des Loop-Buttons, deaktiviert wird.

### HINWEIS

Wenn der Titel spielt, wird der Loop immer auf eine Taktposition gesetzt (Beat-Matching). Spielt der Titel nicht, kann der Loop frei millisekundengenau gesetzt werden.

## 4.2.7.3 Loop-In & Out

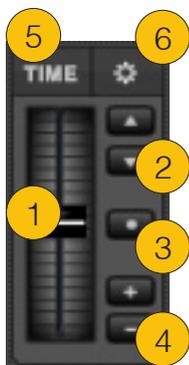
Neben der Möglichkeit, einen Loop fester Länge zu setzen, bietet UltraMixer ebenfalls die Möglichkeit, einen Loop manuell festzulegen. Der Anfang des Loops wird mit Drücken des „In“-Buttons und das Ende durch Drücken des „Out“-Buttons definiert. Durch erneutes Betätigen des „Out“-Buttons wird der Loop beendet und der Titel normal weitergespielt.

Damit der Loop optimal gelingt und der Übergang zwischen In- und Out-Punkt akustisch möglichst harmonisch ist, wurde in UltraMixer folgendes definiert: Sowohl der In-Punkt als auch die mittels Loop-Out festgelegte Länge des Loops werden immer auf ganze Takte korrigiert. Schnelles Drücken von Loop-In und Out erzeugt beispielsweise einen 1 Takt langen Loop. Wird Loop-Out beispielsweise erst nach 7 1/2 Takten gedrückt, wird dennoch ein 8 Takte langer Loop aktiviert.

### TIPP

Wird bereits ein Teil des Titels im Loop abgespielt, kann der Loop in seiner ganzen Länge durch erneutes Drücken von Loop-In nach hinten verschoben.

## 4.2.8 Pitch-Sektion



- (1) Pitch-Regler
- (2) Pitch-Buttons
- (3) Pitch-Reset-Button
- (4) Pitch-Bend-Buttons
- (5) Umschalter für Pitch- oder Tempo-Modus („Timestretching“)
- (6) Einstellungsmenü

Mit der Pitch-Sektion kann die Abspielgeschwindigkeit eines Musiktitels verändert werden. Die Funktion wird genutzt, um das Tempo eines Titels an das Tempo eines anderen Titels anzupassen. Vor allem Techno-DJs nutzen den Geschwindigkeitsregler, um bei gleich bleibender BPM-Zahl mehrere Titel nacheinander zu mixen.

### 4.2.8.1 Pitch-Regler

Die Geschwindigkeitsveränderung ist im Display unter „Pitch“ oder „Tempo“ in Prozent zu sehen (relatives Tempo). Wird der Pitch-Regler während des Abspielens eines Musiktitels bedient, ist zudem unter BPM die absolute Tempo-Änderung zu erkennen.

#### **Pitchregler Funktionen:**

- Wird der Pitch-Regler mit gehaltener linker Maustaste nach oben oder unten bewegt, wird die Abspielgeschwindigkeit des Titels erhöht bzw. verringert.
- Wird der Mauszeiger auf den Pitch-Regler gerichtet, kann die Abspielgeschwindigkeit ebenfalls mit dem Scrollrad verändert werden. Bei gleichzeitig gedrückter Shift-Taste wird der Pitch-Regler schnell verschoben.
- Ein Rechtsklick auf den Regler führt einen Reset aus.

## 4.2.8.2 Pitch-Buttons

Durch die Pitch-Buttons kann die Geschwindigkeit schrittweise verändert werden

### Pitch-Button-Funktionen:

- Mit Linksklick auf  und  wird das Tempo in 0,1-Prozent-Schritten erhöht bzw. verringert.
- Ein Rechtsklick auf  oder  erhöht bzw. verringert das Tempo in 2-Prozent-Schritten.

## 4.2.8.3 Pitch-Reset-Button

Durch den Pitch-Reset-Button kann die Geschwindigkeit wieder auf die Originalgeschwindigkeit zurück gesetzt werden.

### Pitch-Button-Funktionen:

- Ein Linksklick auf  stellt den Pitch-Regler auf den Standardwert 0% zurück.
- Ein Rechtsklick fährt den Pitch langsam wieder auf 0% zurück.

### TIPP:

Mit einem Rechtsklick in den Reglerbereich wird der Regler ebenfalls zurück gesetzt.

## 4.2.8.4 Pitch-Bend-Buttons

Im Zusammenspiel mit dem Pitch-Regler und den Pitch-Buttons kann mit den Pitch-Bend-Tasten die Taktlage (Phase) eines Titels an die Taktlage eines parallel spielenden Titels durch leichtes Anschieben bzw. Abbremsen unauffällig angeglichen werden. Ähnlich einem Plattenspieler, dessen Platte mit der Hand kurz angeschoben oder abgebremst wird.

## Pitch-Bend-Button Funktionen:

- Ein Linksklick auf  bzw.  bremst oder schiebt den laufenden Titel an. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto stärker ist der Effekt. Nach dem Loslassen kehrt der Titel abrupt zur Ausgangsgeschwindigkeit zurück.

## 4.2.8.5 Pitch/Tempo-Umschalter

Über den Pitch/Tempo-Umschalter ist es möglich, die Funktionalität des Pitch-Reglers zu verändern. Wird auf den Zustand „Tempo“ geschaltet, verändert sich die Geschwindigkeit des Musiktitels, aber nicht dessen Tonhöhe. Im „Pitch“-Modus wird die Geschwindigkeit und die Tonhöhe verändert und es kommt zum so genannten Mickey-Mouse-Effekt.

## 4.2.8.6 Pitch-Einstellungsmenü



Dieses Menü erlaubt es, den maximalen Regelbereich des Pitch-Reglers einzustellen (in Prozent zur Originalgeschwindigkeit). Ebenfalls kann in diesem Menü die feine und grobe Schrittweite des Reglers festgelegt werden.

## 4.2.8.7 Sync-Schaltflächen

Die „Beats pro Minute“ (BPM) des Titels können durch den Sync-Button  mit dem Titel des anderen Players synchronisiert werden. Dabei wird der Pitchregler automatisch eingestellt und die Taktlage („Pitch-Bend“) ebenfalls automatisch angepasst. Die geladenen Titel werden einmalig beatsynchron an einander angepasst. (siehe „5.6 Zwei Titel beat-synchron ineinander mixen“ auf Seite 84)

## 4.2.9 Mini-Waveform



Die Mini-Waveform („Spul-Balken“) dient zur groben Suche gewünschter Stellen im Musiktitel. Die gesamte Breite der Waveform spiegelt dabei die Zeitachse des geladenen Titels wieder. Die Waveform dient ebenfalls zur Erkennung von ruhigen Bereichen im Musiktitel. Der weiße Strich innerhalb des Spulbalkens zeigt die aktuelle Position und blaue Striche alle eventuell gespeicherten Cue-Punkte.

### Mini-Waveform-Funktionen:

- Durch Ziehen auf der Zeitachse mit gehaltener linker Maustaste kann im Musiktitel gespult werden. Es ist dabei unerheblich, ob sich der Titel im Stop-, Play- oder Pause-Modus befindet.
- Im Pause-Modus kann an der Zielposition anschließend die Titelwiedergabe gestartet (  ) oder ein Cue-Punkt fixiert werden (  ).
- Mit Linksklick auf eine beliebige Stelle der „Zeitachse“ wird der Spulbalken in groben Schritten auf den Mauszeiger zu bewegt. Auch jetzt kann die Wiedergabe begonnen oder ein Cue-Punkt fixiert werden.
- Wird der Mauszeiger auf den Spulbalken gerichtet und das Scrollrad bewegt, kann ebenfalls gespult werden.

### 4.2.9.1 Miniwaveform Kontextmenü



Ein Rechtsklick auf die Mini-Waveform öffnet ein Kontextmenü über das die Cuepunkte als auch Loops gespeichert, geladen oder gelöscht werden können.

## 4.3 Playlisten

In der Playliste befinden sich die Titel, die im Laufe einer Mixing-Session abgespielt werden sollen. Von hier aus werden die jeweiligen Tracks in den oder die Player („4.3.1 2-Playlisten-Ansicht“ auf Seite 27) halbautomatisch oder auch manuell geladen.

Nr	Pos	PP	Artist	Titel	BPM	Länge
1	(A) 1	▶	Alice im Pferdestall	Better	68.5	03:02
2	3	▶	Gold Silver	Turn me on	138.6	04:10
3	5	▶	Dan Summer	Nations	140.0	03:16
4	7	▶	Mary Frankenstein	Affairs Upstairs	92.6	04:33
5	9	▶	Kos	Danse	136.2	02:51
6	11	▶	Alice im Pferdestall	Better	136.6	03:02
7	13	▶	Gold Silver	Turn me on	138.6	04:10
8	15	▶	Dan Summer	Nations	140.0	03:16

Die Playlist ist in verschiedene Spalten unterteilt, welche jeweils charakteristische Informationen zu einem Musikstück enthalten. Die Spalten können beliebig ein- und ausgeblendet werden. Die Schaltfläche dafür befindet sich am rechten oberen Rand neben den Tabellenköpfen. Nach dem Drücken der Schaltfläche öffnet sich ein Kontextmenü, über das die gewünschten Spalten ausgewählt werden können.

### TIPP:

Mit festgehaltener Umschalt- oder Strg-Taste und gleichzeitiges Klicken im Auswahlmenü für die Spalten können schnell viele Spalten ein- und ausgeblendet werden.

Artist	Titel	BPM
<b>Albert</b>	<b>Stole</b>	<b>155.7</b>
<b>Alice im Pferdestall</b>	<b>Better</b>	<b>136.6</b>
Alicia Krumm	No One	
Dan Summer	Nations	140.0
Ella	Don't Want You	137.0
Gold Silver	Turn me on	138.6

Die Spalten sind individuell verschiebbar und in der Breite veränderbar. Um eine Spalte zu verschieben, ist es notwendig, mit der linken Maustaste auf den Spaltenkopf zu klicken und die Spalte im Anschluss mit gedrückter Maustaste zu verschieben.

4	7	▶ DJ Hosh	Wild World	92.6	04...
5	9	▶ Hollstone	Click Me Up	153.2	03...
6		▶ Brain Mc Koy	Are You Ready?	145.0	04...
7		▶ Cotty	Into the Space	135.5	03...
8	11	▶ K211	You and me	180.0	03...
9	13	▶ Layo & Bushwacka	Bad Old Good Old Days	126.3	03...
10	15	▶ Brain Mc Koy	Are You Ready?	145.0	04...

Nachdem Titel der Playlist hinzugefügt wurden, können diese Titel mit der Maus beliebig verschoben und angeordnet werden (Drag & Drop). Titel, die verschoben werden sollen, müssen markiert werden und im Anschluss mit gedrückt gehaltener linker Maustaste verschoben werden. Der rote Strich zeigt die Einfügeposition.

### Titel verschieben (Drag & Drop):

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Titel in der Playliste und halten Sie die Maustaste gedrückt.
2. Verschieben Sie den Titel an die gewünschte Stelle in der Playliste. Der rote Strich zeigt Ihnen die Einfügeposition.
3. Lassen Sie die Maustaste los und der Titel wird an dieser Stelle eingeordnet.

### Organisation der Playlist

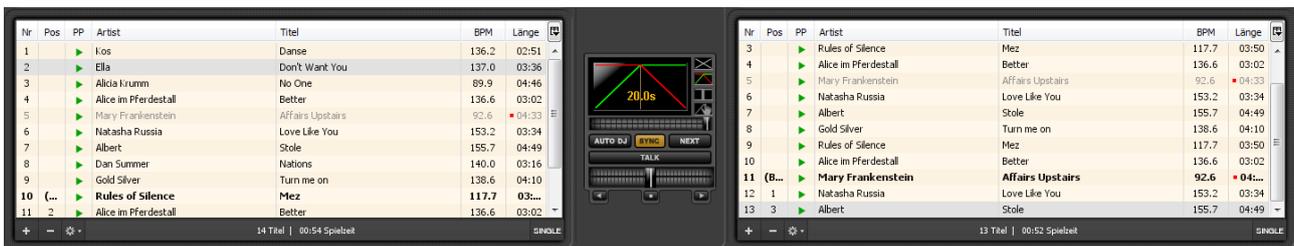
Die folgenden Informationen zu den Musiktiteln können in der Playliste angezeigt werden.

Album	Name des Albums
Artist	Artist bzw. Interpreten des Musiktitels
BPM	Geschwindigkeit des Titels in Beats pro Minute, falls diese zuvor gespeichert wurde
Bitrate	Bitrate des Titels
Dateiname	Speicherort des Titels auf der Festplatte
Genre	Musikrichtung des Titels
Jahr	Erscheinungsjahr des Titels
Kommentar	Beliebiger Kommentar zum Titel
Länge	Spieldauer des Titels bei dessen Originalgeschwindigkeit (Pitch 0 %)
Nr	Position des Titels in der Playliste
Pos	Position des Titels in der Abspielreihenfolge
PP	Die Preview-Player-Spalte ermöglicht, einen Titel vorzuhören (siehe „5.4 Vorhören von Titeln“ auf Seite 78)

Rating	Möglichkeit zur individuellen Bewertung des Titels (0 bis 5 Sterne)
TPM	Zeigt die Takte pro Minute wenn die Taktart bekannt ist
Taktart	Taktauswahlfeld z.B. 3/4 Takt
Tanzstil	Zeigt den Tanzstil des Titels
Titel	Name des Musiktitels
Track	Track-Nummer des Titels auf einem Album
Typ	Zeigt den Typ der Musikdatei z.B. Audiodatei
Zähler	Zeigt an, wie oft der entsprechende Titel bereits gespielt wurde. Die Information ist dazu geeignet, bewährte und gern gespielte Titel schnell aufzufinden. Die Hits-Angabe kann wieder auf 0 zurück gesetzt werden (siehe „4.8.1.1 Filearchiv-Menü“ auf Seite 58).
Summe Dauer	Zeigt die aufsummierte Dauer der gesamten Playliste
Zuletzt Gespielt	Zeigt das Datum und die Uhrzeit wann der Titel zuletzt gespielt wurde

Über die Navigationsleiste am unteren Rand von UltraMixer kann zwischen den beiden Ansichten von UltraMixer umgeschaltet werden. Die Unterschiede zwischen der Arbeit mit zwei Playlisten und einer Waitlist werden in den folgenden Kapiteln dargestellt.

### 4.3.1 2-Playlisten-Ansicht



In der 2-Playlisten-Ansicht ist jedem Player eine eigene unabhängig steuerbare Playliste zugewiesen. Jede Playliste kann separat abgespielt und gespeichert werden.



Über die Single/Continuous Schaltfläche kann ausgewählt werden ob ein Titel einzeln (Sin-

gle) oder eine ganze Playliste fortlaufend (Continuous) abgespielt wird. Der Party/DJ Mode wirkt nur wenn der Auto-DJ aktiviert ist, mehr dazu in siehe „4.4.2.1 Auto-DJ“ auf Seite 32.

## 4.3.2 Waitlist

WaitList			Cover (FA)			
Pos	Artist	Titel	BPM	Länge	Rating	
(A) 1	Muhaha	Dont Stop Push	140.0	05:46	★★★★★	
(B) 2	Sonor	Plus Plus Plus	134.1	07:18	★★★★★	
3	Maria Moon	Rock on the Sun	96.8	02:59	★★★★★	
4	Russian Lady	Sorry 2009	130.0	06:20	★★★★★	
5	Flanger Ranger	Hey Hi Hello	129.8	06:05	★★★★★	
6	Ronald Wellrock	Axel Cloud	128.0	06:20	★★★★★	
7	Muhaha	Danger Ranger	128.0	05:16	★★★★★	
8	1977	Rap on the Street	128.1	07:27	★★★★★	
9	Paula Kalk	How Old	128.0	06:09	★★★★★	
10	Micheln	Remix Sky Sun Space	123.0	09:59	★★★★★	
11	Michael Mudi	I Love Rock And Jazz	126.0	07:44	★★★★★	
12	Muhaha	Hit The Floor	127.9	04:56	★★★★★	
13	ACZ	Sun	119.4	04:00	★★★★★	
14	74th	You Used To Hold You	127.1	08:22	★★★★★	
15	Alice Krum	Rap Dad	128.1	07:27	★★★★★	
16	Michael Müller	Baker Road	130.0	05:57	★★★★★	
17	Little	Little Rittle	127.0	05:50	★★★★★	
18	Disco Disco Disco	The Letter from Hell	120.0	05:56	★★★★★	
19	Michael Müller	Bass Kick	128.0	05:37	★★★★★	

21 Titel, 02:09:57 PARTY

In der Waitlist-Ansicht werden im Unterschied zur 2-Playlisten-Ansicht die beiden Soundplayer aus einer einzigen Liste „bestückt“. Die Titel werden nacheinander abwechselnd in die beiden oberen Player geladen. Auf diese Weise ist sehr einfach ersichtlich, welche Titel nacheinander gespielt werden.

Der Party/DJ Mode wirkt nur wenn der Auto-DJ aktiviert ist, mehr dazu in „4.4.2.1 Auto-DJ“ auf Seite 32.



## 4.4 Mixer

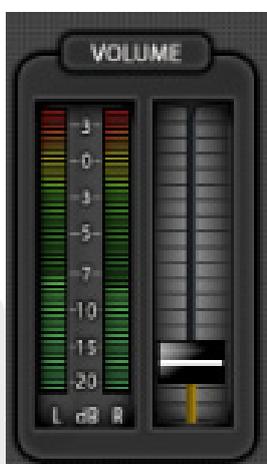
Der Mixer bildet zusammen mit dem Soundplayer die wichtigste Arbeitsoberfläche von UltraMixer. Mit Hilfe des Mixers können u.a. Lautstärke, Klangfarbe und Klangcharakteristik der Titel variiert werden. Mit dem Crossfader überblendet man schnell und einfach zwischen den Playern.



Öffnen Sie dieses Fenster mit Linksklick auf **Mixer** in der Navigationsleiste am unteren Rand von UltraMixer oder mit Alt+F1.

- (1) Lautstärke-Sektion („Volume“)
- (2) Fading-Sektion
- (3) Crossfader-Sektion
- (4) Equalizer-Sektion
- (5) Effekt-Sektion

### 4.4.1 Volume-Sektion



Der Volume-Regler, oder auch Lautstärkereglern genannt, dient zur schnellen Änderung der Lautstärke oder um weiche Überblendungen zwischen beiden SoundPlayern zu errei-

chen.

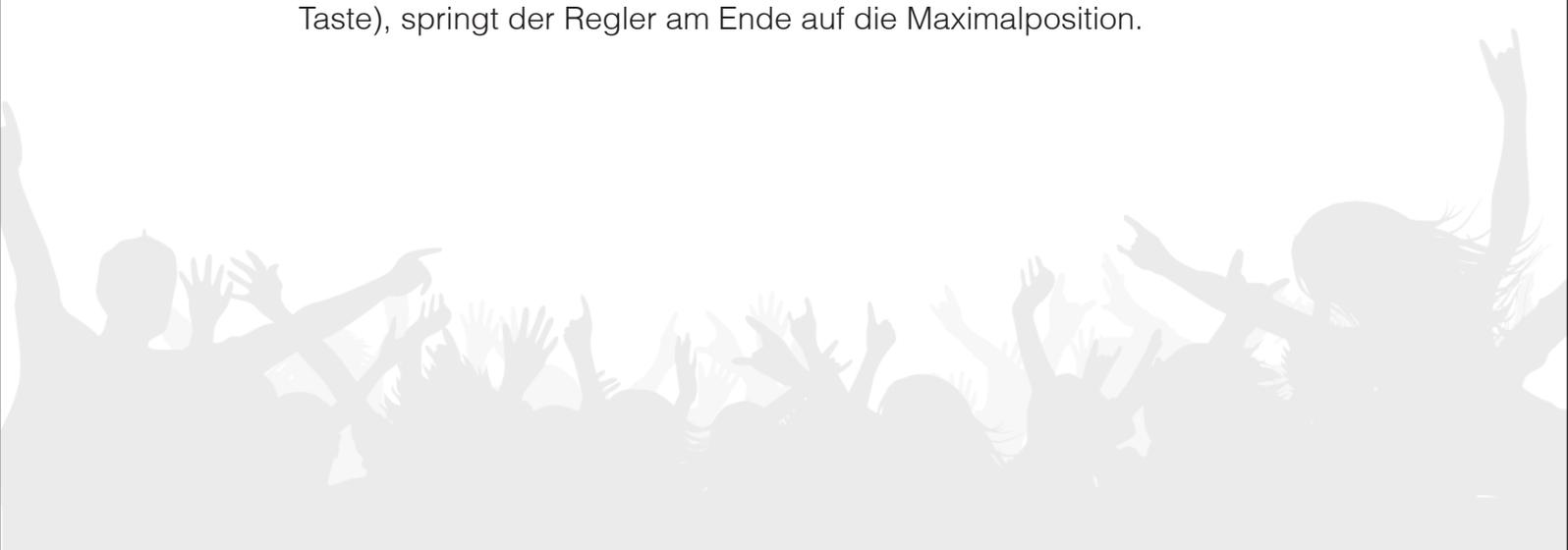
Die LED-Anzeige neben dem Schieberegler gibt in Echtzeit die Gesamtlautstärke des Titels wieder. Sowohl der Volume-Regler als auch der Gain-Regler haben Einfluss auf diese Kenngröße.

### Volume-Regler Funktionen:

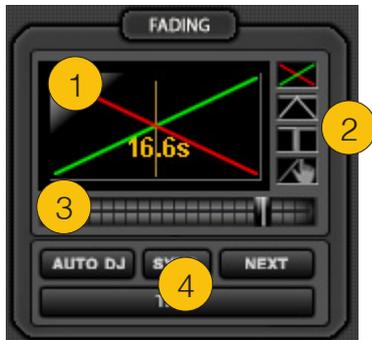
- Erhöhen oder verringern Sie die Lautstärke fließend, indem Sie den Regler mit gehaltener linker Maustaste nach oben oder unten verschieben.
- Verändern Sie die Lautstärke, indem Sie den Mauszeiger auf den Volume-Regler richten und anschließend das Scrollrad der Maus bewegen. Wird gleichzeitig die Umschalt-Taste festgehalten, verändert sich die Lautstärke in größeren Schritten.
- Verändern Sie die Lautstärke sprunghaft, indem Sie mit einem Linksklick in den freien Reglerbereich klicken.
- Wie alle Schieberegler kann auch der Volume-Regler mit der Maus schnell auf den Standardwert zurückgesetzt werden. Mit einem Rechtsklick auf den Regler wird dieser in die Maximum-Position gestellt.

### TIPP:

Um die Lautstärke nur kurzzeitig zu verändern, nutzen Sie folgendes Reglerverhalten: Durch Festhalten der Umschalttaste und Ziehen mit der linken Maustaste kann der Regler langsam nach unten gezogen werden. Beim Loslassen der Maustaste springt er wieder zurück auf seine ursprüngliche Position. Wenn Sie statt dessen die rechte Maustaste verwenden (ohne Festhalten einer Taste), springt der Regler am Ende auf die Maximalposition.



## 4.4.2 Fading-Sektion



- (1) Fadingdisplay
- (2) Fadingkurven
- (3) Fading-Dauer-Schieberegler
- (4) Auto-DJ , Sync und Talk-Over

Die Fading-Sektion (Fading = „Überblendung“) definiert, wie die Musik der beiden Player ineinander überblendet wird. Die rote Linie spiegelt dabei den Lautstärkeverlauf des linken Players, die grüne Linie den des rechten Players wieder.

Ein hoher Kurvenwert einer Linie symbolisiert hierbei eine große Lautstärke, ein tiefer Wert dementsprechend eine geringe Lautstärke. Obiges Beispiel ist demnach wie folgt zu interpretieren: Wird der Crossfader von links nach rechts bewegt, verringert sich die Lautstärke des linken Players stetig, bis nichts mehr zu hören ist (rote Linie). Im gleichen Maße wird zeitgleich die Lautstärke des rechten Players erhöht (grüne Linie). Obiges Beispiel verleiht somit dem Crossfader seinen Namen („Cross“ zu dt. „Kreuz“).

Der Linienvorlauf ist über verschiedene Fading-Modes definierbar. Hierfür stehen drei feste sowie eine frei einstellbare Fading-Kurve zur Verfügung.

### Fadingkurven:

- Aktivieren Sie mit Linksklick eines der vier Kurvenverhalten (  ,  ,  oder  ). Das gewählte Symbol erscheint anschließend farbig.
- Ist die Handfunktion aktiviert, können beide Linienvorläufe frei mit der Maus verschoben und der „Knickpunkt“ der Lautstärkeveränderung festgelegt werden.

Mit Hilfe des Fading-Dauer-Schiebereglers unterhalb des Displays, kann die Dauer der automatischen Überblendung bestimmt werden. Auf diese Einstellung wird während des Auto-DJ und bei Betätigung der Crossfader-Buttons zurückgegriffen.

## 4.4.2.1 Auto-DJ

Der Automatische DJ ist vor allem dann von Interesse, wenn UltraMixer als Jukebox (z.B. in Bars oder Restaurants) verwendet werden soll. Der automatische DJ befindet sich unterhalb der Fading-Sektion („4.4.2 Fading-Sektion“ auf Seite 31).

Ist der Auto-DJ aktiviert, werden die Titel der Playlisten selbstständig von UltraMixer der Reihe nach abgespielt und ineinander gemixt. Dabei ist es unerheblich, ob die Waitlist-Ansicht oder 2-Playlisten-Ansicht aktiv ist. Vor Ablauf eines Titels wird automatisch der nächste Titel des anderen Players gestartet und mit Hilfe des Crossfaders eingeblendet („4.4.3 Crossfader-Bereich“ auf Seite 34). So entsteht ein pausenloser Musik-Mix, ohne dass UltraMixer permanent bedient werden muss.

### Auto-DJ verwenden:

1. Laden und verteilen Sie die gewünschten Titel in beide Playlisten oder die Waitliste.
2. Vergewissern Sie sich, dass die Volume-Regler beider Player aufgedreht sind.
3. Vergewissern Sie sich, dass sich die Pitch-Regler beider Player in der 0%-Position befinden.
4. Aktivieren Sie mit Linksklick die Auto-DJ-Funktion. Die Schaltfläche leuchtet auf und die Wiedergabe des ersten Titels wird gestartet.
5. Einige Sekunden vor Ablauf des Titels (Fading-Startzeit) wird automatisch der gegenüberliegende Player gestartet und zum anderen Titel überblendet.

### Überspringen eines Titels, ohne Auto-DJ zu unterbrechen:

Mit Linksklick auf  wird der nächste Titel der gegenüberliegenden Playlist eigenständig gestartet und mit dem Crossfader eingeblendet. Während dieses Vorgangs ist die Schaltfläche ausgeschaltet. Der übersprungene Titel wird erst beendet, nachdem die Überblendung vollständig abgeschlossen wurde.

### TIPP:

Titel, die mit der Auto-DJ-Funktion abgespielt werden, sollten zuvor normalisiert werden.



Die Party / DJ Schaltfläche bietet die Möglichkeit zwischen folgenden beiden Auto-DJ Modi zu wechseln und befindet sich unter den Playlisten (Waitlist) in der Funktionsleiste.

Im Party-Modus werden, ausgehend vom geladenen Titel, alle darunter liegenden Titel abgespielt. Die gespielten Titel werden je nach ausgewählter Option in den UltraMixer Einstellungen entfernt oder verbleiben in der Playliste.

Hauptmerkmal dieses Modus ist das die geladenen Titel grundsätzlich an der ersten Position in der Playlist stehen und Titel die geladen wurden werden grundsätzlich an die erste Position geschoben. UltraMixer entfernt jeden gespielten Titel immer, unabhängig von der ausgewählten Option in den UltraMixer Einstellungen.

#### 4.4.2.2 Sync

Durch die Sync-Funktion werden die Titel der beiden Player im Beat synchronisiert (siehe „5.6 Zwei Titel beat-synchron ineinander mixen“ auf Seite 84).

Ist die Funktion aktiviert und der Auto-DJ an so wird der neue Titel einmal vor dem Fading auf den aktuellen Titel synchronisiert. Ist der Auto-DJ ausgeschaltet wird in kurzen Zeitintervallen (1 Sekunde) der jeweils zuletzt gestartet Titel an den bereits Spielenden angeglichen.

#### 4.4.2.3 Talk-Over



Mit der Talk-Funktion wird die Lautstärke der Musikwiedergabe gesenkt, um beispielsweise in ein Mikrofon zu sprechen, ohne dabei übertönt zu werden oder sogar die Lautsprecher zu übersteuern.

Ein Mauslinksklick verringert die Lautstärke der Musik solange die Taste gedrückt ist. Ein Mausrechtsklick aktiviert die Funktion permanent.

Die Aktivierung des automatischen Talkover und alle nötigen Einstellungen finden Sie in Kapitel „6.6.1.2 Automatisches Talkover“ auf Seite 109.

## Talk-Funktion:

1. Ein Linksklick auf die Schaltfläche senkt die Lautstärke der Musikwiedergabe.
2. Die Schaltfläche leuchtet auf. Sie können nun in das Mikrofon sprechen.
3. Ein weiterer Linksklick deaktiviert die Funktion und hebt die Lautstärke wieder an.

## 4.4.3 Crossfader-Bereich



- (1) Crossfader
- (2) Crossfader-Buttons
- (3) Monitor-Buttons („Vorhören“)
- (4) Mute-Buttons („Stummschaltung“)

Der Crossfader wird zum Überblenden von Titeln in beiden Soundplayern genutzt. Dies funktioniert, indem die Lautstärken beider Titel verändert und sie gleichzeitig übereinander gelegt werden. So entsteht ein Musik-Mix ohne Pausen. Man ist aber nicht nur auf das einfache Überblenden beschränkt. Techno- und Hip-Hop-DJs nutzen diesen Regler, um z.B. kurze Titelausschnitte, sogenannte Samples, einzublenden und damit den aktuellen Titel zu verändern. Auch mit Hilfe der Mute-Buttons können nach etwas Übung nützliche Effekte erzeugt werden. Dem Erfindungsreichtum sind an dieser Stelle keine Grenzen gesetzt.

### 4.4.3.1 Crossfader und Crossfader-Buttons

Mit dem Crossfader kann zwischen der Musikwiedergabe von Player 1 auf Player 2 (und umgekehrt) gewechselt werden. Auf welche Art und Weise überblendet wird, wird durch die aktuelle Fadingkurve („4.4.2 Fading-Sektion“ auf Seite 31) bestimmt.

## Crossfader und Crossfader-Button Funktionen:

- Ähnlich wie beim Lautstärke-Regler wird mit gehaltener linker Maustaste der Crossfader nach links oder rechts bewegt.
- Befindet sich der Mauszeiger auf dem Crossfader, kann dieser mit dem Scrollrad der Maus verschoben werden. Bei gleichzeitig gehaltener Umschalt-Taste wird der Crossfader schneller bewegt.
- Ein Linksklick in den freien Reglerbereich verändert das Lautstärkeverhältnis zwischen den Playern sprunghaft.
- Ein Linksklick auf  oder  verschiebt den Crossfader automatisch zu Player 1 bzw. 2. Die Zeit, die dafür benötigt wird (Fading-Dauer), kann in den Einstellungen („4.4.2 Fading-Sektion“ auf Seite 31) festgelegt werden.
- Ein Linksklick auf  setzt den Crossfader in die Mittelposition. Das Selbe wird mit einem Rechtsklick auf den Crossfader erreicht. Standardmäßig sind hier beide Player mit der gleichen Lautstärke zu hören (abhängig von der Fadingkurve).

### 4.4.3.2 Mute- und Monitor-Button

Mit den Mute-Buttons kann der entsprechende Player schnell stumm geschaltet werden.

#### Mute-Button Funktionen:

- Aktivieren Sie die Stummschaltung eines Players mit Linksklick auf den jeweiligen Mute-Button.
- Ein weiterer Linksklick deaktiviert die Funktion wieder.

Die Monitor-Buttons werden benötigt, um einen Titel mit den Kopfhörern vorhören zu können. So kann bereits während ein Titel über die Musikanlage läuft der nächste zu spielende Track ausgewählt und voreingestellt werden. Die dabei vorzunehmenden Einstellungen (z.B. Gain-Regler, EQ-Regler, Pitch-Regler, etc.) sind ebenfalls über den Monitor-Kanal hörbar.

Die Monitor-Funktion kann nur genutzt werden, wenn mindestens zwei Soundkarten oder eine mehrkanalige Karte vorhanden sind (z.B. 5.1 Soundkarte). Nur bei diesen Karten können die Signale des Monitors und der Player auf verschiedene Kanäle aufgeteilt werden.

## Monitor-Button-Funktionen:

- Aktivieren Sie mit einem Linksklick den Monitor-Button des Players, in welchem sich der vorzuhörende Titel befindet.
- Dieser Monitor-Kanal ist nun aktiv; die Schaltfläche leuchtet auf.
- Mit dem Monitor-Drehregler (1) können Sie die Lautstärke im Kopfhörer beeinflussen.
- Deaktivieren Sie den Monitor-Kanal mit einem erneuten Linksklick.

### 4.4.3.3 Equalizer-Sektion



- (1) Equalizer-Drehregler
- (2) Panorama-Drehregler
- (3) Monitor-Drehregler
- (4) Gain-Drehregler
- (5) Kill-Buttons

## Bedienung der Drehregler:

- Klicken und halten Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Regler und verschieben Sie die Maus nach oben oder unten (siehe Kapitel „6.4 Mixing“ auf Seite 101).
- Befindet sich der Mauszeiger über einem Drehregler, kann dieser mit dem Scrollrad der Maus gedreht werden. Wird gleichzeitig die Umschalt-Taste betätigt, bewegt sich der jeweilige Drehregler schneller.
- Alle Drehregler können mit Rechtsklick auf ihre Standardposition zurückgesetzt werden.

### TIPP:

Alle Drehregler werden nach dem Laden eines neuen Titels in den Player standardmäßig zurückgesetzt. In den Einstellungen („6.4 Mixing“ auf Seite 101) kann diese Funktion deaktiviert werden. Die Regler behalten in diesem Fall die zuletzt eingestellte Position bei.

## Equalizer-Drehregler

Mit den Equalizer-Drehreglern können hohe („High“), mittlere („Mid“) und tiefe („Low“) Tonfrequenzen eines laufenden Musikstücks beeinflusst werden. Weist beispielsweise ein Titel zu laute hohe Frequenzen auf, kann mit dem High-Regler die Lautstärke dieser Töne verringert werden.

Die EQs, wie sie auch genannt werden, können auch anderweitig genutzt werden. Oftmals dienen sie zur Betonung bestimmter Musikpassagen. Auf diesen Einsatzzweck zielen vor allem die Kill-Buttons. Mit diesen Schaltflächen können die entsprechenden Ton-Bereiche völlig „herausgeschnitten“ werden. Dies bietet sich z.B. beim Mixing an, um die Bässe herauszunehmen.

## Panorama-Drehregler

Mit dem Pan- oder Panorama-Regler wird die Balance zwischen rechtem und linkem Stereokanal beeinflusst.

## Monitor-Drehregler

Mit diesem Regler wird die Lautstärke des Monitor-Kanals gesteuert.

## Gain-Drehregler

Mit dem Gain-Drehregler (dt. „Verstärkung“) kann die Wiedergabe eines Musiktitels verstärkt oder abgeschwächt werden. Diese Funktion wird vor allem dazu genutzt, um die Lautstärke eines Titels einzustellen, bevor dieser überhaupt abgespielt wird. Die Position des Gain-Reglers beeinflusst stets die im Volume-Regler („4.5.4 Master-Volume-Bereich“ auf Seite 44) eingestellte Wiedergabe-Lautstärke. Befindet sich beispielsweise der

Volume-Regler in der Maximumstellung, wird die Verstärkung des Gain-Reglers vollständig wiedergegeben.

## Kill-Buttons

Die Killfunktion löscht den gewählten Frequenzbereich aus dem Audiosignal.

### Bedienung der Kill-Buttons:

- Mit Linksklick auf einen „K“-Button wird der entsprechende Kill-Bereich aktiviert. Die Schaltfläche leuchtet auf. Ein weiterer Linksklick deaktiviert die Funktion wieder.
- Ein Rechtsklick aktiviert die Kill-Funktion nur für die Dauer des Klicks.

## 4.4.4 Effekt-Sektion



Mit den Reglern der Effekt-Sektion lässt sich die Klangcharakteristik eines Musikstücks in Echtzeit beeinflussen. UltraMixer enthält derzeit folgende Standardeffekte: Flanger, Cut-Off und Resonanz.

### Bedienung der Effekt-Button:

- Mit Linksklick auf einen Effekt-Button wird der entsprechende Effekt aktiviert. Die Schaltfläche leuchtet auf.
- Ein weiterer Linksklick deaktiviert den Effekt wieder.
- Ein Rechtsklick auf den Button aktiviert den Effekt nur für die Dauer des Klicks.

## Bedienung der Drehregler:

- Klicken und halten Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Regler und verschieben Sie die Maus nach oben oder unten (siehe „6.2.4 Bedienung“ auf Seite 96).
- Befindet sich der Mauszeiger über einem Drehregler, kann dieser mit dem Rad der Maus gedreht werden. Wird gleichzeitig die Umschalt-Taste betätigt, bewegt sich der jeweilige Drehregler schneller.
- Alle Drehregler können mit Rechtsklick auf die Standardposition zurückgesetzt werden.

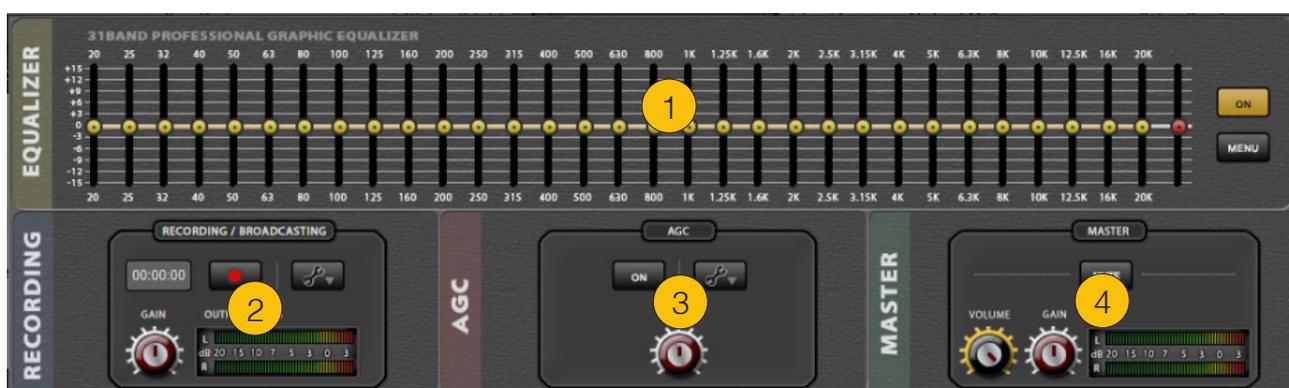
## TIPP:

Alle Drehregler werden nach dem Laden eines neuen Titels in den Player standardmäßig zurückgesetzt. In den Einstellungen („6.4.1 SoundPlayer“ auf Seite 101) kann diese Funktion deaktiviert werden. Die Regler behalten in diesem Fall die zuletzt eingestellte Position bei.



## 4.5 Master

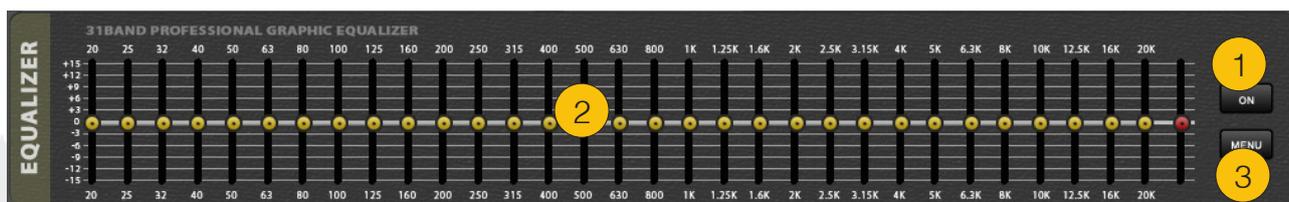
Die Master-Sektion enthält die vier Bereiche Equalizer, Recording, AGC und Master. Der Equalizer dient zur akustischen Korrektur des Soundsignals. Der AGC-Bereich (von engl. Automatic Gain Control) dient der automatischen Lautstärkeregelung, die den Pegel auf ein bestimmtes Niveau normalisiert. Der Master-Bereich enthält einen Gain- und einen Volume-Regler, mit denen die Lautstärke des Summensignals (Ausgangssignal der Soundkarte) beeinflusst werden kann. Zuletzt genannt sei der Recording-Bereich, mit dem es ab UltraMixer 3 möglich ist, das „Gemixte“ aufzunehmen.



Öffnen Sie dieses Fenster mit Linksklick auf **Master** in der Navigationsleiste am unteren Rand von UltraMixer oder mit Alt+F3.

- (1) 31-Band-Graphic-Equalizer
- (2) Recording („Aufnahme“)
- (3) AGC („Lautstärkeanpassung“)
- (4) Master-Volume-Bereich

### 4.5.1 31-Band-Graphic-Equalizer



- (1) On-Button
- (2) Frequenz-Schieberegler
- (3) Menü-Button

Die Equalizer-Sektion dient zur akustischen Korrektur des Ausgangssignals der Soundkarte(n) an die Sound-Anlage (PA-Anlage) und die räumliche Umgebung. Jeder Raum und jedes Hardware-Equipment kann unter Umständen unangenehme Eigenschaften besitzen, die die akustische Klangabstrahlung negativ beeinflussen. Dies kann sich beispielsweise durch dröhnende Bässe oder zu laute Mitten bemerkbar machen. Um diese schlechten Eigenschaften zu verringern, ist ein Schmalband-Equalizer ein unabdingbares Hilfsmittel. Dieses Gerät teilt den Hörbereich (20 Hz bis 20 kHz) in 31 kleine Frequenzbereiche, die in ihrer Intensität verstärkt oder abgeschwächt werden können. Da guter Klang eine entscheidende Rolle für das Gelingen einer Veranstaltung spielt, gute Equalizer aber zumeist sehr kostenintensiv sind, wurde in UltraMixer ein 31-Band-Equalizer integriert.

Der 31-Band-Equalizer zerlegt das wahrnehmbare Hörspektrum in 31 Frequenzbereiche. Mit Hilfe des entsprechenden Schiebereglers kann jedes Frequenzband individuell verstärkt oder abgeschwächt werden. Dies hat unmittelbare Auswirkungen auf die Klangcharakteristik der Musikwiedergabe. Wie für alle Elemente einer Master-Sektion (Hardware oder Software) gilt: Vor dem Mixen einstellen und währenddessen unverändert lassen bzw. nur geringfügig anpassen.

#### 4.5.1.1 On-Button



Der On-Button aktiviert den 31-Band-Equalizer.

##### **On-Button Funktionen:**

- Mit Linksklick auf diese Schaltfläche wird der Equalizer aktiviert. Die veränderten Positionen der Schieberegler machen sich im Summensignal bemerkbar.
- Ein weiterer Linksklick deaktiviert den Equalizer. Diese Funktion ist hilfreich, um die Auswirkung der Regler auf den Klang besser feststellen zu können.

#### 4.5.1.2 Frequenz-Schieberegler

Mit den Frequenz-Schieberegler kann die Klangcharakteristik perfekt an die Umgebungsbedingungen angepasst werden. Hierzu ist etwas Übung notwendig.

### **Frequenz-Schieberegler Funktionen:**

- Verschieben Sie mit gehaltener linker Maustaste den gewünschten Regler in die benötigte Position. Durch Verschiebung nach oben wird dieser Frequenzbereich verstärkt, eine Verschiebung nach unten senkt das Frequenzband ab.
- Ein Linksklick in den freien Reglerbereich verschiebt den Regler sprunghaft an die entsprechende Position.
- Mit Rechtsklick wird die neutrale Standardposition des Reglers wieder hergestellt.

Eine Besonderheit stellt der rechte Schieberegler dar. Da bei Verstellung der Frequenz-Schieberegler die Lautstärke erhöht oder verringert wird, kann mit diesem Regler die Veränderung ausgeglichen werden.

### **4.5.1.3 Menü-Button**



Im Menü können alle Schieberegler zurückgesetzt oder eine fertige Equalizer-Einstellung abgespeichert werden. Damit kann bei der nächsten Sitzung (mit der gleichen PA-Anlage und in gleichen Räumlichkeiten) die alten Einstellungen wieder verwendet werden kann.

### **Equalizer-Einstellungen speichern:**

1. Mit Linksklick auf „Einstellungen Speichern“ öffnet sich ein Auswahl-fenster.
2. Linksklick auf „Einstellungen Speichern“. Die Equalizer-Einstellung wird mit der Datei-Erweiterung UPS (UltraMixer-Preset) gespeichert.

## Equalizer-Einstellungen laden:

1. Mit Linksklick auf „Einstellungen Laden“ wird ein Auswahlfenster geöffnet.
2. Wählen Sie den Speicherort der UPS-Dateien und laden Sie die gewünschte Einstellung mit Linksklick auf „Einstellungen Laden“ oder mit Doppel-Linksklick auf die entsprechende Datei.

## 4.5.2 Recording / Broadcasting



- (1) Aufnahmezeit
- (2) Aufnahmeschaltfläche
- (3) Konfigurationsmenü
- (4) Gain-Drehregler

Mit UltraMixer 4 ist es möglich, das „Gemixte“ aufzunehmen. Dieser Bereich beinhaltet eine Schaltfläche zur Aufnahme (2), eine Anzeige der Aufnahmezeit (1) sowie einen Gain-Drehregler (4), um die Aufnahmelautstärke zu verändern. Im Konfigurationsmenü (3) können relevante Aufnahmeparameter des Recordingbereiches von UltraMixer verwaltet werden. Darunter fallen das Aufnahmeformat (WAV, MP3), das Aufnahmeverzeichnis und der Name der Aufnahme-datei.

Wird das Standardaufnahmeverzeichnis nicht verändert so wird die aufgenommene Sequenz nach dem Stoppen im Filearchivbaum in der Gruppe Aufnahmen automatisch angezeigt.

Neu, direkt aus UltraMixer heraus kann Musik ins Internet gestreamt werden, mehr Informationen dazu erfahren Sie in diesem Abschnitt.

## 4.5.3 Automatic Gain Control (AGC)



- (1) Gain-Drehregler
- (2) On-Button
- (3) Konfigurationsmenü

Die automatische Lautstärkeregelung (von engl. Automatic Gain Control) normalisiert den Soundpegel auf ein bestimmtes Niveau. Damit ist es möglich, unterschiedlich ausgesteuerte Lieder gleich laut wieder zu geben. Im Konfigurationsmenü können Sie verschiedene Voreinstellungen wählen oder die Funktion selbst anpassen.

## 4.5.4 Master-Volume-Bereich



- (1) Mute-Button
- (2) Volume-Regler
- (3) Master-Gain-Regler
- (4) Master-Levels

In diesem Bereich wird die Lautstärke des Stereo-Ausgangssignals geregelt. Hierbei ist zu erwähnen, dass Veränderungen der 31-Band-Equalizer-Regler ausschließlich Auswirkungen auf die Gesamtlautstärke innerhalb von UltraMixer haben. Die Systemlautstärke Ihres Rechners wird dadurch nicht beeinflusst. Sie können diese somit bedenkenlos auf das Maximum stellen.

Mit dem Gain-Drehregler wird das Stereo-Ausgangssignal verstärkt oder abgeschwächt. Die Lautstärke wird dabei möglichst nah an die Übersteuerungsgrenze gelegt. Der Wert des Volume-Drehreglers (0-100%) bezieht sich stets auf die Position des Gain-Drehreglers und dient somit dazu, die Lautstärke des ausgesteuerten Gain-Signals zu verändern. Die 100%-Stellung (Standardposition) des Volume-Drehreglers gibt demnach das exakte Signal des Gain-Reglers wieder.



## 4.6 Inputs



- (1) Input Einstellungen
- (2) An/Aus Schalter
- (3) Equalizer
- (4) Volume Regler

Typische Situationen für DJ's auf Veranstaltungen sind Programmpunkte wie Moderationen oder Präsentationen durch Gäste oder den DJ selbst. Hierfür sind Mikrofone, andere Musikquellen wie CD-Player oder Mediaplayer nötig, die über die Anlage wiedergegeben werden sollen.

Ab UltraMixer 4 gibt es die Möglichkeit die Audiosignale der externen Geräte entsprechend auszusteuern und über die Anlage wiederzugeben.

Bis zu drei verschiedene Inputquellen können nun von UltraMixer angesteuert werden.

### Input Einstellungen



UltraMixer erkennt automatisch alle angeschlossenen Geräte, welche über das Einstellungsmenü (1) dem jeweiligen Inputkanal zugeordnet werden kann. Im selben Menü kann der Wiedergabekanal aber auch ein Kanal zum Vorhören der Quelle ausgewählt werden.

## **An/Aus Schalter**

Der Inputkanal kann über den „On“-Schalter aktiviert oder über den „Monitor“-Schalter vorgehört werden.

## **Equalizer**

Der Equalizer erlaubt es das Audiosignal der Inputquelle zu verändern und den räumlichen und akustischen Gegebenheiten anzupassen (Vergleich: „4.4.4 Effekt-Sektion“ auf Seite 38 ).

## **Volume Regler**

Erlaubt die Wiedergabelautstärke der Inputquelle zu verändern.



## 4.7 FileArchiv

Das FileArchiv ist eine Datenbank, die zur Organisation Ihrer Audio-Dateien genutzt wird. Ganz nach dem persönlichen Geschmack können neue Ordner angelegt und gruppiert werden. So bleibt auch bei großen Datenmengen die Übersicht gewahrt. Die Gruppierung erfolgt ausschließlich innerhalb des FileArchivs, nicht auf der Festplatte, da das Archiv nur Referenzen auf die physischen Dateien der Festplatte enthält.

PP	Nr	Artist	Titel	BPM	Länge	Rating	Zählung
	1	Muhaha	Hit The Floor	127.9	04:55	★★★★★	0
	2	Muhaha	Dont Stop Push		05:46	★★★★★	0
	3	Disco Disco Disco	The Letter from Hell	120.0	05:56	★★★★★	0
	4	Ronald Wellrock	Axel Cloud	128.0	06:20	★★★★★	0
	5	Sonor	Plus Plus Plus	134.1	07:19	★★★★★	0
	6	ACZ	Sun	119.4	04:00	★★★★★	0
	7	Ronald	Shine	131.0	05:52	★★★★★	0
	8	Paula Kalk	Sky And Hell	127.0	03:59	★★★★★	0
	9	Little	Little Riddle	127.0	05:50	★★★★★	0
	10	Russian Lady	Sorry 2009	130.0	06:20	★★★★★	0
	11	Micheln	Remix Sky Sun Space	123.0	09:59	★★★★★	0
	12	1977	Rap on the Street	128.1	07:27	★★★★★	0
	13	Michael Mudi	I Love Rock And Jazz	126.0	07:44	★★★★★	0
	14	Wetter	Louder And Louder	138.0	04:26	★★★★★	0
	15	Michael Müller	Bass Kick	128.0	05:37	★★★★★	0
	16	Maria Moon	Rock on the Sun	96.8	02:59	★★★★★	0
	17	Muhaha	Danger Ranger	128.0	05:16	★★★★★	0
	18	Paula Kalk	How Old	128.0	06:09	★★★★★	0
	19	Flanger Ranger	Hey Hi Hello	129.8	06:05	★★★★★	0
	20	74th	You Used To Hold You	127.1	08:22	★★★★★	0
	21	Alice Krum	Rap Dad	128.1	07:27	★★★★★	0
	22	Michael Müller	Baker Road	130.0	05:57	★★★★★	0

Öffnen Sie dieses Fenster mit Linksklick auf **Archiv** in der Navigationsleiste am unteren Rand von UltraMixer oder mit Alt+F1.

- (1) Filearchiv-Verzeichnis
- (2) Archivtabelle

## 4.7.1 Der erste Start

Beim ersten Kontakt mit UltraMixer ist das Filearchiv noch leer und es soll nun gezeigt werden wie einfach diese gefüllt werden kann.

### **Titel hinzufügen:**

Unterhalb der Playlisten, Waitlist, Wishlist oder Filearchivtabelle gibt es, wie im vorangegangenen Kapitel beschrieben, die Funktionsleiste. Mit einem einfachen Klick auf das „+“-Zeichen öffnet ein Menü über das Musik (einzelne Titel, ganze Verzeichnisse, CD-Titel, iTunes Titel, Playlisten, iTunes Playlisten) hinzugefügt werden können (Vergleich: „5.2.1 „+“-Schaltfläche“ auf Seite 70).

Alternativ kann auch ein Mausrechtsklick auf die Liste ausgeführt werden und über ein Kontextmenü Musik hinzugefügt werden. Ebenso einfach können Titel direkt aus dem Explorer oder Finder per Drag and Drop in die Playlisten gezogen werden.

### **HINWEIS**

Titel die nicht direkt einer Gruppe hinzugefügt werden, werden dem Ordner „Unsortiert“ hinzugefügt, damit sie später nach belieben im Filearchiv eingeordnet werden können.

### **Verzeichnis hinzufügen:**

Sicher wird ein großer Teil der Musiksammlung bereits in Verzeichnissen strukturiert auf der Festplatte vorliegen. Mit einem einfachen Klick auf das „+“-Zeichen in der Funktionsleiste des Filearchivbaumes oder ein Mausrechtsklick in den Baum können ganze Verzeichnisse, inklusive aller Unterverzeichnisse, ja sogar ganze Laufwerke, hinzugefügt werden.

Im Ergebnis wird für jedes eingelesene Verzeichnis eine Gruppe mit dem Verzeichnisnamen angelegt, deren Inhalt in der Filearchivtabelle angezeigt wird, sobald diese ausgewählt wird.

## 4.7.2 Filearchiv-Gruppen



- (1) Filearchiv-Widget-Button
- (2) Gruppenbaum
- (3) Funktionsleiste

### 4.7.2.1 FileArchiv-Widget-Button

UltraMixer 4 zeichnet sich gegenüber den Vorgängerversionen durch eine deutlich variablere Oberfläche aus und erlaubt damit eine individuellere Anpassung der Oberfläche an die Bedürfnisse des Nutzers. Aus dieser Tatsache heraus wurde der Filearchivbaum als Widget konzipiert, wodurch es möglich ist, den Gruppenbaum sowohl links als auch rechts der FileArchiv-Tabelle anzuordnen.

## 4.7.2.2 Gruppenbaum



- (1) Nutzergruppen
- (2) Systemgruppen

### Nutzergruppen:

In den Verzeichnisbaum können über das Kontextmenü (Rechtsklick mit der Maus auf dieses Fenster) oder über die Funktionsleiste („+“- oder Werkzeug-Schaltfläche) eigene Musikverzeichnisse hinzugefügt werden. Dabei werden die Verzeichnisse mit dem selben Namen als Gruppe übernommen wie sie auf der Festplatte vorhanden sind. Es ist jederzeit möglich, die Gruppe neu zu benennen, eigene neue Gruppen anzulegen (z.B. über das Kontextmenü) oder Gruppen wieder zu entfernen. Es ist ebenfalls möglich, zur besseren Übersicht Gruppen einzufärben oder mit der Maus an andere Stellen zu verschieben. Es stehen eine Vielzahl von Funktionen zur Verfügung, die es dem Anwender erlauben, das FileArchiv seinen Bedürfnissen anzupassen.

### TIPP:

Viele Nutzer haben Ihre Musik bereits auf dem Rechner strukturiert vorliegen. Fügen Sie daher einfach den obersten Ordner Ihrer Musikverzeichnisse in UltraMixer hinzu und Ihnen steht sofort Ihre gewohnte Musikverzeichnisstruktur zur Verfügung

### Systemgruppen:

Systemgruppen sind den Nutzergruppen übergeordnete Gruppen. Diese sind selbst bei einem leeren FileArchiv vorhanden. Diese Gruppen helfen, das FileArchiv aufzubauen, geben einen strukturellen Überblick, zeigen die gespielten Titel und beinhaltet die Ergebnisse einer Suche im Filearchiv.



### Systemgruppen im Überblick:

- Suchergebnisse: Wurde in UltraMixer eine Suche durchgeführt, werden die Ergebnisse in einem neuen Ordner unter der Systemgruppe Suchergebnisse angezeigt.
- Gespielte Titel: Zeigt alle gespielten Titel vorangegangener UltraMixer-Sitzungen an. Die Anzahl kann in den Einstellungen verändert werden.
- Strukturiert: Im Ordner „Strukturiert“ sind automatisch alle Titel des Musikarchives entsprechend ihrer ID3-Tags in die Unterordner „Genres“, „Jahr“, „Artist“ und „Tanzstile“ gruppiert.
- Unsortiert: In diesem Ordner können alle Titel abgelegt werden, die noch keinen Platz im Filearchiv gefunden haben.
- Aufnahmen: Alle Aufnahmen von UltraMixer werden standardmäßig in diesem Ordner abgelegt

### TIPP:

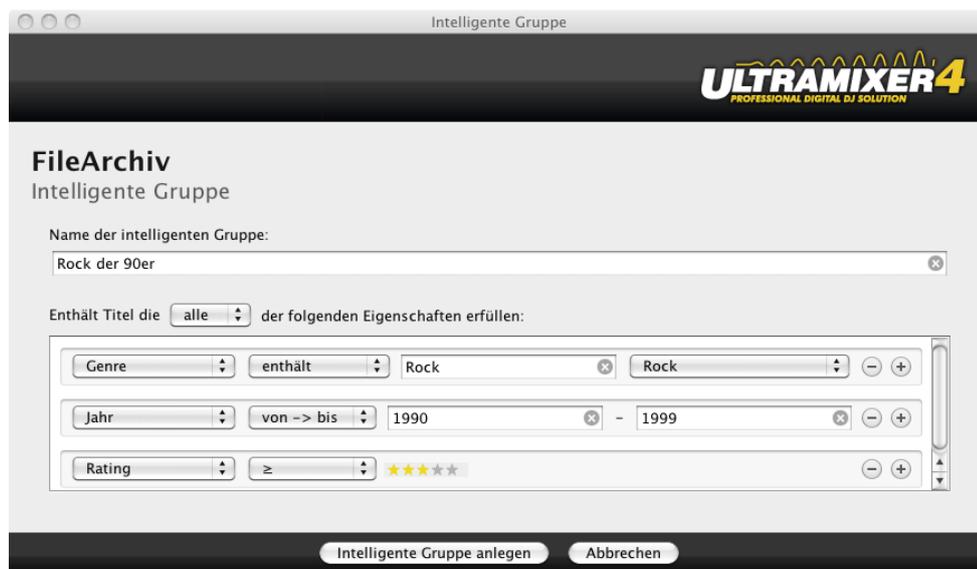
Der große Vorteil der Gruppe „Strukturiert“ ist, dass ähnliche ID3-Tag Einträge aufgezeigt werden und damit Inkonsistenz im Archiv behoben werden können.

## Intelligente Gruppen:

Neu in UltraMixer 4 sind intelligente Gruppen.

Bei einer intelligente Gruppe handelt es sich um eine Auswahl von Musiktiteln, die von UltraMixer automatisch aktualisiert wird sobald Änderungen im Filearchiv auftreten.

Nach welchen Kriterien die Auswahl der Titel erfolgt kann der Nutzer dabei frei festlegen und kombinieren.



PP	Nr	Artist	Titel	BPM	Länge	Rating	Jahr	Genre
	1	Disco Disco Disco	The Letter from Hell	120.0	05:56	★★★★★	1995	Rock
	2	ACZ	Sun	119.4	04:00	★★★★★	1990	Rock
	3	Maria Moon	Rock on the Sun	96.8	02:59	★★★★★	1991	Rock

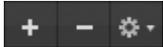
Erstellen Sie zum Beispiel eine Gruppe die alle Titel aus den 90er Jahren enthält, deren Rating  $\geq 3$  ist und deren Genre Rock ist (Siehe Abbildungen oben).

Intelligente Gruppen unterscheiden sich von den Nutzergruppen durch ein eigenes Gruppensymbol und können jederzeit bearbeitet werden (z.B. durch Doppelklick auf die Gruppe).

### TIPP:

Intelligente Gruppen sind besonders nützlich um häufig auftretende Suchanfragen direkt als Gruppe im Filearchiv zu verankern.

## 4.7.2.3 Funktionsleiste im FileArchiv-Baum



Die Funktionen der Schaltflächen unterscheiden sich im Wesentlichen nicht von denen der allgemeinen Funktionsleiste.

Zusätzliche Funktionen des „+“-Buttons:

- „Neue Gruppe anlegen“

Zusätzliche Funktion des Einstellungsbuttons:

- „Suchordner leeren“. Alle Suchergebnisse werden gelöscht.
- „Gespielte Titel entfernen“. Über dieses Menü können die gespielten Titel entfernt werden.
- „Neue Gruppe anlegen“ erzeugt eine neue Gruppe; ein Ordner auf der Festplatte wird dabei nicht mit angelegt.
- „Neue Intelligente Gruppe anlegen“. Siehe „4.7.2.2 Gruppenbaum“ auf Seite 51.
- „Gruppe sichern“. Die ausgewählte Filearchivgruppe kann als Playlist (.m3u) aber auch als Textdatei (.csv) gespeichert werden.
- „Gruppe entfernen“ löscht eine Gruppe mit allen Inhalten auf dem FileArchiv. Die Ordner und Dateien auf der Festplatte werden dabei nicht mit gelöscht.
- „Gruppe umbenennen“. Über diesen Menüpunkt können Sie einer Gruppe einen neuen Namen geben. Der Name des Ordners auf der Festplatte wird dabei nicht mit verändert.
- „Gruppe einfärben“. Ganz nach Geschmack und zur besseren Orientierung kann die Gruppe eingefärbt werden.
- „Gruppe synchronisieren“. Durch die Synchronisierung der Gruppe werden sämtliche Pfade Ihrer Musiktitel aktualisiert. Eine Synchronisierung ist immer dann erforderlich, wenn Musikdateien oder Ordner auf Ihrem Computer hinzugefügt, gelöscht oder verschoben wurden und diese Veränderungen im FileArchiv sichtbar werden sollen.



Die Schaltfläche erlaubt das Ein- und Ausklappen weiterer Widget-Bereiche, die anschließend mit einem der zur Verfügung stehenden Widgets belegt werden können.



Aktiviert der Nutzer die Ordner-Schaltfläche (links), so werden alle Dateien eines Ordners inklusive aller Unterordner flach angezeigt. Der „Sperr“-Button (rechts) sorgt dafür,

dass sämtliche Maus-Aktionen gesperrt werden. Dadurch wird verhindert, dass versehentlich etwas im Baum verschoben wird.

## 4.7.3 Archivtabelle

PP	Nr	Artist	Titel	Rating	BPM	Länge	Genre
	1	Michael Müller	Baker Road	★★★★☆	130.0	05:56	Bluegrass1...
	2	Michael Müller	Bass Kick	★★★★☆	128.0	05:36	Acid Jazzaaa
	3	Michael Mudi	I Love Rock And Jazz	★★★★☆	126.0	07:44	Acapella
	4	Wetter	Louder And Louder	★★★★☆	138.0	04:26	Bluegrass1...
	5	Russian Lady	Sorry 2009	★★★★☆	130.0	06:20	'AAAAAAAÄÄ
	6	Ronald	Shine	★★★★☆	131.0	05:53	
	7	Ronald Wellrock	Axel Cloud	★★★★☆	128.0	06:20	Ballad
	8	74th	You Used To Hold You	★★★★☆	127.1	08:21	
	9	Muhaha	D...er Ranger	★★★★☆	128.0	05:16	
	10	Muhaha	...e Floor	★★★★☆	127.9	04:55	Acid Jazzaaa
	11	Muhaha	Dont Stop Push	★★★★☆	140.0	05:46	
	12	Paula Kalk	How Old	★★★★☆	128.0	06:09	Frau Hollee
	13	Flanger Ranger	Hey Hi Hello	★★★★☆	129.8	06:04	Ballad
	14	Paula Kalk	Sky And Hell	★★★★☆	127.0	03:59	Electrohouse

14 Titel, 01:30

Suche

- (1) Kopfleiste
- (2) Titeltabelle
- (3) Funktionsleiste

### 4.7.3.1 Kopfleiste



- (1) Expand-Button
- (2) Pfadanzeige

Mit den Expand-Buttons können die Widgetbereiche links und rechts der Filearchivtabelle ein- und ausgeblendet werden. Diese Funktion bietet die Möglichkeit, die Filearchivtabelle zu vergrößern und damit mehr Spalten anzeigen zu können. Die Pfadanzeige über der Filearchivtabelle hilft Ihnen gerade bei umfangreichen Filearchiven, den Überblick zu behalten. Diese Anzeige zeigt den aktuellen Ordner (rechts) und die nächsten direkt übergeordneten Ordner (links).

### 4.7.3.2 Titeltabelle

Die Titeltabelle zeigt alle Musiktitel, die sich im aktuell ausgewählten Verzeichnis befinden. Analog der „Organisation der Playliste“ im Abschnitt „4.3 Playlisten“ auf Seite 25, können die gewünschten Titelinformationen angezeigt werden und gruppiert werden. Wurde ein Titel in der aktuellen UltraMixer-Sitzung bereits einmal gespielt, wird dieser mit einem roten Punkt gekennzeichnet.

#### TIPP:

Die Titel der Archivtabelle lassen sich beliebig sortieren, dazu ist ein Klick mit der linken Maustaste auf den Spaltenkopf des entsprechenden Kriteriums notwendig. Ein erneuter Klick wechselt die Sortierrichtung zwischen auf- und absteigend.

### 4.7.3.3 Funktionsleiste der Filearchiv-Tabelle



(1) Hinzufügen , Entfernen , Einstellungen

(2) Suchfeld



Die Funktionen der Schaltflächen unterscheiden sich im Wesentlichen nicht von denen der allgemeinen Funktionsleiste („5.2 Funktionsleiste“ auf Seite 70) .



Hier soll auf das Kapitel „5.3 Titel in UltraMixer suchen“ auf Seite 47 verwiesen werden, welches weitere Suchmöglichkeiten aufzeigt.

## 4.8 Navigationsleiste



1. UltraMixer-Logo
2. Archiv-Button
3. Archiv-Menü (Pfeil)
4. Mixer-Button
5. Master-Button
6. Inputs
7. 2-Playlist-Button
8. Waitlist-Button
9. Einstellungen-Button

Das zentrale Steuerelement in UltraMixer ist die untere Navigationsleiste.

### 4.8.1 Modus-Buttons



Die Modus-Schaltflächen dienen dem Wechsel zwischen dem Archiv-, Mixer-, Inputs- und Master-Modus. Um in den gewünschten Modus zu gelangen, genügt ein Linksklick auf die jeweilige Schaltfläche.

Die Bereiche Master und Inputs nehmen eine Sonderstellung ein, denn nach der Aktivierung nehmen diese nicht die volle Fläche ein sondern werden über den zuvor ausgewählten Modus geblendet.

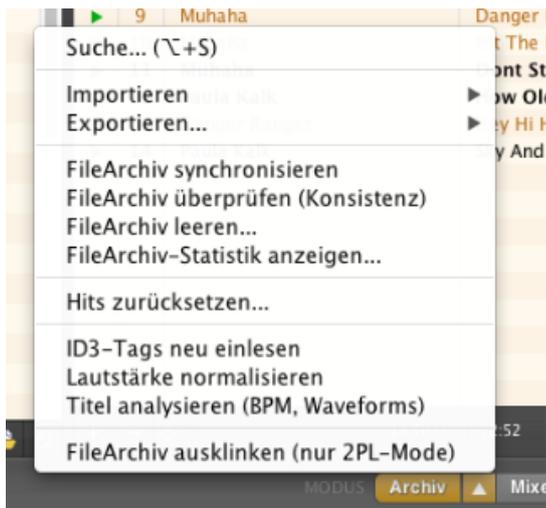
#### **TIPP:**

Die Modi Archiv und Mixer können auch deaktiviert werden, dadurch steht der Playlist mehr Platz zur Verfügung.

## 4.8.1.1 Filearchiv-Menü



Eine Sonderstellung zwischen den Modus-Schaltflächen nimmt die Pfeil-Schaltfläche ein. Ein Linksklick auf diese Schaltfläche öffnet das Filearchiv-Menü.



### Suche

Ein Linksklick auf den Menüpunkt „Suche“ öffnet die Detailsuche (siehe „5.3.6 Detailsuche“ auf Seite 76).

### Importieren

Die folgenden Importmöglichkeiten stehen zur Verfügung.

- Eine bereits bestehende Datensicherung (UFA-Datei, für „UltraMixer-FileArchiv“) kann über die Funktion „UltraMixer-FileArchiv importieren“ wieder eingespielt werden.
- Nach Wunsch automatisch angelegte Backups (Sicherungen) des UltraMixer Filearchivs können über „UltraMixer-FileArchiv-Backup importieren“ eingespielt werden.
- „BPM-Studio-FileArchiv importieren“ erlaubt es ehemaligen BPM-Studio Nutzern Ihr gesamtes Filearchiv direkt in UltraMixer zu übernehmen.
- Des weiteren können iTunes-Playlisten in das Archiv importiert werden.

### Exportieren

Die Datensicherung des FileArchivs geschieht über die Funktion „FileArchiv exportieren“. Dabei wird eine UFA-Datei (für „UltraMixer-FileArchiv“) gespeichert. Der Export des gesamten FileArchives als CSV-Datei (für „Character Separated Values“) bietet die Möglichkeit, das FileArchiv in einer externen Anwendung zu importieren (z.B. in Excel).

## FileArchiv synchronisieren

Durch die Synchronisierung des FileArchives werden sämtliche Pfade Ihrer Musiktitel aktualisiert. Eine Synchronisierung ist immer dann erforderlich, wenn Musikdateien auf Ihrem Computer hinzugefügt, gelöscht oder verschoben werden.

## FileArchiv überprüfen (Konsistenz)

Alle Audio-Daten im FileArchiv werden als Verknüpfungen zu den eigentlichen Dateien auf der Festplatte abgelegt. Die Funktion „Prüfe Konsistenz“ überprüft, ob alle Verknüpfungen gültig sind und entfernt diese gegebenenfalls aus dem FileArchiv.

## FileArchiv leeren

Diese Funktion entfernt den gesamten Inhalt des FileArchivs (Dateien und Gruppen). Auch beide Playlisten, Waitlist und Wunschliste werden geleert. Die Dateien werden dabei nicht von der Festplatte entfernt.

## FileArchiv Statistik

Verschaffen Sie sich mit Hilfe dieser Funktion einen Gesamtüberblick über Ihr Filearchiv.



## Hits zurücksetzen

Jedes Abspielen eines Titels in den SoundPlayer (15 Sekunden oder 20%) wird von Ultramixer registriert und im Datei-Fenster in der Spalte „Hits“ angezeigt. Diese Information ist vor allem dazu geeignet, bewährte und gern gespielte Titel schnell zu finden. Der Aufruf dieser Funktion setzt alle Hits auf den Wert 0 zurück.

## ID3-Tags neu einlesen

Es werden alle Informationen aus den Dateien auf der Festplatte neu ins FileArchiv eingelesen.

## Lautstärke normalisieren

Alle Titel im FileArchiv werden auf einen Referenzwert nach dem Replay-Gain-Standard normalisiert. Der Referenzwert ist in den Einstellungen einstellbar.

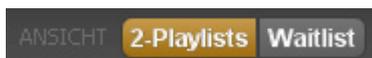
## Titel analysieren

UltraMixer analysiert vollautomatisch die Geschwindigkeit und die Waveform der Musikdateien und übernimmt diese Informationen sofort in das FileArchiv.

## FileArchiv ausklinken

Mittels dieser Funktion kann das Filearchiv ausgeklinkt werden, das heißt in einem zweiten Fenster angezeigt werden. Durch das Ausklinken ist mehr Platz für die Playlisten als auch das Filearchiv verfügbar und es kann ein ggf. vorhandener zweiter Monitor optimal genutzt werden.

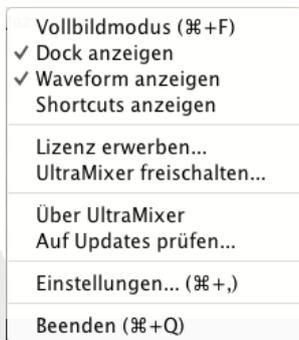
## 4.8.2 Ansichts-Schaltflächen



Die Ansichtsschaltflächen ermöglichen mit einem Linksklick den Wechsel zwischen 2-Playlists- und Waitlist-Ansicht.

## 4.8.3 Einstellungen-Schaltfläche

Das UltraMixer-Menü ist ein Kontextmenü, das allgemeine Informationen und Funktionen von UltraMixer enthält.



### Vollbildmodus

Das UltraMixer-Fenster wird auf Vollbildmodus umgeschaltet. Dabei werden der Fensterahmen von UltraMixer sowie die Taskleiste (Windows) bzw. der Dock (Mac OS) ausge-

blendet.

### **Dock anzeigen (nur MacOS)**

Ist diese Option aktiviert wird auch im Vollbildmodus das Mac-Dock angezeigt

### **In Tray minimieren (nur Windows)**

UltraMixer wird in die Taskleiste minimiert (siehe Kapitel).

### **Waveform anzeigen**

Hier kann der Nutzer bestimmen, ob die grafische Waveform angezeigt werden soll oder nicht. Befindet sich ein Häkchen vor „Waveform“, so ist die Waveform sichtbar.

### **Shortcuts anzeigen**

Diese Funktion blendet die verfügbaren Tastenkürzel in der Bedienoberfläche ein.

### **Lizenz erwerben**

Über diesen Link werden Sie zur UltraMixer-Webseite weiter geleitet, auf der Sie eine Lizenz erwerben können.

### **UltraMixer freischalten**

Über diese Funktion können Sie UltraMixer mit einer zuvor erworbenen Lizenz freischalten.

### **Über UltraMixer**

Dieser Menüpunkt zeigt Versionshinweise zu UltraMixer an.

### **Auf Updates überprüfen**

Bei bestehender Internetverbindung überprüft UltraMixer, ob neue Updates zur Verfügung stehen.

### **Einstellungen**

Über diesen Auswahlpunkt werden die detaillierten Einstellungen geöffnet, mit denen UltraMixer an Ihre persönlichen Bedürfnisse angepasst werden kann.

### **Beenden**

Schließen Sie UltraMixer mit Linksklick auf „Beenden“.

## 4.9 Widgetbereiche

UltraMixer 4 zeichnet sich durch eine stark vergrößerte Variabilität gegenüber der Vorgängerversion aus. Eine individuellere Anpassung an die Bedürfnisse des Anwenders ist vor allem durch die neuen Widgetbereiche möglich. Widgetbereiche sind Bereiche, in denen verschiedene Zusatzfunktionen anzeigen werden können, die so genannten Widgets. Widgets sind kleine, eigenständige Komponenten, z.B. eine Uhr, und können frei auf die Widgetbereiche verteilt werden.

UltraMixer 4 verfügt über Widgetbereiche zwischen den Soundplayern und zu beiden Seiten des Filearchives. Je nach Einstellung können bis zu 7 Widgets zur gleichen Zeit angezeigt werden. In der folgenden Abbildung sind die Widgetbereiche markiert.



Durch die neuen Widgetbereiche in UltraMixer 4 wird die Software deutlich flexibler, da die Funktionen nach eigenem Ermessen ausgewählt und verteilt werden können.

## Widgets auswählen:

- Die Widgetbereiche bestehen aus zwei nebeneinander angebrachten Widgetschaltflächen, über die das Widget ausgewählt werden kann.
- Die Widget-Schaltflächen können durch einen Linksklick auf den Pfeil neben dem Widgetnamen mit einem anderen Widget neu belegt werden.



- Durch Linksklick auf den Pfeil des rechten oder linken Buttons öffnet sich das Widgetmenü.



- Die verfügbaren Widgets werden angezeigt und können durch einen Linksklick auf den Menüpunkt ausgewählt und angezeigt werden.
- Die gesamte Schaltfläche dient der schnellen Widgetwahl und die Pfeile zur Auswahl eines neuen Widgets.

## TIPP:

Zusätzlich kann der Anwender entscheiden, ob ihm ein oder zwei Widgets angezeigt werden. Diese Einstellung kann ebenfalls über das Widgetmenü vorgenommen werden. Dazu muss lediglich „Zeige 2 Widgets“ geklickt werden. Befindet sich ein Häkchen vor dieser Option, so werden dem Anwender bereits zwei Widgets angezeigt.

Die folgenden Widgets werden zwischen den Soundplayern bzw. den Playlisten und neben dem FileArchiv angezeigt:

1. Bild
2. Cover (FA)
3. Cover (A/B)
4. Fading
5. Info

6. Midi
7. Notizzettel
8. Sampler
9. Special FX
10. Uhr

## 4.9.1 Bild

Hier besteht die Möglichkeit, ein benutzerdefiniertes Bild einzublenden.

## 4.9.2 Cover (FA)

Viele MP3-Dateien enthalten das Cover oder andere Abbildungen der Original-CD. Sind diese vorhanden, werden sie beim Durchsuchen des FileArchives angezeigt.

## 4.9.3 Covers (A/B)

Soweit vorhanden, werden die Cover der geladenen Titel des rechten und linken Players angezeigt.

## 4.9.4 Fading

Dieser Bereich ist identisch der Fading-Sektion, welche in Kapitel siehe „4.4.2 Fading-Sektion“ auf Seite 31 beschrieben wird.

## 4.9.5 Info

Im Info-Panel wird über aktuelle Neuigkeiten rund um UltraMixer informiert. Dieses Feature benötigt eine Internetverbindung und kann auf Wunsch in den globalen Einstellungen (Menüpunkt „Aussehen“) deaktiviert werden.

## 4.9.6 Midi

In Abhängigkeit vom angeschlossenen Midicontroller können hier Einstellungen des Controllers vorgenommen werden.

## 4.9.7 Notizzettel

Hier kann sich der Benutzer eigene Notizen erstellen. Diese Funktion ist besonders dann von Vorteil, wenn in Stresssituationen schnell etwas notiert werden muss.

## 4.9.8 Sampler

Der Sampler besteht aus 16 so genannten Slots, welche jeweils mit kurzen Musikdateien (Samples) bestückt werden können. Die 16 Sampler-Slots werden durch 16 Schaltflächen repräsentiert, welche unabhängig voneinander bedient und konfiguriert werden können.



Leere Slots sind durch eine graue Farbhinterlegung gekennzeichnet, dagegen werden geladene und verwendbare Slots mit schwarzen Knöpfen dargestellt.

Mit Rechtsklick auf einen der Buttons erscheint ein Konfigurationsmenü. Hier können für den jeweils angewählten Slot Einstellungen zur Funktionalität getroffen werden. Des Weiteren kann dort die Slot-Lautstärke eingestellt und der Slot-Name vergeben werden.

Ist das Kopfhörersymbol aktiviert wird jedes Sample über den Previewplayer abgespielt und kann so vorgehört werden.



Loop:	Sample wird in einer Schleife abgespielt
DirectPlay:	Verändert das Verhalten des Sampler-Buttons. Wird DirectPlay angewählt, spielt das Sample nur so lange, wie die Maustaste gehalten wird.
Ausblenden bei Stop:	Ist diese Option angewählt, wird ein Sample beim Stoppen nicht abrupt beendet, sondern sanft ausgeblendet.
PlayOver:	Wird diese Option genutzt, regelt der Sampler beim Abspielen die Lautstärke des SoundPlayers auf eine vorbestimmte Lautstärke herunter. Dazu kann in den Sampler-Einstellungen eine Ziellautstärke angegeben werden.

Unterhalb der Sample-Slots gibt es den Button „Einstellungen“. Durch Drücken darauf kann der Anwender die folgenden Aktionen durchführen:

1. Sample-Bank bearbeiten
2. Sample-Bank zurücksetzen
3. Sample-Bank laden
4. Sample-Bank speichern
5. Sample-Bank speichern unter
6. Sample-Bank zurücksetzen
7. Einstellungen

Mit dem daneben platzierten Regler kann ebenfalls die Lautstärke eingestellt werden.

## 4.9.9 Special FX Widget

Über dieses Widget können spezielle Effekte für einen der beiden Player ausgelöst werden. Es stehen folgende Effekte zur Verfügung:

- Brake: Bremmt den Titel kurz bis zum Stillstand ab und startet ihn anschließend wieder
- BackSpin: Simmuliert virtuell ein kurzes rückwärtsdrehen des Plattentellers
- Forw.Spin: Simmuliert virtuell ein kurzes vorwärtsdrehen des Plattentellers
- Reverse: Spielt den Titel rückwärts ab.



## 4.9.10 Uhr

Die Uhr wird hier angezeigt.

### TIPP:

Mittels Links- oder Rechtsklick auf die Uhr kann zwischen verschiedenen Anzeige-Modi umgeschaltet werden.

Außerdem gibt es rechts neben dem FileArchiv noch diese Widgets:

## 4.9.11 Wishlist

Dies ist eine Wunschliste, auf der sich der DJ Titelwünsche merken kann.

## 4.9.12 Waitlist

Hier werden die Titel der beiden Playlists in einer Playlist angezeigt (Wechsel von 2-Playlist zu 1-Playlist). Dies bringt den Vorteil, dass der Anwender genau sieht, welche Titel hintereinander gespielt werden.

## 5. So gehts in UltraMixer

### 5.1 Allgemeines Bedienkonzept

#### 5.1.1 Prinzipielle Mausfunktionen

Alle wichtigen Funktionen von UltraMixer sind mit der Maus erreichbar. Dabei gelten prinzipielle Bedienregeln:

##### **Einfacher Klick mit der linken Maustaste (Linksklick):**

- Schaltflächen oder Buttons werden aktiviert oder wieder deaktiviert.
- In Tabellen werden ein oder mehrere (mit optional festgehaltener Umschalt- oder Strg-Taste) Titel ausgewählt und markiert, das heißt farblich hinterlegt.
- Funktionen und Ereignisse in Kontextmenüs werden gewählt.

##### **Doppelter Klick mit der linken Maustaste:**

- Dreh- und Schieberegler werden auf ihre Standardposition zurück gesetzt (optional auch per einfachem Rechtsklick).
- In Tabellen können Titel geladen werden (die Doppelklick-Funktion ist in den Einstellungen veränderbar).
- Dateien können geöffnet werden.

##### **Linke Maustaste halten + weitere Aktionen:**

- Dreh- und Schieberegler können gedreht bzw. verschoben werden.
- Audio-Dateien können verschoben (Drag & Drop) oder geladen werden.
- Scroll-Leisten können verschoben werden.

##### **Einfacher Klick mit der rechten Maustaste (Rechtsklick):**

- Dreh- und Schieberegler werden auf die Standardposition zurückgesetzt (optional auch per schnellem Doppelklick mit der linken Maustaste).
- Kontextmenüs für weitere Funktionen können geöffnet werden.
- Dreh- und Schieberegler können kurzzeitig gedreht bzw. verschoben werden und springen beim Loslassen in ihre Standardposition zurück.

Die Bedienung aller Elemente wird an entsprechender Stelle noch einmal ausführlich erklärt.

## 5.1.2 Bedienung mit Tastatur

Die Tastatur dient dazu, den Funktionsumfang der Maus zu erweitern. Weiterhin können mit so genannten Shortcuts (engl. für Tastaturbefehle, Tastenkombinationen oder Tastenkürzel) die wichtigsten Funktionen erreicht werden. Die Bedienung von UltraMixer kann damit effizienter und schneller durchgeführt werden. Die wichtigsten Regeln für Shortcuts lauten (bis auf ein paar wenige Ausnahmen):

### Grundregeln für die Bedienung mittels Shortcuts:

- Tastenkombinationen mit der Strg-Taste lösen Funktionen aus, mit denen die linke Seite von UltraMixer beeinflusst wird.
- Kombinationen mit der Umschalttaste (fachsprachlich auch Shift-Taste) sind für die rechte Seite von UltraMixer zuständig.
- Kombinationen mit der Alt-Taste lösen allgemeine Funktionen aus.

Hinzu kommen bestimmte Tasten, die nach Belieben in den „Einstellungen“ verändert werden können. Auf die Standard-Tastenkürzel wird an entsprechender Stelle hingewiesen. Eine vollständige Auflistung aller Shortcuts ist in Kapitel 9 zu finden.



## 5.2 Funktionsleiste

5	9	Hollstone	Click Me Up	153.2	03...
6	11	K211	You and me	180.0	03...
7	13	Layo & Bushwacka	Bad Old Good Old Days	126.3	03...
8	15	Brain Mc Koy	Are You Ready?	145.0	04...
9	17	Cotty	Into the Space	135.5	03...
10	19	DJ Fade	Pump Up The Pitch	104.0	06...
11	21	DJ Hosh	Wild World	92.6	04...
12	23	K211	You and me	180.0	03...

12 Tracks 00:52 Total Time SINGLE

- (1) Hinzufügen, Entfernen, Einstellen
- (2) Titelinformationen
- (3) Zusatzfunktionen

Unterhalb der Playlisten, der Filearchiv-Tabelle und des Filearchiv-Baumes befindet sich je eine Funktionsleiste. Auf der linken Seite befinden sich Schaltflächen, die direkt Einfluss auf die angezeigte Liste nehmen (z.B. Titel hinzufügen oder entfernen). Im mittleren Bereich werden Informationen zu allen Titeln angezeigt (z.B. Titelanzahl, falls vorhanden) und auf der rechten Seite befinden sich Schaltflächen, die beim Arbeiten mit der Liste von Bedeutung sein können (z.B. Single/Tracks-Mode).

### 5.2.1 „+“-Schaltfläche

Titel hinzufügen...
Verzeichnis hinzufügen...
CD-Titel hinzufügen...
iTunes-Titel hinzufügen...
Playlisten hinzufügen...
iTunes-Playlisten hinzufügen...

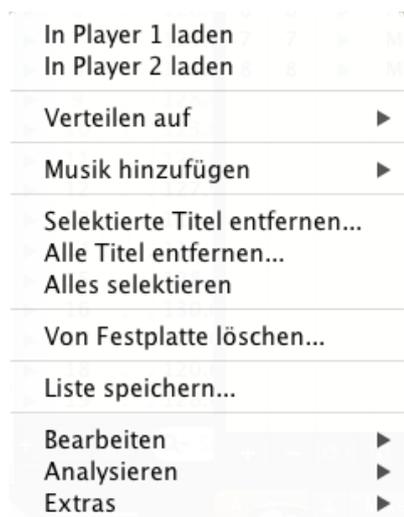
Über diese Schaltfläche ist es möglich, Musik hinzuzufügen. Nach einem Linksklick öffnet sich ein Kontextmenü, das es erlaubt, einzelne Titel, ganze Verzeichnisse mit allen enthaltenen Audio-Dateien, Audio-Daten von CDs, bereits vorhandene Playlisten und iTunes-Playlisten hinzuzufügen.

### 5.2.2 „-“-Schaltfläche

Nach einem Linksklick auf diese Schaltfläche werden die momentan markierten Titel aus der Liste entfernt. Damit ist es möglich, mit nur einem Klick schnell unerwünschte Titel aus der Liste zu entfernen. Wie bei allen „Löschen“-Funktionen innerhalb von UltraMixer

wird auch mit dieser Funktion nie etwas von der Festplatte gelöscht sondern lediglich die logischen Verknüpfungen aus der jeweiligen Liste entfernt.

## 5.2.3 Einstellungen



- (1) Titel in Soundplayer laden
- (2) Titel auf anderen Listen verteilen
- (3) Weitere Musik hinzufügen
- (4) Entfernen und markieren
- (5) Von Festplatte löschen
- (6) Liste speichern
- (7) Bearbeiten, Analysieren, Extras

### Titel in Soundplayer laden

Der oder die aktuell ausgewählten und markierten Titel können über diese Menüpunkte in den jeweiligen Soundplayer geladen werden.

### Titel zu anderen Listen hinzufügen („Verteilen auf“)

In Abhängigkeit von der gewählten Ansicht (2-Playlist- oder Waitlist-Modus) können die ausgewählten und markierten Titel zu einer anderen Liste hinzugefügt oder auf mehrere andere Listen verteilt werden.

### Weitere Musik hinzufügen

Dieser Menüpunkt erlaubt es Ihnen, weitere Musik hinzuzufügen.

### Entfernen und markieren

Erlaubt es, alle Titel mit einem Klick zu selektieren, zu entfernen oder nur markierte Titel zu entfernen.

## **Von Festplatte löschen**

Diese Funktion löscht die ausgewählten Dateien von der Festplatte! Standardmäßig werden sie dabei wie gewohnt in den Papierkorb verschoben. Diese Sicherheitsmaßnahme kann in den Einstellungen deaktiviert werden.

## **Liste speichern**

Der Inhalt der Filearchivtabelle kann als gesamte Playlist (.m3u) oder als Textdatei (.csv) für die spätere Bearbeitung (z.B. Excel) abgespeichert werden.

## **Bearbeiten, Analysieren, Extras**

Über diese Menüpunkte können die ID3-Tags bearbeitet, Titel normalisiert oder die BPM (Beats pro Minute) berechnet werden.

Ebenfalls können die ausgewählten Titel im Finder angezeigt oder auch als Playlist exportiert werden.



## 5.3 Titel in UltraMixer suchen

UltraMixer bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, Titel zu suchen, die im weiteren näher erläutert werden. Diese Suchmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

1. Schnellsuche
2. Spalten-Schnellsuche
3. Filtersuche
4. Markierer
5. Live-Suche
6. Detailsuche
7. Tabellensuche

### 5.3.1 Schnellsuche

Die Schnellsuche ist eine sehr einfache Möglichkeit, in UltraMixer einen Titel im gesamten Filearchiv zu suchen, und wird daher am häufigsten verwendet. Diese Suche befindet sich in der Filearchiv-Ansicht in der Funktionsleiste am unteren Rand der Filearchiv-Tabelle.



#### HINWEIS:



Steht neben dem Lupensymbol nicht „Suche“, muss vorher mit einem Linksklick auf die Lupe die Suchart auf „Suche“ gestellt werden.

Um einen Titel zu suchen, muss in das Textfeld geklickt und der Suchbegriff darin eingegeben werden. Damit die Suche durch das gesamte Filearchiv beginnt, muss die Eingabetaste (Enter) gedrückt werden.

Wurden Titel gefunden, die mit dem Suchbegriff übereinstimmen, wird ein neuer Suchergebnis-Ordner angelegt, der alle Suchergebnisse enthält. Der Ergebnissordner befindet sich im Filearchivbaum im Systemordner „Suchergebnisse“. Abschließend wird automatisch der neu erstellte Ordner ausgewählt, um direkt auf die Suchergebnisse zugreifen zu

können.

## 5.3.2 Spalten-Schnellsuche

Im Gegensatz zur Schnellsuche die nach dem Suchbegriff im kompletten Datensatz sucht, ist ebenfalls eine Schnellsuche mit Eingrenzung der Suchergebnisse über Angabe von Spalten möglich.

Ein Beispiel:

Wird in der Schnellsuche „Nena“ eingegeben so erscheinen alle Titel die in irgendeinem Attribut (z.B. auch Kommentar oder Dateiname) „Nena“ enthalten in der Ergebnisliste.

Wird hingegen „Artist: Nena“ eingegeben so werden ausschließlich Titel gefunden die im Artist „Nena“ enthalten.

### TIPP:

Möchten Sie die Suchergebnisse noch weiter verfeinern, dann können weitere Spalten hinzugenommen werden.  
z.B.: „Artist: Nena Rating: 3-5“

## 5.3.3 Filtersuche

Ist der Ordner mit der gesuchten Musik bereits bekannt, kann es zeilführender sein, bestimmte Titel dieses Ordner herauszufiltern. Diese Suche befindet sich ebenfalls im Filearchiv in der Funktionsleiste am unterern Rand der Filearchivtabelle.

### HINWEIS:



Steht neben dem Lupensymbol nicht „Filter“, muss vorher mit einem Linksklick auf die Lupe die Suchart auf „Filter“ gestellt werden.

Nach jedem eingegebenen Zeichen werden alle Titel des Ordners, die mit der Eingabe übereinstimmen, herausgefiltert. Wurde ein Zeichen zuviel eingegeben, kann es einfach wieder entfernt werden und das Filterergebnis wird sich automatisch anpassen.

## TIPP:

Ein neuer Ordner mit den Filterergebnissen wird in den Suchergebnissen gespeichert, wenn nach der Filtersuche „Enter“ gedrückt wird (siehe Schnellsuche).

### 5.3.4 Markierer

Über die Markierer-Suche werden alle Titel in der Filearchivtabelle rot markiert, die mit dem Suchbegriff übereinstimmen.

## HINWEIS:



Steht neben dem Lupensymbol nicht „Markierer“, muss vorher mit einem Linksklick auf die Lupe die Suchart auf „Markierer“ gestellt werden.

Analog zu den vorangegangenen Suchoptionen werden alle markierten Titel beim Drücken von „Enter“ in einem neuen Suchordner zusammengefasst.

### 5.3.5 Live-Suche

Befindet man sich in der Filearchivtabelle oder einer Playliste und möchten schnell zu einem bekannten Titel gelangen, dann sollte die Live-Suche gewählt werden. Nach Eingabe der ersten Buchstaben wird der erste übereinstimmende Titel automatisch selektiert.

## HINWEIS:

Damit die Live-Suche verwendet werden kann, muss sie in den Einstellungen von UltraMixer aktiviert werden.

Um die Live-Suche zu verwenden, muss die zu durchsuchende Tabelle fokussiert sein, das heißt, die Tabelle muss zuvor einmal kurz mit der Maus angeklickt oder mit der entsprechenden Tastenkombination aktiviert worden sein. Anschließend kann „blind“ mit dem Tippen der Buchstaben begonnen werden; das Suchfeld muss dazu nicht aktiviert sein.

## 5.3.6 Detailsuche

Suche

**ULTRAMIXER<sup>3</sup>**  
PROFESSIONAL DIGITAL DJ SOLUTION

**Schnell-Suche**

Volltextsuche

**Detail-Suche** [Leeren](#)

Artist

Titel

Album

Jahr  -

Genre

Tanzstil

Kommentar

BPM  -

Rating  -

Taktart

Dateiname

UND-Verknüpfung  
 ODER-Verknüpfung

Felder nach Suche leeren

Gibt es im Archiv Interpreten oder Bands, die mit mehreren Titeln vertreten sind, kann eine detaillierte Suche notwendig werden. In den Detailsuche-Dialog gelangt man durch einen Klick auf die Pfeilschaltfläche, die sich rechts neben der Archivschaltfläche in der Navigationsleiste befindet. Es erscheint ein Menü, in dem der Menüpunkt „Suche“ ausgewählt werden muss, damit sich der Detailsuche Dialog öffnet. Optional kann das Tastenkürzel Alt+F (Mac: Apfel+F) gedrückt werden.

## 5.3.7 Tabellensuche

Zuletzt noch eine Suchmöglichkeit, die vielleicht bereits aus anderen Anwendungen bekannt ist. Durch drücken der Tastenkombination Strg+F erscheint ein weiterer Such-Dialog.



Nach Eingabe des Suchbegriffes wird der erste übereinstimmende Titel automatisch selektiert.

**TIPP:**

Durch erneutes drücken auf „Weitersuchen“ springt die Selektion zu weiteren Treffern.



## 5.4 Vorhören von Titeln

DJs benötigen zur Ausübung Ihrer Arbeit eine Möglichkeit, Musiktitel vorhören zu können, ohne den laufenden Titel zu unterbrechen. UltraMixer bieten zwei Möglichkeiten, Titel vorab anzuhören. Die erste Möglichkeit ist das Vorhören über die Monitorfunktion und als zweite Möglichkeit kann der Titel über einen eigenständigen Player vorgehört werden.

### 5.4.1 Vorhören über den Monitor

Ist bereits ein Titel in einem Player geladen, kann dieser über die Monitorfunktion vorgehört werden. So kann, während ein Titel über die Musikanlage läuft, der nächste zu spielende Track ausgewählt und voreingestellt werden. Die Monitor-Funktion kann nur genutzt werden, wenn mindestens zwei Soundkarten oder eine mehrkanalige Karte vorhanden ist. Nur bei diesen Karten können die Signale des Monitors und der Player auf verschiedene Kanäle aufgeteilt werden. Besitzen Sie nur eine einfache Soundkarte, hat die Betätigung der Monitor-Buttons keine Auswirkung.



Die Monitor-Buttons befinden sich im Mixerbereich links und rechts neben dem Crossfader. Alle Einstellungen (z.B. Gain-Regler, EQ-Regler, Pitch-Regler etc.), die vorgenommen werden, sind über den Monitor-Kanal hörbar.

#### Monitor-Button Funktionen:

- Aktivieren Sie mit einem Linksklick den Monitor-Button des Players, in welchem sich der vorzuhörende Titel befindet.
- Dieser Monitor-Kanal ist nun aktiv; die Schaltfläche leuchtet auf. Mit dem Monitor-Drehregler ( ) können Sie die Lautstärke im Kopfhörer beeinflussen.
- Deaktivieren Sie den Monitor-Kanal mit einem erneuten Linksklick.

## TIPP:

Zum Angleichen der Geschwindigkeit oder der Lautstärke des vorzuhörenden Titels an den laufenden Titel ist es oft sehr hilfreich, beide Musikstücke im Kopfhörer gleichzeitig zu hören. Aktivieren Sie dazu beide Monitor-Schaltflächen.

## 5.4.2 Vorhören über den Previewplayer

Wenn die Titel einer Playliste zusammengestellt werden oder mit dem Filearchiv gearbeitet wird, kann es notwendig sein, einen Titel vorab anzuhören. Sowohl in der Playlist-, Waitlist-, Wishlist- oder der Filearchiv-Tabelle kann die Previewplayerspalte (PP) eingebildet werden. Für alle Titel dieser Listen kann mit einem Linksklick auf das Symbol  der ausgewählte Titel über einen Previewplayer angehört werden.

Im folgenden wird der Previewplayer und dessen Steuerelemente dargestellt (Zeilenweise von Links nach Rechts).



- (1) Previewplayer schließen
- (2) Titelanzeige
- (3) Stecknadel
- (4) Play- / Stopbutton
- (5) Spulbalken
- (6) Rückwärts spulen
- (7) Vorwärts spulen
- (8) Vorheriger Titel
- (9) Nächster Titel
- (10) Abgelaufene Zeit
- (11) Verbleibende Zeit
- (12) Lautstärkereglern

Über die Stecknadel (3) kann der Previewplayer an einem beliebigem Ort festgepinnt werden und wird beim nächsten Titel wieder an dem selben Ort erscheinen. Ist die Pin-Funktion deaktiviert, erscheint der Player jedesmal unterhalb des Titel, der vorgehört wird.

## HINWEIS

Der Player wird beendet, wenn die Ansicht oder der Modus in UltraMixer gewechselt wird, damit schnelle plötzlich notwendige Eingriffe möglich bleiben.



## 5.5 Streaming/ Broadcasting

„Mit UltraMixer die ganze Welt erreichen“, unter diesem Motto steht dieses Kapitel, denn seit UltraMixer 4 ist es möglich, die mit UltraMixer erstellten, Musikmixes als Stream im Internet anzubieten.

Es stehen im Moment mit Mixlr, SHOUTcast und Icecast drei verschiedene Streaming-Server Anbindungen zur Verfügung um unendlich viele Nutzer mit Musik zu begeistern.

### 5.5.1 Mixlr

#### **Sendevorraussetzungen:**

Die folgenden Vorraussetzungen sind notwendig, um mit Mixlr und UltraMixer Musik ins Internet zu streamen.

1. Sie benötigen einen Account bei einem der sozialen Netzwerke Facebook, Twitter oder bei der Musikerplattform Soundcloud.
2. Melden Sie sich auf [www.mixlr.com](http://www.mixlr.com) mit einem der unter (1) genannten Accounts an



Bevor die Musik übertragen werden kann muss in UltraMixer noch die Verbindung zum Streamingserver hergestellt werden. Wechseln Sie dazu in den Masterbereich und öffnen Sie die Recording/Broadcasting Einstellungen.

Wählen Sie nun als Servertyp Mixlr aus, vergeben einen Broadcastnamen und eine Kategorie. Anschließend vergeben tragen Sie noch das Mixlr Login und Passwort ein und übernehmen die Einstellungen. Mit einem Klick auf den Recordbutton startet die Aufnahme.

## Empfangsvoraussetzungen:

Damit Ihre Zuhörer den Musikstream empfangen können, genügt es, wenn sie die Internetseite [www.mixlr.com](http://www.mixlr.com) aufrufen und dann unter der entsprechenden Kategorie den entsprechenden Livestream auswählen.

## 5.5.2 SHOUTcast

### Sendevoraussetzungen:

Bevor Musik mit UltraMixer über SHOUTcast ins Internet gestreamt werden kann sind folgende Vorbereitungsschritte notwendig:

1. Laden Sie sich von [www.shoutcast.com](http://www.shoutcast.com) den SHOUTcast Server 1.x zum Erstellen eines eigenen Internetradios herunter
2. Installieren Sie die Serversoftware
3. Im Installationsverzeichnis befindet sich eine Initialisierungsdatei („sc\_serv.ini“) die alle relevanten Servereinstellungen enthält und entsprechend angepasst werden muss. Die Datei kann mit einem gewöhnlichen Texteditor geöffnet und bearbeitet werden. In der Datei wird unter anderem der Loginname, das Passwort, die Portnummer, oder aber die maximale Zuhöreranzahl festgelegt.
4. Nach der Konfiguration der Initialisierungsdatei speichern Sie die Einstellungen und starten Sie das Serverprogramm.
5. Starten Sie UltraMixer



Bevor die Musik übertragen werden, kann muss in UltraMixer noch die Verbindung zum Streamingserver hergestellt werden. Wechseln Sie dazu in den Masterbereich und öffnen Sie die Recording/Broadcasting Einstellungen. 

Hier sind die URL des Streamingrechners und Port, sowie der Loginname und das Passwort aus der Initialisierungsdatei einzutragen.

Nach Eingabe aller Verbindungsdaten können die Einstellungen übernommen werden und das Streaming kann im Anschluss mit einem Klick auf den Aufnahmebutton gestartet werden.

### **Empfangsvoraussetzungen:**

Damit Ihre Zuhörer die Musik empfangen können benötigen diese einen SHOUTcast kompatiblen Serverclient z.B.: Winamp, Mediaplayer oder iTunes. Dort wird die Sendeadresse geöffnet und schon kann der Musikstream empfangen werden.

Die Sendeadresse setzt sich wie folgt zusammen:

„http://“ + „IP Adresse des Servers“ + „:“ + „verwendeter Port“

Die IP Adresse des Servers kann durch Aufruf der Seite „www.wieistmeineip.de“ ermittelt werden.

### **5.5.3 Icecast**

#### **Sendevoraussetzungen:**

Bevor Musik mit UltraMixer über Icecast ins Internet gestreamt werden kann sind folgende Vorbereitungsschritte notwendig:

1. Laden Sie sich von [www.icecast.org](http://www.icecast.org) den Icecast Server zum Erstellen eines eigenen Internetradios herunter
2. Installieren Sie die Serversoftware und starten Sie diese
3. Konfigurieren Sie den Server über das Konfigurationsmenü
4. Starten Sie UltraMixer
5. Geben Sie die Verbindungsdaten in den Broadcasting Einstellungen in UltraMixer ein. (Siehe „5.5.2 SHOUTcast“ auf Seite 82) 
6. Starten Sie das Recording

#### **Empfangsvoraussetzungen:**

Die Empfangsvoraussetzungen sind analog den SHOUTcast Empfangsvoraussetzungen (Siehe Oben).

## 5.6 Zwei Titel beat-synchron ineinander mixen

Dieses Kapitel zeigt, wie man einen beat-synchronen Mix zwischen zwei Titeln realisiert. Hierbei laufen zwei zu mixende Titel mit gleicher Geschwindigkeit und gleichem Rhythmus übereinander. Genauer gesagt, jeder (Bass-) Schlag eines Titels spielt zum gleichen Zeitpunkt wie der Schlag des zweiten Titels („5.7 Kleine Beat- und Mix-Lehre“ auf Seite 87).

In UltraMixer können zwei Titel sowohl manuell als auch automatisch beatsynchron ineinander gemixt werden. Die folgenden zwei Kapitel zeigen wie das geht.

### 5.6.1 Automatisch beat-synchron mixen

In UltraMixer gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten zwei Titel auf den Beat genau zu synchronisieren. Zum einen gibt es die „Sync“-Schaltfläche im Soundplayer und zum anderen die „Sync“-Schaltfläche im Fadingbereich. Beide Funktionen werden im folgenden näher erläutert.

#### 5.6.1.1 Sync - Soundplayer

Wird die „Sync“-Schaltfläche eines Players gedrückt, so wird der BPM-Wert dieses Players an den des anderen Player angeglichen. Spielen beide Player, so wird der Player, dessen „Sync“-Schaltfläche gedrückt wurde, kurzzeitig in der Geschwindigkeit so verändert bis beide Titel beat-synchron zueinander sind. („4.2.8.7 Sync-Schaltflächen“ auf Seite 23)

#### HINWEIS

Die Titel werden nach dem Drücken der Schaltfläche nur ein einziges mal synchronisiert und können ggf. nach Rhythmuswechseln wieder unsynchron werden.

#### 5.6.1.2 Sync - Fadingbereich

Ist die „Sync“-Schaltfläche im Fadingbereich aktiviert (siehe „4.4.2 Fading-Sektion“ auf Seite 31), werden die Titel der beiden Player automatisch und kontinuierlich synchronisiert, wobei die Synchronisation aller zwei Sekunden stattfindet. Der Player dessen Geschwindigkeit verändert wird, um die Titel zu synchronisieren, wird über die Spielzeit des geladenen Titels ermittelt. Bei der Ermittlung der Spielzeit wird nicht nur Play und Pau-

se, sondern auch eine Veränderung des Pitches, beachtet. Der Titel, der die geringere Spielzeit besitzt, wird letztlich in BPM und Geschwindigkeit verändert bis die Titel beat-synchron sind. Abschließend sei noch genannt, wenn der Auto-DJ aktiviert ist, findet die Synchronisation nur einmal kurz vor der automatischen Überblendung statt.

## 5.6.2 Manuell beat-synchron mixen

Im folgenden eine kleine Anleitung wie zwei Titel manuell im Beat synchronisiert werden.

### **Arbeitsschritte für einen beat-synchronen Mix zweier Titel:**

1. Laden Sie die gewünschten Titel in die Playlisten.
2. Starten Sie einen Titel.
3. Vergewissern Sie sich, dass der Crossfader auf der Seite des spielenden Titels steht.
4. Öffnen Sie den Monitorkanal des zweiten Titels. Die folgenden Schritte werden mit Hilfe des Kopfhörers durchgeführt.
5. Suchen Sie mit Hilfe der Frame-Search-Buttons (Kap. 5.2.6) den ersten Beat des Titels. Ist dieser nicht am Anfang zu finden, spielen Sie den Titel ab oder spulen mit Hilfe des Spulbalkens etwas nach vorn. Anschließend suchen Sie wiederum mit den Frame-Search-Buttons den genauen Startpunkt des ersten Beat- oder Bassschlags.
6. Speichern Sie diese Stelle mit einem Linksklick auf den Cue-Button.
7. Starten Sie den Titel, damit UltraMixer die BPM-Zahl berechnen kann.
8. Gleichen Sie mit Hilfe des Pitch-Reglers (Kap. 5.2.8) die berechnete BPM-Zahl an die des laufenden Titels an.
9. Korrigieren Sie, falls nötig, mit Hilfe Ihres Gehörs diese Geschwindigkeitseinstellung. Verwenden Sie dazu die Pitch-Buttons.
10. Nehmen Sie je nach Bedarf Einstellungen an den Bässen, Mitten und Höhen des Titels vor. Verstärken oder verringern Sie gegebenenfalls die Lautstärke mit Hilfe des Gain-Drehreglers.
11. Kehren Sie mit einem Linksklick auf den Cue-Button zum zuvor gespeicherten Cue-Punkt zurück.
12. Starten Sie von dort aus den Titel (parallel zum Beat des ersten Titels), um den Mix zu beginnen.
13. Stimmt die Geschwindigkeit der Titel noch nicht korrekt überein, korrigieren Sie diese mit den Pitch-Buttons und halten Sie den Titel gleichzeitig mit Hilfe der Pitch-Bend-Buttons parallel zum ersten Titel.
14. Blenden Sie den zweiten Titel mit Hilfe des Crossfaders über.

## TIPP:

Nicht aufgeben! Um einen perfekten Mix zu absolvieren, ist sehr viel Übung nötig. Hierbei muss vor allem das Gehör trainiert werden, auf die geringsten Geschwindigkeitsunterschiede zu reagieren. Suchen Sie sich einfache Rhythmen zum Üben aus. Am besten geeignet sind 4/4-Takte mit wenig Schlaginstrumenten, die kaum vom eigentlichen Beat ablenken. Außerdem sollte das Anfangstempo nicht zu hoch gewählt werden.



## 5.7 Kleine Beat- und Mix-Lehre

Am Beispiel von Titeln mit 4/4-Takten, wie es z.B. bei House- und Techno-Musik üblich ist, kann am besten deutlich gemacht werden, worauf es beim Mixen ankommt. Die hier beschriebene Erklärung kann durchaus in Bezeichnungen und wenigen Details zu anderen Beschreibungen differieren, das Prinzip ist jedoch stets das gleiche.

Techno- und House-Tracks bestehen aus Beats, Bars und Breaks. Beats sind die schon erwähnten Schläge eines Rhythmus. Diese müssen allerdings nicht zwangsläufig durch Bässe oder andere Schlaginstrumente repräsentiert sein. Auch einem klassischen Violinen-Konzert können Beats zugeordnet werden. Zurück zu Dance-Tracks: Breaks werden die „Pausen“ in einem Titel genannt, in denen oft keine Bassschläge oder Ähnliches zu hören sind. Bars sind kleine Titelabschnitte, die aus einer geraden Anzahl von Beats bestehen. In dieser Beschreibung soll gelten: 1 Bar = 8 Beats. Diese Einteilung ist nicht willkürlich. Nach 8 Beats werden oft bestimmte Elemente, wie Geräusche und Klänge wiederholt.

1. Beat	2. Beat	3. Beat	4. Beat	5. Beat	6. Beat	7. Beat	8. Beat
1 Bar							

Beobachtet man den Aufbau von Dance-Tracks weiter, stellt man fest, dass das Hauptthema eines Titels auf einer geraden Anzahl von Bars basiert. In der Regel dauern die Melodien von Dance-Tracks 4 Bars, oftmals auch 2 Bars an und werden danach wiederholt. Bezogen auf 2 Bars pro Thema entsteht somit ein wiederkehrendes Muster AB:

1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Bar				2. Bar				3. Bar				4. Bar																			
Hauptthema								Hauptthema																							

Der wichtigste Punkt beim Mixen zweier Tracks mit gleicher Geschwindigkeit ist, dass die Beats beider Titel exakt übereinander liegen müssen:

Titel 1:	1. Beat	2. Beat	3. Beat	4. Beat	...
Titel 2:	1. Beat	2. Beat	3. Beat	4. Beat	...

Ist dies nicht der Fall, kommt es beim Überblenden zu einem unverständlichen Durcheinander von Rhythmen.

Auch der Melodieverlauf beider Titel sollte im Auge behalten werden. Meist ist es empfehlenswert, den neuen Titel erst dann zu starten, wenn eine gerade Anzahl von Bars des laufenden Titels abgelaufen ist:

Titel 1:	1. Bar	2. Bar	1. Bar	2. Bar	1. Bar	2. Bar
	Hauptthema		Hauptthema		Hauptthema	
Titel 2:	Start		1. Bar	2. Bar	1. Bar	2. Bar
			Hauptthema		Hauptthema	

UltraMixer analysiert die Feinstruktur eines Titels und hilft dabei, die Beats zu finden und markiert sie in den meisten Fällen grafisch in der Waveform (dort dann Taktstriche genannt). Die darüber hinaus gehenden größeren musikalischen Strukturen der Bars und Themen sind dagegen stark von der abgespielten Musik abhängig und erfordern ein geschultes Ohr.



## 5.8 Tray-Modus

Der Tray-Modus minimiert UltraMixer in die Taskleiste. Dieser Modus ist vor allem dann geeignet, wenn Sie UltraMixer als Jukebox nutzen und nebenbei noch andere Programme ausführen möchten. Vor Umschaltung in den Tray-Modus ist es sinnvoll, die Auto-DJ-Funktion zu aktivieren.



## 6. Optionen & Einstellungen

In den Einstellungen werden die Arbeitsparameter und die Funktionsweise von UltraMixer verwaltet. Hier können beispielsweise Tastenkürzel verändert, die Verhaltensweise von Bedienelementen festgelegt oder Soundkarten den Ausgabekanälen zugeordnet werden.

### Schritte zum Einstellungsmenü:

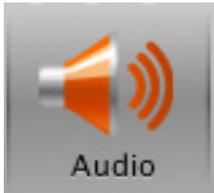
1. Öffnen Sie das UltraMixer-Menü mit Linksklick auf die Schaltfläche „Einstellungen“ in der unteren rechten Bildschirmcke.
2. Wählen Sie den Menüpunkt „Einstellungen“ an.
3. Folgendes Fenster wird geöffnet:



4. Wählen Sie ggf. eine der Obermenü-Schaltflächen im oberen Fensterbereich an. Der jeweilige Inhalt des Untermenüs wird in der Leiste direkt darunter dargestellt.
5. Führen Sie die gewünschten Einstellungen durch.
6. Alle Änderungen im Setup-Menü werden generell mit Linksklick auf „OK“ gespeichert.

Die diversen Konfigurationsmöglichkeiten der einzelnen Untermenüs werden in den folgenden Kapiteln genauer erläutert.

## 6.1 Audio



Das Soundsystem kann auf verschiedenen Betriebssystemen variieren. Zur Zeit sind auf Windows sowohl DirectX als auch ASIO verfügbar, unter Mac OS X wird derzeit CoreAudio unterstützt und für das GNU/Linux-Betriebssystem unterstützt UltraMixer das OpenSoundSystem (OSS). Wählen sie bei diesem Punkt „Auto Detect“, versucht UltraMixer, die optimalen Einstellungen für ihr aktuelles Audio-Setup zu finden.

### HINWEIS:

Sobald sich mehrere ASIO-Soundkarten in einem System befinden, wird UltraMixer die erste aktivieren. ASIO lässt es nicht zu, dass zwei ASIO-Soundkarten gleichzeitig aktiv sind. Daher sollten sie nur die von Ihnen genutzte Soundkarte in der Systemsteuerung aktivieren.

### 6.1.1 Soundkarten

An dieser Stelle werden den beiden Playern, ihren zugehörigen Monitorkanälen, dem Sampleplayer und dem Vorhörplayer die einzelnen Soundkarten bzw. Soundkartenkanäle zugeordnet. UltraMixer erkennt eigenständig, welche Hardware installiert ist, so dass eine falsche Auswahl nicht möglich ist.

Sollten zwei ASIO Soundkarten zur Verfügung stehen, wählen Sie bitte über die Schaltfläche „bevorzugtes Asiogerät“ die Asio Soundkarte aus, die Sie verwenden möchten. Dies ist notwendig da ASIO es nicht zulässt zwei ASIO Soundkarten gleichzeitig zu aktivieren.

## 6.1.2 Audio Engine

### 6.1.2.1 Latenz

Als Latenz wird die zeitliche Verzögerung zwischen dem Entstehen eines Sounds bzw. der Betätigung eines Reglers und der Ausgabe genannt. UltraMixer bietet die Möglichkeit, die Latenz (in Millisekunden) zu verändern. Geringe Latenz führt zu einer höheren CPU-Last und sie kann zu Audioaussetzern führen.

### 6.1.2.2 Mixer-Qualität

Die Auswahl unter Mixer-Qualität beeinflusst die Klangqualität und die Qualität des Time-Stretchers. Die Interpolationsalgorithmen des Mixers staffeln sich wie folgt:

Low (niedrige Qualität)	Lineare Interpolation
Normal (normale Qualität)	Bilineare Interpolation
High (hohe Qualität)	Spline-Interpolation
Highest (höchste Qualität)	Bikubische Interpolation

Je höher die Qualität, um so stärker wird der Prozessor des Rechners belastet.

### 6.1.2.3 Time-Stretching-Qualität (Tempo)

Über diese Auswahlbox stellen Sie die Qualität des Timestrechers ein. Sie können wählen zwischen „knackigen Beats“ für Titel in denen der Beat im Vordergrund steht, „klarem Sound“ für Titel die eher melodisch sind und einem Kompromiss zwischen beiden Varianten.

### 6.1.2.4 Scratching Qualität

Hier können Sie die Scratching Qualität einstellen. Beachten Sie dabei das eine hohe Qualität auch zu einer höheren Systemauslastung führt.

## 6.2 Aussehen



Unter dem Menüpunkt wird das Aussehen der Tabellen, der Player, des Mixers, des File-Archivs und des ID3-Tags eingestellt.

### 6.2.1 Allgemein

#### 6.2.1.1 Sprachauswahl

Hier wird die Sprache der Benutzungsoberfläche von UltraMixer eingestellt. Standardmäßig sind bereits die Sprachen Englisch, Deutsch und Niederländisch enthalten. Diese Änderung wird erst nach einem Neustart von UltraMixer wirksam.

#### 6.2.1.2 Tooltips

Standardmäßig wird, sobald Sie mit der Maus über ein Bedienelement hinweg fahren, eine kurze Zusatzinformation eingeblendet. Diese kleinen gelben Fenster können unter Umständen stören und lassen sich deshalb abschalten.

#### 6.2.1.3 Antialiasing

Standardmäßig werden die Schriften von UltraMixer geglättet.

**TIPP:**

Diese Option verursacht höhere CPU-Last und sollte auf Systemen mit Leistungsproblemen ausgeschaltet werden.

#### 6.2.1.4 Sicherheitsabfrage beim Beenden von UltraMixer

Beim Beenden von UltraMixer wird standardmäßig eine Sicherheitsabfrage eingeblendet, die vor ungewolltem Schließen des Programms schützt. Diese Abfrage kann mit dieser Option deaktiviert werden.

**HINWEIS:**

Falls beim Schließen von UltraMixer noch Musik spielt, wird die Warnung immer angezeigt, unabhängig von der Einstellung.

#### 6.2.1.5 Prüfe auf Updates beim Start

Ist diese Option markiert und eine Internetverbindung aktiv, überprüft UltraMixer bei jedem Programmstart, ob neue Updates verfügbar sind.

#### 6.2.1.6 Hinweis auf leeres Filearchiv

Ist diese Option aktiviert und das Filearchive nach dem Start von UltraMixer leer, dann erscheint ein Dialog, über den sofort Musikdateien zum UltraMixer-Filearchiv hinzugefügt werden können.

#### 6.2.1.7 Zeige Fehlerreport-Dialog

UltraMixer wird ständig verbessert; daher wurden spezielle Fehlererkennungsalgorithmen entwickelt, die es erlauben, auch kleinste Fehler zu erkennen und in einem Update zu beheben. Dieses Feld ist im Standardfall aktiviert und bewirkt, dass beim Beenden von UltraMixer eine Überprüfung nach möglichen Fehlern durchgeführt und ggf. ein Fehlerreport erzeugt wird. In diesem Fall werden Sie beim Beenden von UltraMixer aufgefordert, das Absenden zu bestätigen.

#### 6.2.1.8 Zeige Info-Panel

Das Info-Widget kann in der Vollversion von UltraMixer vollständig deaktiviert werden. UltraMixer baut in diesem Fall keine Verbindung mehr zum Internet auf.

## 6.2.1.9 Live-Suche

Man befindet sich in der Filearchiv-Tabelle oder einer Playliste und möchten schnell zu einem bekannten Titel gelangen, dann sollte die Live-Suche gewählt werden. Nach Eingabe der ersten Buchstaben wird der erste übereinstimmende Titel automatisch selektiert.

## 6.2.1.10 Zeige drei Widgets

Verfügen Sie im 2-Playlist-Modus über genügend Platz zwischen den beiden Playlisten, dann können Sie diese Option aktivieren, um ein drittes Widget einzublenden.

## 6.2.2 Tabellen

Unter dem Menüpunkt Tabellen werden die Schriftarten der Playlisten, Waitlist, Wunschliste und des FileArchivs eingestellt. Es kann die Schriftart, Schriftgröße und Formatierung des Textes festgelegt werden.

Eine weitere Option ermöglicht, die Titel nur in Großbuchstaben anzuzeigen.

Ist die Option „Zeige Wiedergabe-Zeit statt -Dauer an“ aktiviert, wird in der Spalte Summe Dauer in den Playlisten (Waitlist) der prognostizierte Zeitpunkt eines Titels angezeigt, an dem dieser gespielt wird. Ist diese Option deaktiviert wird die Zeit in Stunden und Minuten angezeigt bis der Titel gespielt wird.

Die Option Trackformat ermöglicht zwischen verschiedenen Anzeigeformaten für die Trackanzahl zu wechseln. Die Anzeige in der entsprechenden Spalte der Tabellen wird daraufhin aktualisiert.

## 6.2.3 Player

Ist die Option „Ticker anschalten“ aktiviert, dann werden lange Titelnamen, die nicht mehr ins Display der Player passen, als Laufschrift angezeigt.

Unter dem Punkt Waveform können eigene Waveform- und Beatstrichfarben definiert werden und nach Bedarf ein- und ausgeschaltet werden.

## 6.2.4 Bedienung

### 6.2.4.1 Bedienung der Pitchfader

Legen Sie fest, in welcher Weise der Pitch-Regler von UltraMixer gesteuert werden sollen.

#### Verfügbare Reglerverhalten:

- „Von oben nach unten“ (Standard): Mausbewegung nach oben erhöht den Pitch-Regler-Wert.
- „Von unten nach oben“: Mausbewegung nach unten erhöht den Pitch-Regler-Wert.

Es kann gewählt werden zwischen dem UltraMixer-Style („+“ oben und „-“ unten) oder dem Technik-Style („-“ oben und „+“ unten)

### 6.2.4.2 Bedienung der Drehregler

Legen Sie fest in welcher Weise alle Drehregler von UltraMixer gesteuert werden sollen.

#### Verfügbare Reglerverhalten:

- „Von oben nach unten“ (Standard): Mausbewegung nach unten erhöht den Drehregler-Wert.
- „Von unten nach oben“: Mausbewegung nach oben erhöht den Drehregler-Wert.
- „Von links nach rechts“: Mausbewegung nach rechts erhöht den Drehregler-Wert.

### 6.2.4.3 Aktion beim Doppelklick

Hier kann die Aktion festgelegt werden die beim Doppelklick auf einen Titel ausgeführt wird. Zur Verfügung stehen:

1. Titel in Player laden
2. Titel vorhören

3. ID3-Tag in Tabelle bearbeiten

4. ID3-Tag in Dialog bearbeiten

## Titel in Player laden:

Bei einem Doppelklick auf diesen Titel wird dieser in den Player geladen.

## Titel vorhören:

Beim Doppelklick auf einen Titel öffnet sich der Vorhörplayer und der ausgewählte Titel kann vorgehört werden.

## ID3-Tag in Tabelle bearbeiten

Nach dem Doppelklick auf eine Zelle der Tabelle öffnet sich ein Textfeld, über das der ID3-Tag bearbeitet werden kann.

## ID3-Tag in Dialog bearbeiten

Es öffnet sich ein eigener Dialog, über den man alle ID3-Tags bearbeiten kann.

Dialog: ID3-Tags bearbeiten

ULTRAMIXER<sup>3</sup>  
PROFESSIONAL DIGITAL DJ SOLUTION

Artist: Russian Lady

Titel: Sorry 2009

Rating: ★★★★★

Track-Nr.: 12

Album:

Version:

Jahr: 2000

Genre: Acapella

Tanzstil:

Kommentar:

ReplayGain (dB): -5.39

BPM: 130

Taktart: 4/4

Dateiname: 007.mp3

Metainformationen zusätzlich in Datei speichern (ID3-Tags)

Dateiname automatisch aus ID3-Tags bilden

{artist} - {title}    Übernehmen

Abbrechen    OK

## 6.2.5 FileArchiv 1

### 6.2.5.1 Prüfe Konsistenz des FileArchivs beim Start

Beim Start von UltraMixer wird standardmäßig überprüft, ob die Verknüpfungen der Audio-Dateien im FileArchiv zu den Original-Dateien auf der Festplatte noch gültig sind. Ist dies nicht der Fall, werden die Verknüpfungen aus dem FileArchiv entfernt. Diese Aktion kann den Start des Programms verzögern, je nachdem, wie umfangreich Ihr FileArchiv ist. Deaktivieren Sie diese Option, falls Sie diese Zeit nicht aufwenden möchten oder Sie keinen Konsistenzcheck beim Programmstart wünschen.

### 6.2.5.2 Automatische Sicherungskopie anlegen

Ist diese Option aktiviert wird bei einem Start von UltraMixer aller 24 Stunden eine Sicherungskopie des Filearchives, als Unterordner des Verzeichnisses, das als Speicherort für das Filearchiv gewählt wurde, angelegt.

### 6.2.5.3 Suchergebnisse im FileArchiv beim Beenden leeren

Die Ergebnisse der Suchfunktion werden als Untergruppe in den „Search“-Ordner des FileArchivs eingetragen. Ist diese Option aktiviert, wird dieser Ordner standardmäßig beim Beenden von UltraMixer geleert.

### 6.2.5.4 Letzte Suchergebnisse

Ist diese Option aktiviert, werden nur die letzten Suchergebnisse gespeichert.

### 6.2.5.5 Mehrfachspaltensortierung

Ist diese Option aktiviert werden die Spalten Titel, Artist und Album in Abhängigkeit von einander sortiert.

## 6.2.5.6 Verschiebe Files beim Löschen in den Papierkorb

Audio-Dateien können in der Playlist oder im FileArchiv von der Festplatte gelöscht werden. Um versehentliches Löschen zu vermeiden, werden diese Daten zunächst standardmäßig in den Papierkorb verschoben. Von dort aus können sie gegebenenfalls wieder hergestellt werden. Achtung: Bei Deaktivierung dieser Option werden die Daten nicht mehr in den Papierkorb verschoben, sondern sofort vollständig gelöscht!

## 6.2.5.7 Verwende Caching

Durch die Verwendung von Caching wird beim Laden eines Musiktitels in das FileArchiv überprüft, ob sich dieser Titel bereits in der Datenbank befindet. Doppelte Einträge werden so übersprungen und damit der Ladevorgang beschleunigt.

## 6.2.5.8 Metainformationen zusätzlich in Datei speichern

Beim Editieren von ID3-Tags werden die geänderten Informationen zurück in die Datei geschrieben und verbleiben damit nicht nur in der lokalen UltraMixer-Datenbank.

## 6.2.5.9 Protokoll der Gespielten Titel

Legen Sie fest für wieviele der vergangenen Mixing-Sessions die Gespielten Titel protokolliert werden sollen

## 6.2.6 FileArchiv 2

Hier kann nicht nur die Anbindung zu iTunes hergestellt werden, es können ebenfalls Einstellungen vorgenommen werden, die besonders für Nutzer von Interesse sind, die mit mehreren UltraMixern auf das selbe Filearchiv zugreifen wollen.

## 6.2.7 Speicherort der iTunes-Bibliothekdatei (XML)

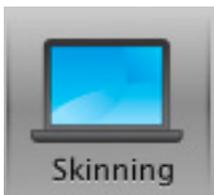
Die Angabe der iTunes-Bibliothekdatei ist notwendig, um auf iTunes-Playlisten zugreifen zu können. UltraMixer verfügt über eine Auto-Detekt-Funktion, die den Ort der Datei selbst ermittelt. Es ist dennoch jederzeit möglich, die Datei selbst auszuwählen, wenn

man über die Schaltfläche „Durchsuchen“ die Bibliotheksdatei selbst angibt.

## 6.2.7.1 Speicherort des UltraMixer-Archivs

Für den Anwender kann es von Nutzen sein, nicht nur ein sondern auch mehrere Musikarchive anzulegen. UltraMixer bietet die Möglichkeit, mehr als einen Speicherort für das Archiv anzugeben.

## 6.3 Skinning



In diesem Untermenü können Sie das Aussehen der Benutzungsoberfläche von UltraMixer verändern. Hierzu stehen Ihnen verschiedene so genannte Skins zur Verfügung.

### HINWEIS:

Neu an UltraMixer 3 sind die beliebig anpassbaren Skins. Es ist nun möglich, UltraMixer auf jede beliebige Bildschirmgröße zu vergrößern (abhängig von Mindestgröße).

### Ein Skin laden:

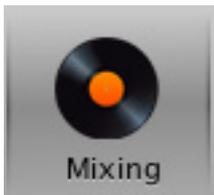
1. Selektieren Sie den gewünschten Skin mit einem Linksklick. Rechts neben der Auswahl werden eine Vorschau und weitere Zusatzinformationen angezeigt.
2. Laden Sie den Skin mit einem Doppel-Linksklick oder Linksklick auf die Schaltfläche „Skin verwenden“. Die Änderung wird sofort sichtbar.

### HINWEIS

Es ist ebenfalls möglich, UltraMixer in einem ande-

ren Farbschema darzustellen. Dazu gibt es am rechten Rand unter der Rubrik Farbschema eine Auswahlbox. Ein neues Farbschema kann von Vorteil sein, wenn man UltraMixer bei ungünstigen Lichtbedingungen einsetzt.

## 6.4 Mixing



In diesem Untermenü werden Einstellungen rund um das Mixen von Musiktiteln getroffen.

### 6.4.1 SoundPlayer

#### 6.4.1.1 Frame-Search-Länge

Diese Einstellung bezieht sich auf die Funktionsweise der Frame-Search-Buttons ( ). Hiermit wird festgelegt, wie groß die Schritte der Frame-Search-Funktion sind. Voreingestellt sind 10 Millisekunden.

#### 6.4.1.2 Pitch-Time-Regler beim Laden eines neuen Songs zurück setzen

Beim Laden eines neuen Titels wird standardmäßig der Pitchregler auf die Standardposition (Null-Position) zurückgesetzt.

#### 6.4.1.3 Equalizer und Effekte beim Laden eines neuen Songs zurück setzen

Beim Laden eines neuen Titels werden standardmäßig alle Drehregler in ihre Standardposition (Null-Position) zurückgesetzt. Wenn diese Funktionen deaktiviert sind, behalten die

jeweiligen Regler ihre zuletzt eingestellten Positionen bei.

#### 6.4.1.4 Song-Ende-Warnung

Ist diese Option aktiviert, wird kurz vor Ablauf eines Musiktitels eine visuelle Warnung ausgegeben. Zu welchem Zeitpunkt diese Warnung erscheint, kann über den dazugehörigen Parameter bestimmt werden.

#### 6.4.1.5 Unterbrechung von laufenden Titeln

Wird ein Titel in den SoundPlayer geladen, obwohl sich darin gerade ein laufender Titel befindet, erscheint zunächst standardmäßig eine Sicherheitsabfrage. Diese Abfrage kann mit dieser Option deaktiviert werden.

#### 6.4.1.6 Titel nur laden wenn Player gestoppt

Ist die Option „Titel nur laden wenn Player gestoppt“ aktiviert, damit wird ein plötzlicher Stop der Musik durch unbeabsichtigtes Laden eines Titels verhindert.

#### 6.4.1.7 Player starten bei Enter oder Doppelklick

Damit kann ein Titel direkt aus einer Liste durch Enter oder Doppelklick gestartet werden.

#### 6.4.1.8 Gespielte Titel aus der Playlist entfernen

Nach dem Abspielen eines Titels wird dieser standardmäßig aus der Playlist entfernt. So kann verhindert werden, dass ein Titel zweimal gespielt wird. Deaktivieren Sie diese Option, falls Sie dieses Verhalten nicht wünschen.

#### HINWEIS

Diese Option ist inaktiv wenn der Auto-DJ läuft und auf DJ-Mode gestellt wurde.

## 6.4.1.9 Nächsten Titel laden

Lädt den nächsten Titel, nachdem der aktuelle Titel zuende gespielt wurde.

## 6.4.1.10 Automatische Online-CD-Abfrage (CDDB)

Ist diese Option markiert und eine Internetverbindung aktiv, wird beim Laden einer CD automatisch eine Online-CD-Abfrage durchgeführt.

## 6.4.1.11 Player abbremesen beim Beenden

Aktiviert oder deaktiviert den Effekt beim Beenden von UltraMixer (nur zu hören, wenn ein Titel spielt).

## 6.4.1.12 Ersten Cue-Punkt beim Laden eines Titels automatisch laden

Die aktuelle Position springt nach dem Laden eines Titels sofort zum ersten Cuepunkt oder Beat wenn diese Option aktiviert ist.

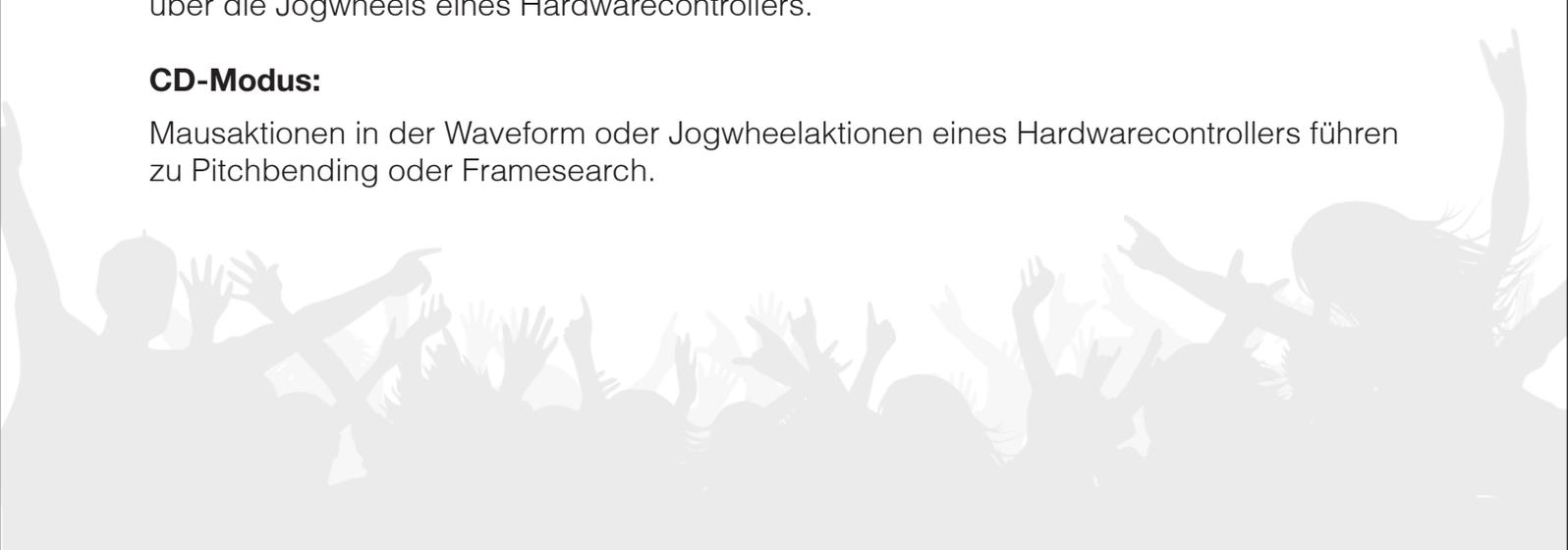
## 6.4.1.13 Playmodes

### **Vinyl-Modus:**

Erlaubt das Scratching von Musiktiteln, sowohl mit der Maus in der Waveform als auch über die Jogwheels eines Hardwarecontrollers.

### **CD-Modus:**

Mausaktionen in der Waveform oder Jogwheelaktionen eines Hardwarecontrollers führen zu Pitchbending oder Framesearch.



## 6.4.2 Auto-DJ

### 6.4.2.1 Crossfader automatisch bewegen

Ist diese Option aktiviert, wird der Crossfader automatisch zu dem Soundplayer bewegt, der den ersten Titel abspielt.

### 6.4.2.2 Asynchrones Fading

Ist diese Option aktiviert ist ein asynchrones Fading bei der Verwendung des Auto-DJ's möglich.

Beim Überblenden werden die Fadingkurven immer von Links (Kurve des Titel der eingeblendet wird) nach Rechts (Kurve des Titels der eingeblendet wird) durchlaufen.

### 6.4.2.3 Synchronisationsbegrenzung

Ist die Synchronisationsfunktion (siehe „5.6 Zwei Titel beat-synchron ineinander mixen“ auf Seite 84) und der Auto-DJ eingeschaltet, wird der neue Titel vor dem Überblenden in den BPM angepasst und beatsynchron übereinander „geschoben“. Da eine automatische Anpassung der BPM zwangsläufig eine Änderung der Geschwindigkeit des Titels bewirkt, ist es unter Umständen notwendig diese Anpassung zu begrenzen. Weicht der originale BPM Wert des neuen Titels vom spielenden Titel um einen größeren Betrag ab, als der der eingestellt wurde, so findet keine Synchronisation statt und die Überblendung erfolgt in einer X-Kurve.

## 6.4.3 Beatmatching

### 6.4.3.1 Loops auf Takten einrasten

Ist diese Option aktiviert und wird ein Loop immer auf den nächsten folgenden Beat eingerastet. So ist es möglich einen Loop beatgenau zu setzen. Diese Option ist nur aktiv wenn der Player spielt.

## 6.4.3.2 Cue-Punkte auf Takten einrasten

Ist diese Option aktiviert und wird ein Cuepunkt immer auf den nächsten folgenden Beat eingerastet. Diese Option ist nur aktiv wenn der Player spielt.

## 6.4.3.3 Immer Echtzeit-BPM verwenden

Standardmäßig analysiert UltraMixer jeden Titel in Echtzeit und zeigt überall nur die errechneten Echtzeit-BPM an. Wenn Sie es vorziehen, die BPM-Werte mit einem anderen Programm zu berechnen, schalten Sie diese Option aus. Beachten Sie, dass das automatische Synchronisieren dann in manchen Fällen nicht mehr zuverlässig funktionieren wird und Sie die Taktlage unter Umständen manuell angleichen müssen.

## 6.4.3.4 Echtzeit-BPM im ID3-Tag speichern

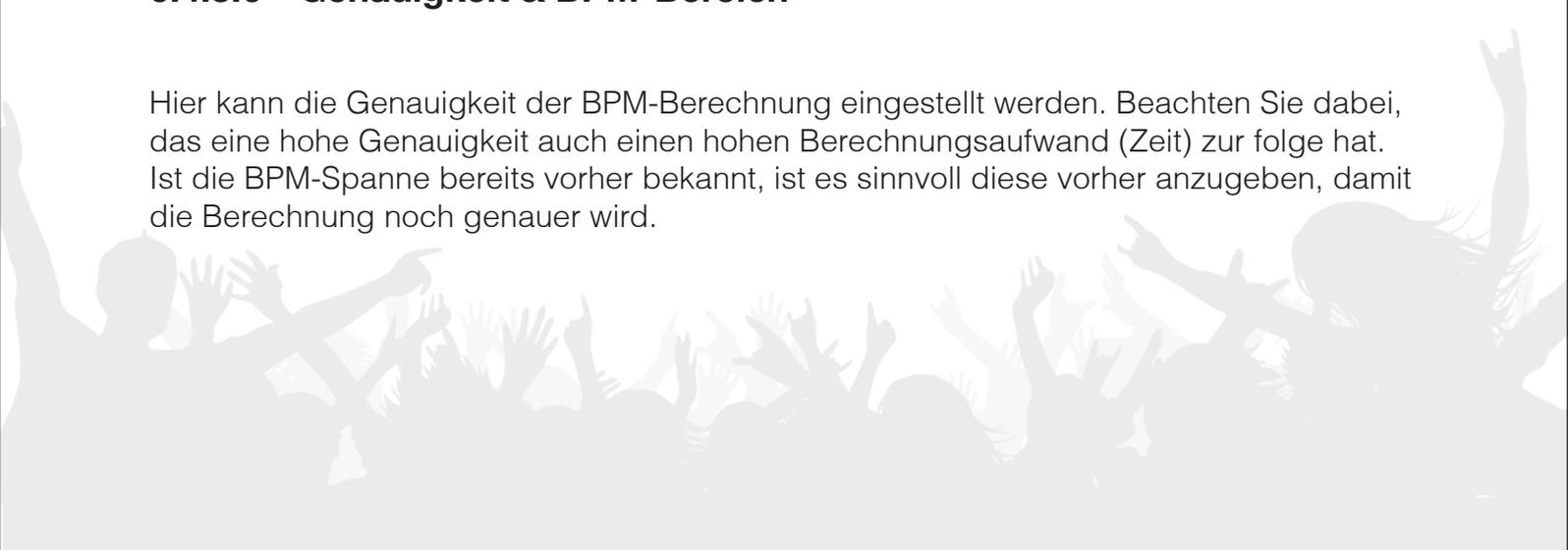
Wenn Sie die innerhalb von UltraMixer in Echtzeit errechneten BPM auch außerhalb von UltraMixer nutzen möchten, empfehlen wir die Aktivierung dieser Option. Achtung: BPM-Werte aus anderen Programmen werden dabei überschrieben. Standard ist aus.

## 6.4.3.5 Bereits analysierte Titel bei der BPM-Berechnung überspringen

Möchten Sie die BPM's Ihrer Titel neu berechnen lassen sofern bereits ein Wert vorhanden ist dann schalten Sie diese Option aus.

## 6.4.3.6 Genauigkeit & BPM-Bereich

Hier kann die Genauigkeit der BPM-Berechnung eingestellt werden. Beachten Sie dabei, dass eine hohe Genauigkeit auch einen hohen Berechnungsaufwand (Zeit) zur Folge hat. Ist die BPM-Spanne bereits vorher bekannt, ist es sinnvoll diese vorher anzugeben, damit die Berechnung noch genauer wird.



## 6.4.4 Mixer / Analyse

### 6.4.4.1 Crossfader zurücksetzen

Ist diese Option aktiviert, wird der Crossfader beim Beenden von UltraMixer auf die Mittelposition zurück gesetzt.

### 6.4.4.2 Lautstärke-Normalisierung verwenden

Audio-Daten können in der Playlist oder im FileArchiv nach dem Replay-Gain-Standard normalisiert werden. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass die Normalisierung beim Abspielen der Titel keine Beachtung erfährt.

#### Gain-Offset (Tracks mit RG)

Standardmäßig werden alle Titel auf den Grenzwert 89 dB normalisiert. Dieser Wert kann verändert werden, indem an dieser Stelle ein Offset hinzugefügt wird. Die ReplayGain-Lautstärke beträgt dann 89 dB + den eingegebenen Offset-Wert.

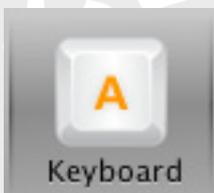
#### Gain-Offset (Tracks ohne RG)

Titeln, die nicht normalisiert wurden, kann ebenfalls ein Offset zugewiesen werden. In diesem Fall wird die Original-Lautstärke um diesen Wert erhöht.

### 6.4.4.3 Stilleerkennung

Ist die Stilleerkennung aktiviert, werden stille Bereiche am Anfang und am Ende eines Titels übergangen. Diese Funktion ist gerade beim Auto-DJ von Bedeutung, um ungewollte „Pausen“ zu verhindern.

## 6.5 Tastatur



In diesem Untermenü werden alle veränderbaren Shortcuts (dt. Tastaturbefehle) aufgelistet. Diese können hier individuell angepasst, gespeichert und geladen werden. Alle standardmäßig verfügbaren Shortcuts werden noch einmal in Kapitel 9 aufgeführt.

### Shortcut verändern:

1. Aktivieren Sie die Schaltfläche „Taste lernen“ mit Linksklick.
2. Markieren Sie den gewünschten Tastaturbefehl, den Sie verändern möchten.
3. Geben Sie nun Ihren gewünschten Tastaturbefehl ein. Beispiel: Für „Alt+A“ halten Sie die Alt-Taste und drücken A. Der neue Befehl erscheint umgehend hinter der markierten Aktion.
4. Sichern Sie den neuen Tastaturbefehl durch Deaktivieren der Schaltfläche „Taste lernen“.

### Shortcut speichern:

1. Öffnen Sie das Export-Fenster mit Linksklick auf „Export...“.
2. Wählen Sie einen Speicherplatz und geben Sie den Namen der Datei ein.
3. Bestätigen Sie das Speichern des Shortcuts mit Linksklick auf „Exportieren“. Die Shortcut-Einstellungen werden mit der Datei-Erweiterung UKM (für UltraMixer-Key-Mappings) gespeichert.

### Laden von Shortcut-Einstellungen:

4. Öffnen Sie das Import-Fenster mit Linksklick auf „Import...“.
5. Wählen Sie die gewünschte UKM-Datei aus.
6. Laden Sie die Shortcut-Einstellungen mit Linksklick auf „Öffnen“ in das Setup-Fenster. Die neuen Tastaturbefehle besitzen unmittelbar Gültigkeit.

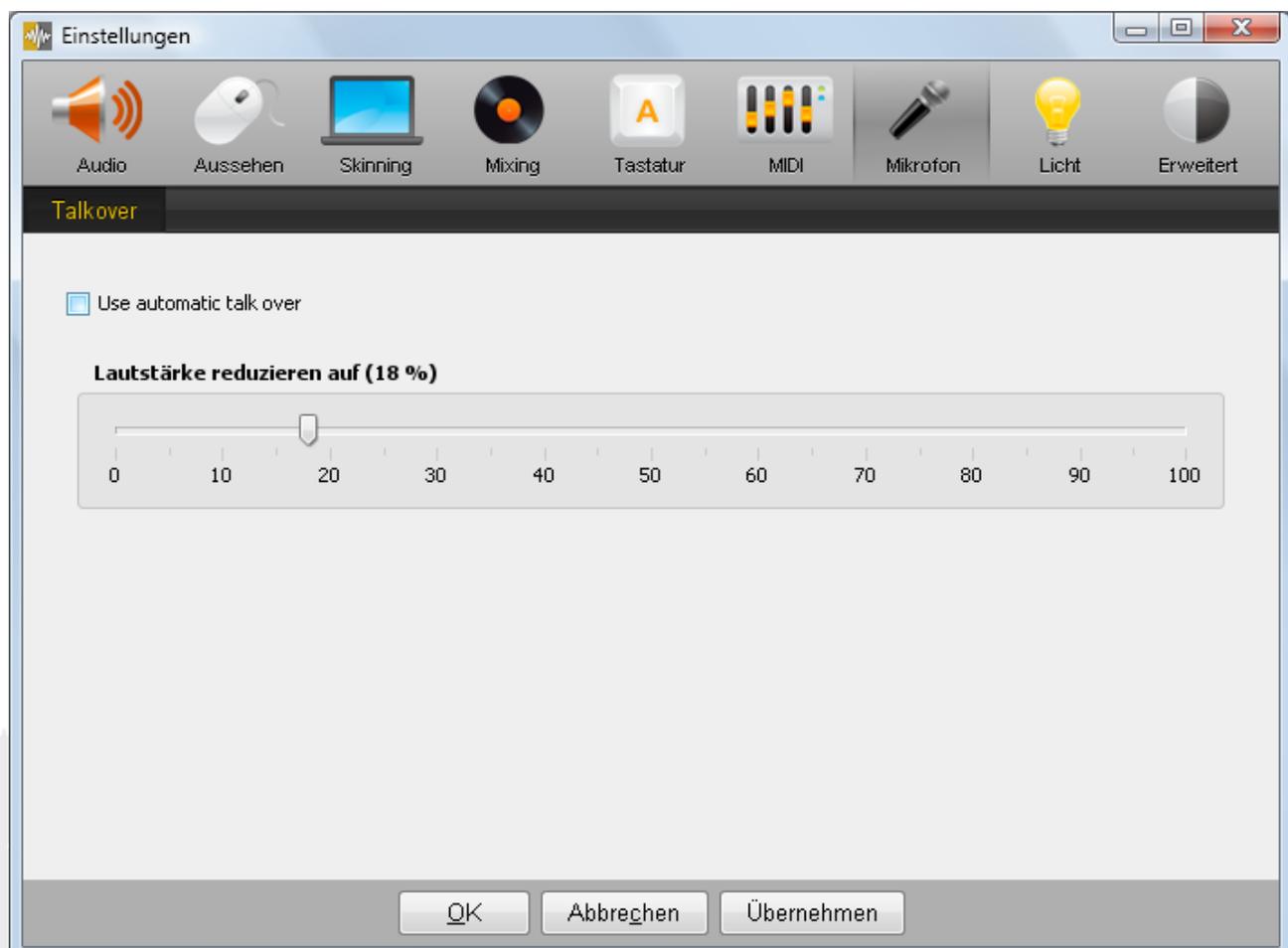
## 6.6 Mikrofon



### 6.6.1 Talkover

Innerhalb dieses Untermenüs können Sie Einstellungen zur Talk-Funktion vornehmen. Sie haben die Wahl zwischen manuellem und automatischem Talk-Over.

#### 6.6.1.1 Manuelles Talkover



Mit Hilfe des dargestellten „Lautstärkereduzierung“-Schiebereglers bestimmen Sie den prozentualen Wert, auf welchen beide Volume-Regler beim Betätigen des Talk-Buttons (siehe „4.4.2 Fading-Sektion“ auf Seite 31) abgesenkt werden sollen.

## 6.6.1.2 Automatisches Talkover

Im Gegensatz zum manuellem Talkover wird die Lautstärke der Musik beim automatischen Talkover gesenkt sobald ins Mikrofon gesprochen wird.



### Aufnahme-Gerät

Wählen Sie Ihren Mikrofonkanal aus.

### Wiedergabe-Gerät

Wählen Sie den Ausgabekanal für das Mikrofon aus.

## Wiedergabelautstärke

Hier wird die Wiedergabelautstärke der Mikrofonansage eingestellt.

## Lautstärkereduzierung

Mit Hilfe des dargestellten „Lautstärkereduzierung“-Schiebereglers bestimmen Sie den prozentualen Wert, auf welchen beide Volume-Regler beim Betätigen des Talk-Buttons (siehe „4.4.2 Fading-Sektion“ auf Seite 31) abgesenkt werden sollen.

## Threshold

Bestimmt den Lautstärkewert in % ab dem erkannt wird das ins Mikrofon gesprochen wird.

## Release-Zeit

Über die Release-Zeit (in Milisekunden) kann die Zeitspanne festgelegt werden, nach der die Musiklautstärke wieder auf den Originalwert gestellt wird, wenn die Mikrofonansage beendet wurde.

## 6.7 MIDI-Controller



Im Untermenü MIDI-Controller wird festgelegt, welche MIDI-Geräte zur Bedienung von UltraMixer genutzt werden können.

Sollte Ihr Midi-Controller einmal nicht erkannt werden, trotzdem es von UltraMixer unterstützt wird, dann wählen Sie den Auswahlpunkt „Other Midi Device“.

Wählen Sie nun manuell Ihr Midigerät und das entsprechende Mapping aus.

Nach Auswahl des Controllers gibt es darunter, je nach ausgewähltem Controller zusätzliche Einstellmöglichkeiten.

## 6.8 Licht-Controller



UltraMixer bietet eine Schnittstelle zur Steuerung der Lichtsoftware Madrix. Die hierfür notwendigen Einstellungen können in diesem Untermenü vorgenommen werden.

## 6.9 Erweitert



### 6.9.1 Support

Sollte es einmal Probleme mit UltraMixer geben, kann es notwendig sein die sogenannten Log-Files (Fehler-Report-Dateien) an das UltraMixer-Support-Team zu senden. Diese Log-Files helfen, das Problem zu analysieren und zu lösen. Ein zusätzliches Textfeld ermöglicht es Ihnen, noch weitere Kommentare und Hinweise anzugeben, die zur Problemlösung dienen könnten. Mit einem Klick auf „Send Logfiles“ werden die Daten direkt zum UltraMixer-Support geschickt.

### 6.9.2 Sonstiges

#### 6.9.2.1 Waveform Cache

Hier können Sie den Waveform-Cache leeren. Der Waveform-Cache ist ein Zwischenspeicher, in dem alle grafischen Informationen zu bereits einmal geladenen und analysierten Titeln abgelegt werden. Das beschleunigt das spätere Laden der selben Titel ganz er-

heblich. Das Leeren bewirkt, dass jeder Titel beim nächsten Laden neu analysiert und die Waveform-Darstellung sowie alle Taktstriche neu aufgebaut werden müssen.

## 6.9.2.2 Tools

Der Musikchecker erlaubt es Ihnen Ihre ganze Musiksammlung hinsichtlich Fehlerhafter Titel zu durchsuchen.

**Achtung: Verwenden Sie dieses Tool nie im Liveeinsatz, da fehlerhafte Titel das ganze Programm beenden können**

## 6.9.2.3 Einstellungen

Hier haben Sie die Möglichkeit alle UltraMixer Einstellungen auf die Standardwerte zurückzusetzen oder sich das Datenverzeichnis von UltraMixer anzeigen zu lassen. Dieses Verzeichnis kann von Interesse sein da dort standardmäßig das Filearchiv, die Aufnahmen oder auch die Logfiles gespeichert werden.



## 7. Tastaturbelegung

Um die Arbeit mit UltraMixer zu erleichtern, bietet das Programm sogenannte Shortcuts an (engl. für Tastenkürzel oder Tastaturbefehle). Shortcuts sind Tastaturkombinationen, mit denen die wichtigsten Funktionen von UltraMixer schneller und damit effizienter als mit der Maus bedient werden können. Die meisten Tastaturbefehle sind individuell anpassbar. Nähere Informationen hierzu erhalten Sie im Kapitel „Einstellungen“.

Die unten stehende Tabelle fasst alle in UltraMixer verfügbaren Standard-Shortcuts zusammen. Jeder Funktion (Aktion) steht dabei zeilenweise ein Tastaturbefehl und eine kurze Beschreibung gegenüber. Die Schreibweise des Spalteninhalts „Tastaturbefehl“ wird in der Form „Funktionstaste-Ereignis-Taste“ angegeben und bedarf einer kurzen Erklärung:

Für Tastaturbefehle sind folgende drei Funktionstasten verwendbar:

<b>Alt-Taste</b>	
<b>Shift-Taste</b>	Umschalttaste
<b>Ctrl-Taste</b>	Auf deutscher Tastatur mit Strg bezeichnet

Ereignisse beschreiben Zustände, die beim Betätigen einzelner Tasten eintreten können:

<b>pressed</b>	Ereignis tritt ein, wenn die Taste gedrückt wird und bleibt auch solange bestehen, wie die Taste gehalten wird.
<b>released</b>	Ereignis tritt ein, wenn die Taste losgelassen wird.

In Verbindung mit Tastenbezeichnungen werden gegebenenfalls folgende Begriffe verwendet:

<b>NUMPAD</b>	Nummernblock der Tastatur
<b>DIVIDE</b>	Divisionszeichen des Nummernblocks („/“)
<b>MULTIPLY</b>	Multiplikationszeichen des Nummernblocks („*“)
<b>SUBTRACT</b>	Subtraktionszeichen des Nummernblocks („-“)
<b>LEFT / RIGHT</b>	Cursor-Pfeiltasten Links/Rechts
<b>BACK_SPACE</b>	Rückwärtstaste der Tastatur
<b>COMMA</b>	Komma („“)

<b>PERIOD</b>	Doppelpunkt („:“)
---------------	-------------------

Allgemeine Aktionen:

<b>Aktion</b>	<b>Tastaturbefehl</b>	<b>Beschreibung</b>
AutoMix	Alt pressed A	Auto-DJ aktivieren
change_playlist_fokus	pressed TAB	Wechselt Fokus zwischen Playlisten
crossfader_left	Alt pressed LEFT	Crossfader schrittweise nach links
crossfader_right	Alt pressed RIGHT	Crossfader schrittweise nach rechts
minimize_to_tray	Alt pressed T	TrayMode aktivieren

## 7.1 Tastenkürzel für beide Player

Im Folgenden werden die Tastenkürzel exemplarisch für Player 1 aufgezeigt. Hierzu sind diese in Kategorien unterteilt, in denen die Bezeichnung für die Aktion von UltraMixer genannt und der voreingestellte Tastaturbefehl aufgeschrieben ist. Die Ctrl-Taste (auf deutscher Tastatur mit Strg bezeichnet) gilt nur im Zusammenhang mit Player 1. Um die Tastenkürzel für Player 2 anzuwenden, muss man lediglich statt der Ctrl-Taste die Shift-Taste drücken.

### 7.1.1 Stop / Cue

<b>Aktion</b>	<b>Tastaturbefehl</b>	<b>Beschreibung</b>
p1_cue	Ctrl released 2	STOP / CUE
p1_cue_pressed	Ctrl pressed 1	Cue-Punkt anspielen
p1_cue_released	Ctrl released 1	Cue-Punkt Anspielen beenden

### 7.1.2 Wiedergabe

<b>Aktion</b>	<b>Tastaturbefehl</b>	<b>Beschreibung</b>
p1_play	Ctrl released 3	Wiedergabe

### 7.1.3 Spulen

Aktion	Tastaturbefehl	Beschreibung
p1_searchBackward	Ctrl pressed LEFT	Rückwärts Spulen
p1_searchForward	Ctrl pressed RIGHT	Vorwärts Spulen

### 7.1.4 Lautstärke einstellen

Aktion	Tastaturbefehl	Beschreibung
p1_volume_down	Ctrl pressed COMMA	Lautstärke verringern
p1_volume_up	Ctrl pressed PERIOD	Lautstärke erhöhen

### 7.1.5 Mixer - Effects

Aktion	Tastaturbefehl	Beschreibung
p1_efx_CutOff_off	Ctrl released NUMPAD8	CutOff-Effekt deaktivieren
p1_efx_CutOff_on	Ctrl pressed NUMPAD8	CutOff-Effekt aktivieren
p1_efx_flanger_off	Ctrl released NUMPAD7	Flanger-Effekt deaktivieren
p1_efx_flanger_on	Ctrl pressed NUMPAD7	Flanger-Effekt aktivieren
p1_efx_resonance_off	Ctrl released NUMPAD9	Resonanz-Effekt deaktivieren
p1_efx_resonance_on	Ctrl pressed NUMPAD9	Resonanz-Effekt aktivieren

### 7.1.6 Mixer - High / Mid / Low

Aktion	Tastaturbefehl	Beschreibung
p1_eq_high_down	keiner	Höhen minimieren
p1_eq_high_kill_off	Ctrl released DIVIDE	Höhen einschalten
p1_eq_high_kill_on	Ctrl pressed DIVIDE	Höhen ausschalten (Kill)
p1_eq_high_up	keiner	Höhen verstärken
p1_eq_low_down	keiner	Bässe minimieren
p1_eq_low_kill_off	Ctrl released SUBTRACT	Bässe einschalten
p1_eq_low_kill_on	Ctrl pressed SUBTRACT	Bässe ausschalten (Kill)
p1_eq_low_up	keiner	Bässe verstärken
p1_eq_mid_down	keiner	Mitten minimieren
p1_eq_mid_kill_off	Ctrl released MULTIPLY	Mitten einschalten

p1_eq_mid_kill_on	Ctrl pressed MULTIPLY	Mitten ausschalten (Kill)
p1_eq_mid_up	keiner	Mitten verstärken

### 7.1.7 Frame-Search

Aktion	Tastaturbefehl	Beschreibung
p1_frameSearchBackward	Ctrl pressed F7	Frame-Search rückwärts
p1_frameSearchForward	Ctrl pressed F8	Frame-Search vorwärts

### 7.1.8 Playlist-Datei laden

Aktion	Tastaturbefehl	Beschreibung
p1_loadSelectFile	Ctrl pressed P	Selektierte Playlist-Datei in Player laden

### 7.1.9 Stummschaltung

Aktion	Tastaturbefehl	Beschreibung
p1_mute_off	Ctrl released M	Stummschaltung deaktivieren
p1_mute_on	Ctrl pressed M	Stummschaltung aktivieren

### 7.1.10 Geschwindigkeit verändern

Aktion	Tastaturbefehl	Beschreibung
p1_pitch_down	Ctrl pressed F9	Geschwindigkeit verringern
p1_pitch_up	Ctrl pressed F10	Geschwindigkeit erhöhen
p1_pitchBendDown_pressed	Ctrl pressed F11	Abbremsen aktivieren
p1_pitchBendDown_released	Ctrl released F11	Abbremsen beenden
p1_pitchBendUp_pressed	Ctrl pressed F12	Anschieben aktivieren
p1_pitchBendUp_released	Ctrl released F12	Anschieben beenden

## 8. MIDI-Controller

UltraMixer kann neben Tastatur und Maus auch mit externen Geräten, den so genannten MIDI-Controllern, bedient werden. Die Vorteile dieser Geräte sind neben einer komfortablen und schnellen Bedienung von UltraMixer eine deutlich robustere Verarbeitung gegenüber handelsüblichen Tastaturen. Auch sind in den meisten MIDI-Controllern bereits Soundkarten verbaut.

### UltraMixer unterstützt die MIDI-Controller:

- American Audio DP2
- American Audio Radius 1000 und 2000
- American Audio VMS4
- Reloop Digital Jockey
- Hercules DJ Console
- Hercules DJ Console MK2
- Hercules DJ Console MK4
- Hercules DJ Control MP3
- Hercules DJ Control MP3 e2
- Hercules DJ Console RMX
- Hercules DJ Control Steel
- Hercules DJ Console 4-MX
- Hercules DJ Console DJ4Set
- Denon DN-SC2000
- Denon DN-MC3000
- Denon DN-MC6000
- Denon DN-HC4500
- Behringer BCD2000 Console
- Behringer BCD3000 Console
- M-Audio Xponent
- Numark Total Control
- Numark Mixtrack (Pro)
- Numark DJ2GO
- Vestax VCI 100
- Vestax VCI-100MKII
- Vestax VCI-400
- Vestax TR-1
- Vestax Typhoon
- Otus EKS
- Otus Raw

- Synq Audio DMC-2000

Die Liste der unterstützten Geräte wird ständig erweitert. Eine stets aktuelle Liste ist auf der offiziellen Webseite [www.ultramixer.de](http://www.ultramixer.de) zu finden.

Alle Geräte werden über die USB-Schnittstelle mit dem Computer verbunden. Um sie für die Bedienung von UltraMixer nutzen zu können, gehen Sie bitte wie folgt vor:

### Schritt für Schritt

1. Verbinden Sie den Controller über einen USB-Anschluss mit Ihrem Computer.
2. Installieren Sie wenn nötig den Treiber des MIDI-Controllers. Nähere Informationen dazu erhalten Sie in der Dokumentation des jeweiligen Gerätes.
3. Starten Sie UltraMixer.
4. Öffnen Sie das UltraMixer-Menü über die Schaltfläche „Einstellungen“ und wählen Sie den Menüpunkt „Einstellungen...“ an.
5. Öffnen Sie das Untermenü „MIDI Controller“.
6. Wählen Sie im Auswahlmenü „MIDI-Gerät“ Ihren angeschlossenen MIDI-Controller.
7. Bestätigen Sie Ihre Einstellung mit „OK“. Der gewählte MIDI-Controller ist nun zum Einsatz bereit.

### HINWEIS

Sollte der Controller einmal nicht automatisch erkannt werden, dann gehen Sie bitte über „Other Midi Device“ und wählen Ihr Gerät manuell aus.



## 9. Weitere Informationen

UltraMixer Copyright:

UltraMixer – Digital Audio Solutions  
Schillerstraße 29  
01326 Dresden  
Deutschland  
UltraMixer-Homepage: [www.ultramixer.com](http://www.ultramixer.com)

© 2002-2012 UltraMixer. Alle Rechte vorbehalten.

### Rechtliche Hinweise:

Dieses Handbuch sowie die darin beschriebene Software sind Eigentum von UltraMixer und urheberrechtlich geschützt. UltraMixer gibt keine Gewähr und Garantie auf die Richtigkeit der Angaben in diesem Handbuch.

Die Software und etwaige Begleitdokumentationen werden Ihnen als Lizenz überlassen, wodurch Sie das Recht erwerben, die Software ausschließlich gemäß der Lizenzvereinbarungen von UltraMixer zu nutzen. Diese Lizenz darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung von UltraMixer nicht abgetreten oder anderweitig übertragen werden. Jede ungenehmigte Übertragung ist ungültig.

Diese Lizenz wird Ihnen persönlich erteilt. Sie dürfen die Software oder Begleitdokumentation keiner anderen Person als Nebenlizenz überlassen oder sie an diese vermieten, verkaufen oder anderweitig übertragen. Als Einzelperson dürfen Sie die Software nur für Ihren persönlichen Gebrauch und als Unternehmen nur für Ihre internen Geschäftszwecke nutzen.

### Markenzeichen:

„Windows“ ist ein eingetragenes Markenzeichen der Microsoft Corporation.  
„Windows Media“ ist ein eingetragenes Markenzeichen der Microsoft Corporation.  
„Mac OS“ ist ein eingetragenes Markenzeichen der Apple Computer Inc.

### Nützliche Informationen:

<http://help.ultramixer.com>  
<http://www.ultramixer.com/forum>  
<http://www.facebook.com/UltraMixer.de>