

# NCH Software

## Zulu DJ-Software

Dieses Handbuch wurde zur Verwendung mit dem folgenden Programm erstellt:

Zulu DJ-Software Version 4.xx

# Technischer Support

Bei Anwendungsproblemen mit Zulu DJ-Software lesen Sie bitte zunächst das entsprechende Hilfethema durch, bevor Sie sich an den Support wenden. Wird Ihr Problem in dieser Anleitung nicht behandelt, besuchen Sie bitte unseren up-to-date Zulu DJ-Software technischen Online Support [www.nch.com.au/dj/de/support.html](http://www.nch.com.au/dj/de/support.html).

Hilft auch das nicht weiter, können Sie mit uns unter den dort angegebenen Adressen Kontakt aufnehmen.

## Vorschläge zur Software

Darüber hinaus sind wir dankbar für alle Anregungen und Verbesserungsvorschläge für Zulu DJ-Software sowie Ideen für weitere Audio-Anwendungen. Bitte senden Sie uns eine Email an [www.nch.com.au](http://www.nch.com.au). Viele unserer Softwareprojekte basieren auf solchen Vorschlägen von Anwendern wie Ihnen.

# Zulu DJ-Software

## Inhalt

Übersicht.....	3
Erste Schritte.....	4
Übersicht über die Oberfläche.....	6
Musikliste.....	7
Die Decks.....	9
Deckinformationsbereich.....	10
Wellenformfenster.....	11
Wiedergabesteuerelemente.....	13
Lautstärkeregler für die Decks.....	18
Deckmenüs.....	19
Crossfader.....	21
Hauptlautstärke.....	22
Synchrone Uhr.....	23
AutoWiedergabe.....	24
Zufallsmodus.....	25
Aufnahme.....	26
Audio-CDs laden und zwischenspeichern.....	27
Wiedergabelisten importieren und exportieren.....	28
Loops und Samples.....	29
Cue-Points.....	31
Vollbildmodus.....	32
Mikrofonmodus.....	33
Abgesicherter Live-Modus.....	34
Master-Effekte.....	35
Deckeffekte.....	36
Zusätzliche Decks.....	37
Videoanzeige.....	38
Hinweise zu Tastaturbefehlen und Standard-Abkürzungstasten.....	41
Bildeffekte.....	43
Anleitung, um in YouTube zu streamen.....	45
Google Autorisierungsprozess unter Windows Vista und Windows XP.....	46
Software-Lizenzbedingungen.....	47

## Effekte

Stereoschwenk.....	49
Verstärken.....	50
Chor.....	51
Kompressor.....	52
Verzerrung.....	53
Echo.....	54

Flanger.....	55
Hochpass-Filter.....	56
Tiefpass-Filter.....	57
Hall.....	58
Tremolo.....	59
Wah-Wah.....	60
Pitch Shifter.....	61
7-Band-Equalizer.....	62
VST-Plug-ins.....	63

## NCH Software Soundbibliothek

NCH Software Soundbibliothek.....	64
-----------------------------------	----

## Oberfläche

Die Modi FreeStyle und Im Takt.....	65
-------------------------------------	----

## Bildschirm-Referenzen

Erweiterte Aufnahmeoptionen.....	66
OPUS-Encoderoptionen.....	67
Einstellungen für YouTube Liveveranstaltungen.....	68
YouTube Broadcast-Liste.....	69
BPM bearbeiten.....	70
Jog-Wheel konfigurieren.....	72
Jog-Wheel-Steuerung aufnehmen.....	73
iTunes Wiedergabeliste importieren.....	74
Wiedergabeanzahl bearbeiten.....	75
YouTube Einstellungen.....	76
Wiedergabeliste erstellen.....	77
Wiedergabeliste wählen.....	78
Erweiterte Optionen für Erzeugung einer Bibliothek.....	79
Optionen ~ Allgemeines.....	80
Optionen ~ Audio.....	81
Optionen ~ Abkürzungstasten.....	82
Optionen ~ Controller.....	84
Optionen ~ Aufnehmen / Streamen.....	85
Optionen ~ Wiedergabe.....	86
Optionen ~ VSTs.....	87

# Übersicht

Zulu ist eine DJ-Software zum Live-Mixen. Sie können Titel steuern, eine Reihe an Effekten und Filtern anwenden, Samples abspielen, Takte angleichen und überblenden.

Funktionen:

- Automatische Taktermittlung
- Synchronisierung zwischen den Decks
- Zwischen zwei Liedern überblenden
- Effekte in Echtzeit anwenden, einschließlich Verzerrung, Hall, Verzögerung und mehr
- Tonhöhen- und Geschwindigkeitssteuerung in Echtzeit
- Unterstützt die Formate WAV, MP3, WMA, AIFF und weitere
- AutoWiedergabe für nahtlose Übergänge, freihändiges Abspielen und mit optionalem Zufallsmodus
- DJ-Mix aufnehmen und als Audiodatei speichern
- Leertaste im Takt antippen, um BPM manuell festzulegen oder zur besseren Steuerung einen eigenen BPM-Wert eingeben
- Über Tastenkombinationen den Zulu DJ-Mixer steuern
- Cue-Points verwenden, um den Startpunkt vom Song anzupassen
- Bereiche innerhalb eines Titels endlos abspielen und zum BPM synchronisieren
- Titel mittels einer separaten Ausgabe über DJ-Kopfhörer vorab anhören
- Kann mit jedem USB-MIDI-DJ-Mixer verwendet werden
- Samples abspielen, die nahtlos mit derzeit spielenden Titeln gemixt werden
- Von bis zu sechs Decks gleichzeitig abspielen
- Video während einer Live-Session abspielen
- Titellautstärken normalisieren
- Ein geladenes Deck scratchen

## Systemanforderungen

- Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10

Zulu ist nur eine Komponente des Softwareangebots von NCH Software. Falls Sie dies noch nicht getan haben, besuchen Sie bitte [www.nchsoftware.com/de](http://www.nchsoftware.com/de), um noch weitere professionelle Audio-Software herunterzuladen.

# Erste Schritte

## Takte angleichen

### Deck A

Wählen Sie in Ihrer Wiedergabeliste einen Titel aus und klicken Sie auf Laden in...A rechts neben den Titelinformationen. Die entsprechende Wellenform und die Infos erscheinen oben im Deck A. Sie können das Lied auch per Drag-and-Drop in das Deck ziehen. Das Lied wird in Zulu geladen und kann dann abgespielt werden. Drücken Sie dazu die Schaltfläche Abspielen unter der Wellenform. Wenn das Lied spielt, ist die Schaltfläche Abspielen ausgegraut.

Stellen Sie sicher, dass der Überblender ganz links ist (sodass Ihr Publikum über die Lautsprecher nur Deck A hört). Der Lautstärke-Schieberegler sollte auf die Standard-Tonstärke von 0 gesetzt werden. Falls dies nicht der Fall ist, können Sie doppelt auf den Schiebereglerknopf klicken und er wird auf 0 springen. Die Lautstärke ist für jeden Titel ein bisschen anders, sodass Sie diese entsprechend anpassen sollten.

### Deck B

Wenn das erste Lied spielt, können Sie in der Wiedergabeliste den nächsten Song auswählen und die Schaltfläche Laden in...B anklicken. Versuchen Sie ein Lied auszuwählen, das ein ähnliches Tempo (BPM / Geschwindigkeit) wie Ihr erstes Lied hat. Das Lied klingt dann nicht zu langsam oder zu schnell und für Sie ist es leichter, es mit dem ersten Lied zu mixen.

Sie werden über die Lautsprecher noch nichts von Deck B hören, da der Überblender ganz nach links geschoben ist. Während der Wiedergabe sollte das Lied in Deck B langsam eingeblendet werden. Wenn Sie den Überblender langsam nach rechts schieben, sollten Sie hören, wie das Lied in Deck B eingeblendet wird, während das Lied in Deck A langsam ausgeblendet wird.

Bevor das zweite Lied eingeblendet wird, müssen Sie es dem in Deck A spielenden Lied anpassen.

## Kopfhörer benutzen

Drücken Sie in Deck B auf Abspielen und klicken Sie dann auf das Symbol mit den Kopfhörern. Dadurch können Sie das Lied über die Kopfhörer anhören. Sie können das in Deck B spielende Lied hören ohne den primären Mix zu stören, den Ihr Publikum hört.

Unabhängig davon, welches Deck Sie über die Kopfhörer hören, die primäre Ausgabe wird weiterhin mit dem Überblender und den Schiebereglern für die Lautstärke gesteuert.

Hinweis: Sie sollten immer den Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit für den Titel anpassen, der NICHT vom Publikum gehört wird!

## Die Schaltfläche Synchronisieren verwenden

Wenn Deck A spielt, drücken Sie in Deck B die Schaltfläche Mit Deck A synchronisieren, um die Tempi zu synchronisieren und es mit Deck A in Einklang zu bringen. Die Sync-Schaltfläche verwendet die BPM und Beatmarkierungen, um ein Lied in einem bestimmten Deck zu beschleunigen, und um es mit dem Lied im anderen Deck zu „synchronisieren“. Aufgrund der Beschaffenheit von Musik können bestimmte Titel allerdings niemals perfekt synchronisiert werden.

Nachdem die Sync-Schaltfläche gedrückt wurde, sollten beide Decks mehr oder weniger aufeinander abgestimmt sein. Ein wenig Feinabstimmung kann aber noch notwendig sein.

### Das Tempo manuell anpassen

Passen Sie die Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit im Deck B solange an, bis die BPM vom Lied entweder „richtig klingen“ oder direkt mit dem Wert vom anderen Deck übereinstimmen.

Falls Sie noch ein wenig Versatz zwischen beiden Liedern hören, können Sie die Schaltflächen verwenden. Diese führen einen vorübergehenden Tempo-Bend durch und passen die Phase des Titels an, um kleinere Versätze auszugleichen.

Halten Sie die Schaltfläche Beschleunigen gedrückt und der Titel wird vorwärts bewegt, indem er ein wenig beschleunigt wird. Halten Sie gleichermaßen die Schaltfläche Verlangsamen gedrückt und der Titel wird ein wenig entschleunigt.

Wenn beide Titel synchronisiert sind, können Sie den Überblender von Deck A wegziehen und langsam den Titel von Deck B einblenden.

### Cue-Markierung

Manchmal ist etwas mehr Kontrolle darüber erwünscht, welcher bestimmte Teil eines Liedes eingeblendet werden soll. Beispielsweise sollten fast immer nicht nur die Tempi, sondern auch die Downbeats beider Lieder übereinstimmen. Wenn ein bestimmter Punkt in einem Titel verwendet wird, nennt man dies „Cueing“.

Das Ausrichten von zwei Liedern ist nicht kompliziert:

- Wählen Sie einen Punkt im Titel in Deck B, den Sie als Cue-Point markieren möchten.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Cue-Point bestimmen. Nachdem dieser bestimmt wurde, drücken Sie die Schaltfläche Wiedergabe in Deck B.
- Sobald Sie einen Downbeat vom Lied in Deck A hören, drücken Sie die Schaltfläche Cue-Wiedergabe in Deck B. Die Wiedergabeposition in Deck B springt dann zum gespeicherten Cue-Point und beginnt von dort mit der Wiedergabe.

Sehen Sie den Abschnitt Cue-Points in diesem Handbuch für weitere Informationen zum Festlegen von Cue-Points.

# Übersicht über die Oberfläche

Die Oberfläche von Zulu beinhaltet die Musikliste, zwei Decks, den Überblender und die Hauptlautstärke sowie weitere Funktionen, die in den entsprechenden Registerkarten ausgewählt werden können. Jeder Teil der Oberfläche wird im Bereich für die Benutzeroberfläche in diesem Handbuch abgedeckt.

Screenshots können [hier](#) angesehen werden.

- [Musikliste](#)
- [Die Decks](#)
- [Deckinformationsbereich](#)
- [Wellenformfenster](#)
- [Wiedergabesteuerelemente](#)
- [Crossfader](#)
- [Hauptlautstärke](#)
- [Lautstärkereglern für die Decks](#)
- [Synchrone Uhr](#)
- [Deckmenüs](#)
- [Cue-Points \(Hot Cues\)](#)
- [Loops und Samples](#)
- [Deckeffekte](#)
- [Zusätzliche Decks](#)
- [Videoanzeige](#)



# Musikliste

In der Musikliste finden Sie die Liste mit Ihren Titeln. Hier können Sie Musik in ein Deck hinzufügen, entfernen, sortieren und laden.

## Überschriften

- Titel Der Name des Songs.
- Kommentar Sie können hier Kommentare eingeben. Diese werden gespeichert und erneut geladen, wenn Sie Zulu das nächste Mal öffnen.
- Interpret Der Künstler, welcher den Titel kreiert hat.
- Album Das Album, von dem der Titel ist.
- Länge Die Länge des Titels.
- Wiedergabeanzahl Wie häufig der Titel in die Decks geladen wurde.
- BPM (Beats pro Minute)-Wert. Dieser wird nur zugewiesen, nachdem Sie den Titel in ein Deck geladen und gescannt haben. Oder wenn Sie die BPM vom Titel bearbeitet haben, bevor er im Deck platziert wurde. Dieser Wert wird jedes Mal gespeichert, wenn Sie Zulu schließen.
- Laden in Schaltflächen, um den gewählten Titel schnell und mit einem Klick in ein Deck zu laden oder zu entladen.
- Normalisieren Lautstärke in Dezibel, um die Tonstärke eines Titels zu erhöhen (oder zu verringern).
- Zuführung zu Hier wird angezeigt, welchem Deck der Titel zugeführt wird: Deck A oder Deck B. Standardmäßig ist dies ausgeschaltet und es kann in den Optionen eingeschaltet werden.

## Schaltflächen

Die Schaltflächen befinden sich unter der Musikliste, unten im Programmfenster von Zulu.

- Hinzufügen Drücken Sie die Hinzufügen-Schaltfläche, um Musikdateien zur Liste hinzuzufügen.
- << Klicken Sie dies an, um den „Dateibrowser“ ein- oder auszublenden.
- Suche Geben Sie eine Zeichenfolge ein. Die Wiedergabeliste wird dann so gefiltert, dass nur Einträge mit dieser Zeichenfolge angezeigt werden.
- Wiedergabeliste importieren Drücken Sie die Schaltfläche „Wiedergabeliste importieren“, um Ihre Wiedergabeliste von einer XML- (spezielles Zulu-Format), M3U- oder PLS-Datei zu laden. Sehen Sie [Wiedergabelisten importieren und exportieren](#) für weitere Informationen zu unterstützten Dateien.
- Audiowiedergabeliste erstellen Klicken Sie die Schaltfläche „Audiowiedergabeliste erstellen“, um eine neue Wiedergabeliste hinzuzufügen. Sehen Sie [Wiedergabelisten importieren und exportieren](#) für weitere Informationen zu unterstützten Dateien.

## Zusätzliche Optionen

Auf diese Optionen kann man über das Rechtsklick-Menü zugreifen.

- Musikdateien hinzufügen Fügt Titel zur Bibliothek hinzu.

- Ordner als Suchpfad hinzufügen Dies fügt alle Lieder im Ordner zur Bibliothek hinzu und den Ordner zur Liste mit Suchpfaden.
- Dateien aus Ordner hinzufügen Dies fügt alle Lieder im Ordner zur Bibliothek hinzu, aber der Ordner wird NICHT als Suchpfad hinzugefügt.
- Wiedergabeliste hinzufügen Fügt Lieder aus der Wiedergabeliste zur Bibliothek hinzu.
- Zum Deck hinzufügen Gewählten Titel zum bestimmten Deck hinzufügen.
- Titelort öffnen Öffnet den Speicherort der Audiodatei.
- BPM bearbeiten Öffnet das Fenster BPM bearbeiten, in dem eine individuelle BPM-Bestimmung möglich ist.
- Kommentar bearbeiten Greift in der Wiedergabeliste auf die Kommentarspalte zu.
- Wiedergabeanzahl bearbeiten Greift auf die Spalte Wiedergabeanzahl in der Wiedergabeliste zu.
- Mit WavePad bearbeiten Öffnet den gewählten Titel mit dem Audio-Editor WavePad. Bitte beachten Sie, dass Zulu durch diese Option solange gesperrt wird, bis WavePad geschlossen wird. Sobald WavePad geschlossen wurde, wird der Titel mit allen vorgenommenen Änderungen erneut geladen.
- Markierte Titel zur Wiedergabeliste hinzufügen Dies fügt ausgewählte Titel zu einer Wiedergabeliste hinzu, wie festgelegt unter Wiedergabeliste wählen.
- Wiedergabeliste erstellen Für die Erstellung einer Wiedergabeliste gibt es drei Möglichkeiten:
  1. Leere Wiedergabeliste Es wird eine Wiedergabeliste ohne Lieder erstellt.
  2. Derzeit gewählte Erstellen Sie eine Wiedergabeliste und fügen Sie die derzeit markierten Lieder hinzu.
  3. Aktuelle Liste Erstellen Sie eine Wiedergabeliste und fügen Sie Lieder aus der aktuellen Liste hinzu.
- Markierte Lieder nach BPM und Verstärkung zur Normalisierung der Lautstärke abtasten Fügt die markierten Titel an den Anfang der Liste mit den Titeln hinzu, die abgetastet werden.
- Verstärkung zur Normalisierung der Lautstärke auf berechneten Wert zurücksetzen Setzt die Verstärkung für den Titel auf den berechneten Wert zurück oder, falls er noch nicht berechnet wurde, auf 0.
- BPM auf berechneten Wert zurücksetzen Setzt die BPM vom Lied auf den berechneten Wert zurück.
- Zuführung zu Deck für gewählte Titel festlegen Stellt die AutoWiedergabe-Option „Deck zuführen“ ein, wenn dies aktiviert wurde.
- Alle Dateien löschen Löscht alle Dateien.
- Datei(en) entfernen Entfernt alle derzeit markierten Dateien.
- Dateipfade für gewählte Titel festlegen Ändert den aktuellen Dateipfad vom gewählten Titel.
- Gewählte Titel zwischenspeichern Erstellt eine temporäre WAV-Datei von der markierten Datei. Diese zwischengespeicherte Datei kann die Leistung von Zulu verbessern.
- Wiedergabeliste validieren Durchsucht die Wiedergabeliste nach fehlenden Dateien und prüft, ob fehlende Dateispeicherorte jetzt gültig sind (z. B. ein USB-Laufwerk wurde angeschlossen).
- In Wiedergabeliste exportieren Öffnet ein Dialogfeld, sodass eine Wiedergabeliste oder die Bibliothek in eine Wiedergabeliste exportiert werden kann.
- Wiedergabe von Deck überspringen Wenn die AutoWiedergabe derzeit eingeschaltet ist, kann das im Moment spielende Lied übersprungen und das nächste geladen werden.
- Audiobibliothek abdocken / andocken Entfernt das Fenster der Audiobibliothek vom primären Fenster oder fügt es hinzu.

# Die Decks

Die Decks enthalten die Titelinformationen, die Wellenformfenster, die Wiedergabe- und Cue-Steuer-elemente, den Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit, die Lautstärke, die Synchronisierungsschaltfläche, die Kopfhörerschaltfläche und das Effekte-Pult. Jedes Deck ist dazu gedacht, einen Titel zu laden und ihn wiederzugeben.

Sehen Sie außerdem:

- [Übersicht über die Oberfläche - Grafiken der Benutzeroberfläche](#)
- [Deckinformationsbereich](#)
- [Wellenformfenster](#)
- [Wiedergabesteuer-elemente](#)
- [Lautstärkeregler für die Decks](#)
- [Deckmenüs](#)

# Deckinformationsbereich

Der Deckinformationsbereich befindet sich oben in jedem Deck und ist mit dem entsprechenden Deckbuchstaben beschriftet. Er enthält Informationen über den Titel, welcher derzeit in dieses Deck geladen ist. Diese Informationen beinhalten:

- Den Deckbuchstaben.
- Den Namen des Titels.
- BPM (Beats pro Minute) vom Titel, wie von Zulu ermittelt oder manuell von Ihnen bestimmt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den BPM-Text, um die BPM zu bearbeiten.
- Der Prozentsatz, um welchen die BPM mit dem Schieberegler für die Tonhöhe verändert wurden.
- Die Schaltfläche zum Wechseln zwischen den Modi Im Takt und FreeStyle. Falls nicht genügend Platz vorhanden ist, ist die Schaltfläche nicht sichtbar. Der Modus kann dann noch über das Kontextmenü vom Deck geändert werden.
- Die Gesamtlänge vom geladenen Titel. Diese ist möglicherweise nicht sichtbar, wenn das Fenster zu klein ist.
- Wie lange der Titel bereits spielt (Plus-Zeichen).
- Wie lange der Titel noch spielt (Minus-Zeichen).

Es gibt außerdem eine Schaltfläche mit der man den FreeStyle-Modus für ein Deck ein- und ausschalten kann. Beziehen Sie sich für weitere Informationen auf FreeStyle-Modus. Die BPM vom Titel sind nur verfügbar, nachdem Zulu diesen gescannt hat. Zulu verwendet einen fortgeschrittenen Beatermittlungsalgorithmus, um die BPM herauszufinden. Dieser Algorithmus funktioniert bei einfachen, sich wiederholenden Musikstücken (wie Dance-Music oder Musik mit starken, gleichmäßigen Takten) am besten. Es ist möglich, dass er bei anderen Musikarten allerdings nicht so gut funktioniert.

Sehen Sie außerdem:

- [Übersicht über die Oberfläche - Grafiken der Benutzeroberfläche](#)
- [BPM-Bearbeitung](#)

# Wellenformfenster

In den Wellenformfenstern können Sie die Wellenform von den Titeln anzeigen, die Sie abspielen. Wellenformen sind bildliche Darstellungen vom Sound. Es gibt zwei Wellenformhauptfenster: das detaillierte Fenster (größer und oben) und das Wellenformvorschauenfenster (kleiner, unter dem detaillierten Fenster).

## Detailliertes Wellenformfenster

Die detaillierten Wellenformfenster zeigen einen Titelausschnitt an. Der gelbe Wiedergabecursor zeigt den Moment an, der derzeit abgespielt wird oder der spielen wird, sobald der Titel mit der Wiedergabe beginnt. Wenn der Titel abgespielt wird, bewegt sich die Wellenform im detaillierten Wellenformfenster von rechts nach links.

## Taktmarkierungen

Direkt über dem Wellenformfenster ist ein dünner grauer Streifen mit weißen Dreiecken und farbigen Punkten (die Farbe entspricht der des Deckbuchstaben). Diese Dreiecke und Punkte sind die Beatmarkierungen. An diesen Stellen hat Zulu einen Takt erkannt. Die weißen Dreiecke stellen den betonten Taktschlag oder den Downbeat dar. Die farbigen Punkte stellen die schwächeren Takte dar. Abhängig von der Art der Musik, die Sie abspielen, können diese Beatmarkierungen absolut genau sein oder auch nicht. Die Positionierung der Beatmarkierungen wird von den Beats pro Minute (BPM) bestimmt. Diesen Wert kann man bearbeiten (siehe Abschnitt [BPM bearbeiten](#) in diesem Handbuch für weitere Informationen).

## Cue-Points (Hot Cues)

Wenn die Cue-Points (auch Hot Cues genannt) verwendet werden, dann sehen Sie eine blaue Markierung im detaillierten Wellenformfenster. Diese zeigt an, dass an dieser Stelle ein Cue-Point bestimmt wurde. Standardmäßig wird ein Cue-Point immer basierend auf der Cursorposition im Wellenfenster gesetzt. Er kann aber überall platziert werden. Sehen Sie den Abschnitt „Cue-Point-Schaltflächen“ auf der Seite [Cue-Points](#) für weitere Informationen zur Bestimmung von Cue-Points.

Um den Cue-Point im detaillierten Wellenformfenster zu verschieben, ziehen Sie zum Ändern der Position die blaue Linie. Ziehen Sie den Rand vom Cue-Loop, um die Looplänge zu ändern. Standardmäßig springt er zur nächsten Taktmarkierung. Schalten Sie den [Modus in Takt](#) mehr Kontrolle darüber zu haben, wo ein Cue-Point gesetzt wird. Wenn Sie das Steuerelement gedrückt halten, können Sie die Looplänge genauer anpassen.

## Wave-Scratchen

Klicken und ziehen Sie die Maus in der detaillierten Wellenform, um Scratchen anzuwenden. Wenn die Maus schnell gezogen und losgelassen wird, dann bewegt sich der Cursor in Abhängigkeit davon alleine weiter, wie schnell er zuvor bewegt wurde.

## In Wellenform springen

Klicken Sie mit der Maus in das Wellenformvorschauenfenster und ziehen Sie diese nach links oder rechts, um im geladenen Titel vorwärts oder rückwärts zu springen.

#### Wellenformvorschauenfenster

Das Wellenformvorschauenfenster zeigt die Wellenform für die gesamte Länge des Titels an. Der hervorgehobene Auswahlbereich ist der Teil, der derzeit im detaillierten Wellenformfenster dargestellt wird. Dieser hervorgehobene, ausgewählte Bereich bewegt sich durch den gesamten Titel, während Sie das Audio wiedergeben.

Klicken Sie auf eine Stelle im Wellenformvorschauenfenster, damit der gelbe Abspielcursor dorthin springt und im detaillierten Wellenformfenster dargestellt wird. Benutzen Sie zur genaueren Steuerung der Position eines Titels das detaillierte Wellenformfenster (siehe oben).

Sehen Sie außerdem:

- [Übersicht über die Oberfläche - Grafiken der Benutzeroberfläche](#)
- [Wiedergabesteuerelemente für Cue-Punkte](#)

# Wiedergabesteuerelemente

Die Wiedergabesteuerelemente beinhalten die Wiedergabeschaltflächen, die Cue-Point-Schaltflächen, die Loopschaltflächen, den Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit, die Synchronisierungsschaltfläche und die Kopfhörerausgabeschaltfläche. All diese Schaltflächen befinden sich im Bereich direkt unter dem Wellenformvorschaubereich. Beachten Sie bitte, dass sich die Steuerelemente ein wenig anders verhalten, wenn der Modus Im Takt aktiviert wurde. Der Modus Im Takt ist standardmäßig aktiv.

## Die Schaltflächen Abspielen / Pause

Die Abspielen- / Pause-Schaltfläche startet die Wiedergabe des Titels, den Sie ins Deck geladen haben von dem Punkt, an welchem der gelbe Cursor gesetzt wurde. Wenn kein Titel in das Deck geladen wurde, wird diese Schaltfläche nichts tun. Nachdem Sie die Wiedergabe eines Titels gestartet haben, wird durch Klicken der Abspielen- / Pause-Schaltfläche der Titel an diesem Punkt angehalten. Falls das Deck mit dem anderen synchronisiert wurde, könnte es an einer anderen Position als der erwarteten beginnen. Das Deck beginnt an der gleichen Taktposition zu spielen an, wie das Master-Deck.

Es gibt in Zulu keine Schaltflächen zum Vor- oder Zurückspulen, da Sie zu jeder gewünschten Stelle in einem Titel in den Wellenformfenstern springen können.

## Die Schaltfläche Zum Anfang springen

Links neben der Schaltfläche Wiedergabe / Pause finden Sie die Schaltfläche Zum Anfang springen. Wenn sich der gelbe Wiedergabecursor irgendwo in der Mitte des Titels befindet, dann können Sie diese Schaltfläche drücken, um schnell zum Anfang des Titels zu springen. Ist der Modus Im Takt aktiv, springt der Cursor so nah wie möglich an den Anfang. Das Tempo wird dabei beibehalten.

## Verlangsamung- / Beschleunigungsschaltflächen

Über die Steuerelemente mit den Pfeilen nach oben oder unten kann man ein Deck vorübergehend verlangsamen oder beschleunigen, um die Taktphasen der beiden Decks anzugleichen. Man kann dies mit dem Benutzen von einem Jog-Wheel-Controller vergleichen. Es kann ab der derzeitigen Position vom Schieberegler für die Tonhöhe / Geschwindigkeit bis zu 4 % verlangsamt / beschleunigt werden. Beachten Sie bitte, dass diese Schaltflächen nur eine einzige Änderung übernehmen und diese wieder entfernt wird, sobald die entsprechende Schaltfläche losgelassen wird. Verwenden Sie diese Schaltflächen in Verbindung mit der Synchronen Uhr, um abzuschätzen, wann die Decks übereinstimmen. Diese Schaltflächen können weiterhin dazu verwendet werden, die Takte aufeinander abzustimmen, wenn die Decks synchronisiert sind.

## Cue-Point-Schaltflächen

Verwenden Sie die Cue-Schaltflächen, um auf Bereiche in Ihren Songs zu verweisen, sodass Sie schnell springen, den Einsatz geben, das Tempo anpassen, Loops erstellen und mehr können. Sehen Sie den Abschnitt Cue-Point

in diesem Handbuch für weitere Informationen zum Festlegen von Cue-Points. Ist der Modus Im Takt aktiv oder wurde das Deck synchronisiert, könnte die Wiedergabe ab einem Cue-Point nicht genau bei diesem starten, da das Tempo abgestimmt sein wird. Diese Punkte werden, zusammen mit den Titelinformationen, in der Bibliothek gespeichert. Diese Schaltflächen können mit einem Klick mit der rechten Maustaste zurückgesetzt werden.

### Cue-Point-Fixierung

Durch die Cue-Point-Fixierung wird verhindert, dass Cue-Points oder Taktschleifen gelöscht werden, wenn aus Versehen ein Rechtsklick durchgeführt wird.

### Taktschleifen

Jede Taktschleifen-Schaltfläche ist der Cue-Point-Schaltfläche darüber zugeordnet. Die Länge der Taktschleife wird über das entsprechende Steuerelement rechts neben den Taktschleifen-Schaltflächen bestimmt. Wenn eine Taktschleifen-Schaltfläche gedrückt wird, wird die festgelegte Länge für die Taktschleife für die Position übernommen, die derzeit im Cue-Point darüber bestimmt wurde. Falls die obige Cue-Point-Position nicht bestimmt wurde, dann wird standardmäßig die Cursorposition verwendet. Während dem Anwenden einer Taktschleife kann deren Länge über Abkürzungstasten, dem Kontextmenü vom Deck oder dem primären Menü erhöht oder verringert werden. Diese Länge wird für die zukünftige Verwendung in der Bibliothek gespeichert. Wenn ein Lied in ein Deck geladen wird, werden die zuvor verwendeten Taktschleifen ebenfalls geladen. Diese Schaltflächen können mit einem Klick mit der rechten Maustaste zurückgesetzt werden.

### Länge der Taktschleife

Mit diesem Steuerelement wird die Länge einer Taktschleife bestimmt (falls noch nicht geschehen). Mit einem Klick mit der linken Maustaste wird eine Liste mit verfügbaren Längen eingeblendet.

### Verfügbare Längen von Taktschleifen:

- 1/8 Ein achtel Takt
- 1/4 Ein viertel Takt
- 1/2 Ein halber Takt
- 1 Ein einzelner Takt
- 2 Zwei einzelne Takte
- 3 Drei einzelne Takte
- 4 Vier einzelne Takte
- 6 Sechs Takte
- 8 Acht Takte
- 12 Zwölf Takte
- 16 Sechzehn Takte
- 32 Zweiunddreißig Takte
- Spur loopen Führt den gesamten ins Deck geladenen Titel als Endlosschleife aus. Beachten Sie bitte, dass dies über das primäre Menü und das Kontextmenü vom Deck verfügbar ist.



## Tonhöhe sperren (auch Tastensperre genannt)

Mit der Schaltfläche Tonhöhe sperren wird gesteuert, ob sich die Tonhöhe ändert, wenn das Tempo geändert wird. Klicken Sie diese Schaltfläche, wenn Sie die Original-Tonhöhe beibehalten möchten, wenn die Geschwindigkeit mittels dem Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit geändert wird.

## Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit

Mit dem Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit wird die Tonhöhe und Geschwindigkeit von dem Titel gesteuert, der derzeit im Deck spielt. Sie können den Titel verlangsamen oder beschleunigen, indem Sie den Schieberegler nach rechts oder links bewegen. Beachten Sie bitte, dass die Tonhöhe ebenfalls erhöht oder verringert wird, wenn die Schaltfläche Tonhöhe sperren nicht gedrückt wurde. Rechts neben dem Schieberegler wird ein Prozentsatz davon angezeigt, um wie viel sich die Tonhöhe vom Originalwert geändert hat.

Der Schieberegler für die Tonhöhe / Geschwindigkeit wird normalerweise zum Anpassen der Geschwindigkeit eines Titels verwendet, sodass er mit der gleichen Geschwindigkeit spielt, wie der Titel im anderen Deck. Er erlaubt Ihnen, einen Titel nahtlos in einen anderen zu mixen, ohne jemals den Takt zu verlieren. Dies erfordert allerdings etwas Übung.

Wenn Sie die Schaltfläche Sync verwenden, um ein Deck mit dem anderen zu synchronisieren, dann werden Sie merken, dass der Tonhöhen-Schieberegler die Tonhöhe des Titels ändert, sodass er mit der Geschwindigkeit des anderen Decks synchron ist.

Der Schieberegler für die Tonhöhe / Geschwindigkeit kann bewegt werden durch:

- Klicken und Ziehen vom Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit.
- Klicken auf eine Stelle im Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit, um zu dieser Position zu gehen.
- Mit einem Doppelklick auf den Schieberegler wird er in die Mitte gesetzt.

Beachten Sie bitte, dass die Position vom Schieberegler nicht verändert werden kann, solange das Deck synchronisiert ist.

## Synchronisierungsschaltfläche

Die Synchronisierungsschaltfläche verwendet BPM und Beatmarkierungen, um einen Titel in einem bestimmten Deck zu verlangsamen oder zu beschleunigen und um ihn mit dem Titel im anderen Deck zu „synchronisieren“. Damit dies richtig funktioniert, muss der BPM für beide Titel richtig festgelegt worden sein.

Eine Sync-Menüschaltfläche ist verfügbar, damit Sie auswählen können, mit welchem Zielobjekt Sie das Deck synchronisieren möchten. Sobald ein Zielobjekt ausgewählt wurde, wird die Sync-Schaltfläche mit dem aktuellen Sync-Zielobjekt aktualisiert.

Der Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit, die BPM-Schaltflächen, Beatmarkierungen und die Synchronisierungsschaltflächen sind dazu gedacht, Ihnen bei der Synchronisierung von einem Titel mit einem anderen zu helfen. Aufgrund der Beschaffenheit von Musik können bestimmte Titel allerdings niemals perfekt synchronisiert werden. Es hängt von den Fähigkeiten des DJs (Ihnen) ab, diese Hilfsmittel so gut wie möglich zu verwenden und herauszufinden, welche Musiktitel synchronisiert werden können und welche nicht.

Wenn Zulu die BPM falsch analysiert hat, dann verhält sich die Synchronisierungsschaltfläche unberechenbar und Sie müssen eventuell den Schieberegler für Tonhöhe / Geschwindigkeit selbst anpassen, bis Sie denken, dass die beiden Titel synchron abspielen (dies ist eine Fähigkeit, die möglicherweise etwas Übung erfordert). Sie können die BPM auch genauer bestimmen, indem Sie die BPM bearbeiten.

### Schaltfläche Kopfhörerausgabe

Die Schaltfläche für die Kopfhörerausgabe hat ein kleines Symbol mit Kopfhörern darauf. Wenn Sie darauf klicken, wird das Lied in diesem Deck über Ihre Kopfhörer ausgegeben. Für zusätzliche Decks (C-F). Dadurch wird der Sound vom primären Lautsprecher entfernt und nur über die Kopfhörer abgespielt.

Im Bereich Audio des Optionen-Fensters (Mac: Einstellungen) haben Sie die Möglichkeit, eine separate Audioausgabe für Ihre Kopfhörer und Lautsprecher zu wählen, wenn Sie eine ASIO-kompatible Soundkarte haben, die mehrere Ausgänge unterstützt. Dadurch können Sie ein Deck über Ihre primären Lautsprecher abspielen, während das andere Deck in Ihre Kopfhörer spielt. ASIO liefert die beste Leistung und die niedrigste mögliche Wartezeit und bietet die höchste Genauigkeit beim Synchronisieren von Aufnahmen. Eine andere Möglichkeit ist, den Treiber von ASIO4ALL zu installieren. Dieser bildet eine Ebene über der normalen Soundkarte, was ermöglicht, dass sie von Software wie Zulu als ein ASIO Gerät genutzt wird. Sie können ihn kostenlos von <http://www.asio4all.com/> herunterladen.

In einer Live-Situation würden Sie diese Fähigkeit verwenden, um einen Titel über die Hauptlautsprecher anzuhören, während Sie die Geschwindigkeit vom Titel in Ihren Kopfhörern ändern, sodass er mit dem Titel aus den Hauptlautsprechern synchronisiert ist. Wenn der Haupttitel sich dem Ende nähert, würden Sie zuerst den Kopfhörerausgang für den neuen Titel ausschalten und dann den alten in den neuen Titel überblenden.

### Equalizer für das Deck

Es stehen fünf Schieberegler zur Verfügung, um die Ausgabe vom Deck anzupassen. Der mittlere Punkt vom Schieberegler stellt eine Verstärkung von Null zum zugeordneten Frequenzband der Audioausgabe vom Deck dar.

### Deckuhr

Zeigt die momentane Zeit des Titels an.

### Deck tauschen

Die Schaltfläche Deck tauschen ist nur in den zusätzlichen Decks verfügbar. Mit dieser Schaltfläche kann der derzeit festgelegte Titel mit dem angegebenen Deck getauscht werden (A oder B). Alle Titeloptionen wie Loops, Sync, Tonhöhe, etc. werden auch getauscht.

Sehen Sie außerdem:

- Übersicht über die Oberfläche - Grafiken der Benutzeroberfläche
- Übersicht über Tastenkombinationen

# Lautstärkeregler für die Decks

Die Steuerelemente für die Decklautstärke befinden sich rechts unten in einem Deck und beinhalten die Lautstärkeregelung sowie eine Anzeige, mit welcher Lautstärke der in dieses Deck geladene Titel spielt.

## Dezibelanzeige

Die Dezibelanzeige befindet sich über dem Schieberegler für die Lautstärke und unter der Wellenformvorschau. Sie zeigt die Lautstärke des spielenden Titels an. Die Lautstärkeregelung wird auch angezeigt, wenn Sie den Ton ausgestellt haben (um anzuzeigen, dass noch Musik spielt, auch wenn die Lautstärke herunter gedreht ist).

## Lautstärke-Schieberegler

Der Lautstärke-Schieberegler befindet sich direkt unter der Dezibelanzeige. Hier steuern Sie die Tonstärke des Titels. Wenn Sie den Lautstärke-Schieberegler hoch genug verschieben, sodass die Lautstärke im roten Bereich der Dezibelanzeige dargestellt wird, dann fügen Sie tatsächlich Verstärkung zum Titel hinzu. Bei einem Titel Verstärkung anzuwenden ist dann nützlich, wenn ein Titel mit einer niedrigeren Lautstärke als andere Titel aufgenommen wurde, aber mit der gleichen Lautstärke spielen soll. Die Phonzahlen werden auf dem Schieberegler angezeigt, um Ihnen eine Vorstellung der möglichen Verstärkung zu geben.

Es wird nicht empfohlen, den Lautstärke-Schieberegler über 0 Dezibel zu verschieben, außer bei schlecht aufgenommenen Liedern.

HINWEIS: Verstärkung bei Musik anzuwenden, die bereits eine optimale Lautstärke hat, kann Verzerrung wie Knacken im Audio verursachen.

Der Lautstärke-Schieberegler kann bewegt werden durch:

- Klicken und Ziehen vom Lautstärke-Schiebereglerknopf.
- Klicken auf eine Stelle im Lautstärke-Schieberegler, um zu dieser Position zu gehen.
- Das Hoch- und Herunterrollen vom Mausrad im Lautstärke-Schieberegler, um die Lautstärke entsprechend zu erhöhen oder zu verringern.
- Drücken der Abkürzungstasten, welche der Erhöhung oder Verringerung dieses Lautstärke-Schiebereglers zugewiesen sind (siehe Abschnitt [Einrichtung der Tastenkombinationen](#)).

# Deckmenüs

Es gibt für jedes Deck ein Menü, auf welches man durch Rechtsklick auf ein Deck zugreifen kann. Die Menüs geben Ihnen Zugriff auf diese Funktionen:

## Zum Anfang springen (Pos1)

Dies ist fast dasselbe wie eine Stopp-Taste. Es hält das wiedergebende Deck an und verschiebt den Cursor zum Anfang des Titels.

Tipp: Für schnelleren Zugriff können Sie einen individuellen Tastenbefehl für die Funktion „Zum Anfang springen“ hinzufügen. Sehen Sie [Abkürzungstasten einrichten](#) für weitere Informationen.

## Lied überspringen

Falls die AutoWiedergabe an ist und das Deck im Moment spielt, dann kann das derzeit spielende Lied übersprungen werden.

## Deck löschen

Dadurch wird das Deck zurückgesetzt. Die Musik hört auf zu spielen und der Titel wird vom Deck gelöscht.

## Deck auf Standard zurücksetzen (R)

Damit werden alle Steuerelemente und Effekte auf ihre Standard-Positionen zurückgesetzt.

## FreeStyle-Modus festlegen (Shift+S)

Standardmäßig ist der Modus „Im Takt“ eingeschaltet. Beim Umgang mit dem Deck erhält der Modus „Im Takt“ das Tempo vom Lied soweit wie möglich. Für eine bessere Genauigkeit wird im FreeStyle-Modus das Tempo nicht integriert.

## BPM von geladenem Titel bearbeiten (E)

Dies ermöglicht Ihnen, den BPM-Wert (Beats pro Minute) für das bestimmte Deck zu bearbeiten. Sehen Sie [BPM bearbeiten](#) für weitere Informationen.

## Stereoschwenk anwenden

Hier wird zu einem Schwenkeffekt beim Lied gewechselt und das Soundsignal nach rechts oder links verteilt. Ganz links scheint der Sound nur im linken Kanal zu sein, wobei der gesamte Sound nur zum linken Lautsprecher geht. Umgekehrt scheint der Sound nur im rechten Kanal zu sein, wenn er ganz nach rechts geschwenkt wurde.

## Stereoschwenk bearbeiten

Im Fenster Stereoschwenk können Sie den Schwenk vom Lied über bestimmte Voreinstellungen anpassen oder die Schwenkpunkte manuell bestimmen. Sehen Sie Stereoschwenk für weitere Informationen.

Titel loopen

Führt das komplette Lied als Endlosschleife aus.

Derzeit angewandte Taktschleife erhöhen

Erhöht die Länge vom derzeit angewandten Loop basierend auf der Liste mit Längen von Taktschleifen.

Derzeit angewandte Taktschleife verringern

Verringert die Länge vom derzeit angewandten Loop basierend auf der Liste mit Längen von Taktschleifen.

Loop in Sample speichern

Sie können den momentan aktiven Loop eines Decks in ein Sample speichern. Er wird automatisch zur Registerkarte Loops und Samples hinzugefügt.

Vinyl- / Scratching-Modus festlegen

Es gibt zwei Scratching-Modi: Vinyl und Beschleunigung / Verlangsamung. Standardmäßig ist der Vinyl-Modus aktiv. Klicken Sie dies an, um zwischen den beiden Modi zu wechseln.

Tipp: Sehen Sie unter Abkürzungstasten eine Liste mit den Standard-Abkürzungstasten oder wie Sie Ihre eigenen Abkürzungstasten festlegen können.

# Crossfader

Der Überblender befindet sich im mittleren Bereich der Zulu Oberfläche, über dem Steuerelement für die Hauptlautstärke und zwischen den Decks A und B. Er ist ein einfacher horizontaler Schieberegler, welchen Sie mit Ihrer Maus vor- und zurückbewegen können. Auf jeder Seite des Überblenders befinden sich außerdem Pfeilschaltflächen, die dazu verwendet werden können, mit gleichmäßiger Geschwindigkeit automatisch zwischen den Decks zu überblenden.

## Den Crossfader verwenden

Wenn Sie in jedes Deck ein Musikstück laden und dieses abspielen, wird durch seitliches Verschieben vom Überblender zwischen den beiden Musikstücken eingeblendet, während diese abspielen. Wenn der Überblender ganz nach links gesetzt wird, hören Sie nur die Musik in Deck A. Wenn der Überblender ganz nach rechts gesetzt wird, hören Sie nur die Musik in Deck B.

Wenn sich ein Titel in Deck A dem Ende nähert, können Sie mit dem Einblenden eines neuen Titels in Deck B beginnen. Während Deck B spielt, lassen Sie dann den Überblender ganz rechts. Dadurch können Sie ein neues Musikstück in Deck A laden. Wenn dann Deck B zum Ende kommt, starten Sie die Musik in Deck A und schieben den Überblender langsam von Deck B weg und spielen die neue Musik von Deck A ein.

Der Überblender kann auch manuell über Abkürzungstasten erhöht (oder verringert) oder ganz nach links oder rechts gesetzt werden.

## Überblenden-Schaltflächen

Die Überblenden-Schaltflächen befinden sich rechts und links neben dem Crossfader. Diese führen ein nahtloses, automatisches Überblenden von einem Deck zum anderen durch. Wie lange das Überblenden dauert, kann in den Optionen, in der Registerkarte Allgemeines festgelegt werden.

Das Überblenden wird im AutoWiedergabe-Modus automatisch gehandhabt, um die Musik für Sie zu mixen.

# Hauptlautstärke

Die Hauptlautstärke steuert die Gesamtlautstärke von Zulu. Dies ist die kombinierte Lautstärke von dem, was in den Decks oder Samples spielt.

Die primäre Lautstärke wird durch den Lautstärke-Schieberegler direkt unter dem Überblender im Bereich zwischen den Decks gesteuert.

## Kopfhörerlautstärke

Direkt unter dem Schieberegler für die Ausgabelautstärke befindet sich der Schieberegler, der die Kopfhörerlautstärke steuert. Wenn die Kopfhörer-Schaltfläche von einem der Decks gedrückt wird, dann steuert dieser Schieberegler die Lautstärke, die man vom Deck im Kopfhörermodus hört.

Sehen Sie außerdem:

- [Übersicht über die Oberfläche - Grafiken der Benutzeroberfläche](#)



# Synchrone Uhr

Im mittleren Bereich der Zulu Oberfläche zwischen Deck A und B befindet sich ein Zeitmesser. Er zeigt die relative Beatposition aller Decks in Zulu an und ist ein Werkzeug, welches Sie zur Synchronisierung vom Downbeat (oder der einzelnen Takte) Ihrer Titel verwenden können.

Die Farbe einer Nadel basiert auf der Farbe vom entsprechenden Deck (durch die Farbe vom Deckbuchstaben dargestellt). Wenn die Decks perfekt synchronisiert sind, dann überlappen die Nadeln.

Wenn ein Takt betont ist, dann blinkt die Uhr in der Farbe vom Deck. Wenn die betonten Takte von mehreren Decks aufeinander abgestimmt sind, blinkt die Uhr in einer kombinierten Farbe.

Sehen Sie außerdem:

- [Übersicht über die Oberfläche - Grafiken der Benutzeroberfläche](#)

# AutoWiedergabe

Der AutoWiedergabe-Modus lädt, mischt und spielt die Musik für Sie ab. Die AutoWiedergabe kann aktiviert werden, indem die Schaltfläche AutoWiedergabe gedrückt wird. Die Abspielreihenfolge der Titel ist von oben nach unten, beginnend mit dem ersten Titel in der Musikliste. Wenn ein Titel endet, wird automatisch in den nächsten Titel überblendet.

Der AutoWiedergabe-Modus ist ideal, wenn Sie die Musik nicht selbst mischen, aber sie stattdessen automatisch abspielen lassen möchten.

Die Reihenfolge der abzuspielenden Titel kann durch Auswahl von Zufallsmodus zufällig festgelegt werden.

Zusätzlich dazu gibt es auch die Option einzuschränken, in welches Deck der Titel im AutoWiedergabe-Modus geladen werden kann. Dies wird in der Spalte „Zuführung zu“ durchgeführt. Das Aktivieren dieser Funktion kann ebenfalls in den Optionen, in der Registerkarte Wiedergabe durchgeführt werden.

Wenn die AutoWiedergabe aktiviert ist:

- Wenn ein Deck leer ist oder das Ende seines Titels erreicht, dann wird der nächste Titel aus der Wiedergabeliste geladen.
- Wenn kein Deck spielt während die AutoWiedergabe aktiviert ist, dann wird ein Deck gestartet und zu ihm überblendet.
- Wenn ein Deck das Ende eines Titels erreicht, wird dieser ausgeblendet, während das andere Deck mit der Wiedergabe beginnt und eingeblendet wird.

Beachten Sie bitte, dass die AutoWiedergabe deaktiviert wird, wenn in der Bibliothek keine Lieder sind.

# Zufallsmodus

Im Zufallsmodus wird wahllos ein Titel in der Wiedergabeliste gewählt, der noch nicht abgespielt wurde und der in ein Deck geladen wird, wenn der AutoWiedergabe-Modus aktiv ist. Im Zufallsmodus wird auch das in der Spalte „Zuführung zu“ gewählte Deck in die Auswahl eingeschlossen. Um den Zufallsmodus einzuschalten, klicken Sie die Schaltfläche Zufallsmodus direkt über dem Überblender im mittleren Bereich zwischen den beiden Decks. Der Zufallsmodus kann auch über das Menü Steuerelemente aktiviert werden oder durch Verwendung der entsprechenden Abkürzungstaste.

Sehen Sie außerdem:

- AutoWiedergabe
- Zuführung zu

# Aufnahme

Zulu ermöglicht Ihnen, Ihre DJ-Sessions aufzunehmen, sodass Sie diese für spätere Sitzungen verwenden können, um sie mit anderen Songs zu mischen (mit der MixPad Musikstudio-Software oder anderen Anwendungen anzuhören).

## Eine neue Aufnahmesitzung beginnen

Um eine Aufnahmesitzung zu starten, klicken Sie auf die Aufnahmeschaltfläche, die sich direkt über dem Überblender zwischen den beiden Decks befindet. Die Aufnahmeschaltfläche blinkt, wenn der Aufnahmemodus aktiviert wurde.

Die Aufnahmeeinstellungen, einschließlich dem Dateinamen und dem Speicherort der Aufnahmen findet man in der Aufnahmeregisterkarte im Optionen-Fenster, indem man auf das Menü Datei zugreift.

## Eine Aufnahmesitzung beenden

Wenn Sie Ihre DJ-Session abgeschlossen haben, können Sie die Aufnahme beenden, indem Sie auf die Aufnahmeschaltfläche klicken, welche sich direkt über dem Überblender zwischen den beiden Decks befindet.

## Aufgenommene Dateien anzeigen

Um den Speicherort Ihrer zuletzt aufgenommenen Datei anzuzeigen, klicken Sie auf das Dateimenü und wählen Sie Aufnahmeordner öffnen. Wenn sich all Ihre Aufnahmen im gleichen Speicherort auf Ihrer Festplatte befinden, dann sollten Sie diese mittels dieser Abkürzung sehen. Doppelklicken Sie auf eine Datei, um die Aufnahme anzuhören.

Bearbeiten Sie Ihre aufgenommenen Dateien mit dem WavePad Audio-Editor. Sie können auf <http://www.nch.com.au/wavepad/de/index.html> mehr über WavePad erfahren.

Mixen Sie Ihre aufgenommenen Dateien mit anderen Liedern mit der MixPad Musikstudio-Software. Sie können auf <http://www.nch.com.au/mixpad/de/index.html> mehr über MixPad erfahren.

## Audio-CDs laden und zwischenspeichern

Sie können Musik von einer Audio-CD laden und diese wird in Zulu dann automatisch zwischengespeichert. Die zwischengespeicherten Titel können ohne die originale Audio-CD abgespielt werden.

Um eine Audio-CD in Zulu zu laden, klicken Sie auf das Dateimenü und wählen Sie Audio-CD laden. Wenn die Audio-CD in Ihrem CD-Laufwerk ist, dann werden die Titel in einer Liste im Dialogfeld „Audio-CD-Titel laden“ erscheinen. Markieren Sie die Lieder, die Sie in Zulu laden möchten, indem Sie während der Auswahl Strg oder während der Auswahl nachfolgender Lieder Shift drücken. Drücken Sie die Schaltfläche Laden, um die gewählten Titel in die Musikliste und den Zwischenspeicher von Zulu zu laden.

Sie können die zwischengespeicherten Titel in der [Registerkarte Allgemeines](#) im Optionen-Dialogfeld löschen, indem Sie Cache leeren anklicken. Sobald ein zwischengespeicherter Titel gelöscht wurde, können Sie diesen in Zulu nicht mehr abspielen, außer Sie laden ihn erneut.

# Wiedergabelisten importieren und exportieren

Zulu lässt Sie Wiedergabelisten speichern und von anderen Programmen importieren. Derzeit unterstützt Zulu das PLS-, WPL- und das M3U-Format. Das Importieren einer iTunes Wiedergabeliste ist ebenfalls möglich.

## Wiedergabeliste importieren / exportieren

Sie können Ihre Wiedergabeliste sowohl vom Menü als auch durch Drücken der entsprechenden Schaltflächen unter der Musikliste importieren und exportieren.

Sie können Ihre Wiedergabeliste in 3 unterschiedlichen Formaten speichern:

**XML** Dies ist das interne Format für Zulu. Diese Wiedergabeliste speichert alle die Informationen, die Zulu für jeden Titel verwendet sowie den Titelnamen und die Reihenfolge. Dieses Format funktioniert in anderen Programmen nicht, wird aber zum Speichern Ihrer persönlichen Zulu-Wiedergabelisten empfohlen, da beispielsweise BPM und Cue-Points gespeichert werden.

**M3U** Dies ist das Standardformat für M3U-Wiedergabelisten. Informationen wie BPM oder Cue-Points werden nicht gespeichert. Sie müssen diese Informationen erneut einrichten, wenn Sie diese Wiedergabeliste das nächste Mal verwenden, aber es funktioniert mit anderer Audioplayer-Software.

**PLS** Dies ist das Standardformat für PLS-Wiedergabelisten. Informationen wie BPM oder Cue-Points werden nicht gespeichert. Sie müssen diese Informationen erneut einrichten, wenn Sie diese Wiedergabeliste das nächste Mal verwenden, aber es funktioniert mit anderer Audioplayer-Software.

**WPL** Dies ist das Standardformat für WPL-Wiedergabelisten. Informationen wie BPM oder Cue-Points werden nicht gespeichert. Sie müssen diese Informationen erneut einrichten, wenn Sie diese Wiedergabeliste das nächste Mal verwenden, aber es funktioniert mit anderer Audioplayer-Software.

## Wiedergabelisten importieren

Um eine Wiedergabeliste in Zulu zu laden, ziehen Sie diese einfach in die Listenansicht oder wählen Sie eine PLS-, M3U-, WPL- oder XML (Zulu)-Datei statt einer Audiodatei aus.

# Loops und Samples

Die Registerkarte Loops und Samples befindet sich im unteren Bereich von Zulu. Dort können Sie Samples laden, sowie die Dateien, die Sie loopen möchten, während die Decks spielen.

## Hinzufügen, Entfernen und Löschen

Klicken Sie auf die Schaltfläche Hinzufügen, um nach Dateien zu suchen, die Sie zur Sampleliste hinzufügen möchten. Durch Klicken auf die Schaltfläche Entfernen werden alle markierten Dateien von der Liste entfernt. Klicken Sie auf Löschen, um alle Samples von der Liste zu entfernen. Die unterstützten Dateitypen sind:

- AIF
- AIFF
- AIFC
- MP3
- WAV

## Herunterladen

In Zulu hat man die Möglichkeit, Sounds von einer Soundbibliothek herunterzuladen. Diese umfasst Tausende an Soundeffekten und Musikdateien, welche Sie zu Ihrer Loop- und Sampleliste hinzufügen können. Drücken Sie zum Öffnen der Soundbibliothek die Schaltfläche Herunterladen. Sehen Sie das Thema [Soundbibliothek](#) in diesem Handbuch für weitere Informationen.

## Suche:

Benutzen Sie das Suchfeld, um Ihre Liste zu filtern und nach einer bestimmten Datei zu suchen, indem Sie den Namen eingeben.

## Benutzung von Sampledateien

Sobald eine Datei zur Registerkarte hinzugefügt wurde, erscheint sie in der Liste mit all den Steuerelementen, die zur Wiedergabe notwendig sind.

- Wiedergabe - drücken Sie diese Schaltfläche, um die Sampledatei abzuspielen.
- Stopp - drücken Sie diese Schaltfläche, um die Wiedergabe der Sampledatei anzuhalten.
- Lautstärke - bewegen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke einzelner Sampledateien zu ändern.
- Loop - drücken Sie diese Schaltfläche, wenn die Sampledatei in einer Endlosschleife abgespielt werden soll.
- Sync - drücken Sie diese Schaltfläche, um den Beat der Sampledatei mit dem Beat von einem Deck zu synchronisieren.
- Tonhöhe - drücken Sie diese Schaltfläche, um Tonhöhenänderungen während dem Synchronisieren der Beats zu verhindern.

Hinweis zur Synchronisierung: Wenn Synchronisierung angewandt wird, dann basiert die Verwendung vom Deck auf den folgenden Kriterien:

- Wenn sowohl Deck A als auch Deck B spielen und Deck A mit Deck B synchronisiert wurde, oder umgekehrt, dann wird das Deck verwendet, mit dem synchronisiert wurde.
- Wenn sowohl Deck A als auch Deck B spielen und nicht synchronisiert wurden, dann wird das lauteste Deck verwendet.
- Wenn nur ein Deck spielt, dann wird dieses verwendet.
- Wenn kein Deck spielt, wird das zuletzt beladene verwendet.

#### Sampleliste importieren

Drücken Sie die Schaltfläche Sampleliste importieren unten rechts in der Registerkarte Loops und Samples, um eine Sampleliste zu importieren.

#### Sampleliste exportieren

Drücken Sie die Schaltfläche „Sampleliste exportieren“ rechts in der Registerkarte Loops und Samples, um Ihre Sampleliste zu exportieren.

**XML** Dies ist das interne Format für Zulu. Diese Wiedergabeliste speichert die Lautstärke und den BPM-Wert für jeden Titel zusammen mit dem Titelnamen und der Reihenfolge. Dieses Format funktioniert in anderen Programmen nicht, wird aber zum Speichern Ihrer persönlichen Zulu-Wiedergabelisten empfohlen, da beispielsweise BPM und die Lautstärke gespeichert werden.

**M3U** Dies ist das Standardformat für M3U-Wiedergabelisten. Informationen wie BPM oder Lautstärke werden nicht gespeichert. Sie müssen diese Informationen erneut einrichten, wenn Sie diese Wiedergabeliste das nächste Mal verwenden, aber es funktioniert mit anderer Audioplayer-Software.

**PLS** Dies ist das Standardformat für PLS-Wiedergabelisten. Informationen wie BPM oder Lautstärke werden nicht gespeichert. Sie müssen diese Informationen erneut einrichten, wenn Sie diese Wiedergabeliste das nächste Mal verwenden, aber es funktioniert mit anderer Audioplayer-Software.

**WPL** Dies ist das Standardformat für WPL-Wiedergabelisten. Informationen wie BPM oder Cue-Points werden nicht gespeichert. Sie müssen diese Informationen erneut einrichten, wenn Sie diese Wiedergabeliste das nächste Mal verwenden, aber es funktioniert mit anderer Audioplayer-Software.



# Cue-Points

Der blaue Cursor in der detaillierten Wellenform und der Wellenformvorschau ist der Cue-Punkt. Standardmäßig wird er am Anfang eines Titels gesetzt, kann aber überall hin verschoben werden. Durch Verwendung der Schaltfläche Cue-Wiedergabe können Sie:

- Sofort zum Cue-Point springen und die Audiowiedergabe starten.
- Einen bestimmten Bereich eines Titels ansteuern, bei dem Sie beginnen möchten.
- Die Geschwindigkeit von einem Deck dem anderen anpassen, indem Sie einen Cue-Point an dem Punkt setzen, an dem ein Beat in einem Titel beginnt, sodass die Beats der beiden Titel zum nahtlosen Überblenden zwischen beiden Decks ausgerichtet sind.
- Von bestimmten Bereichen des Titels Endlosschleifen für die Wiedergabe erstellen. Sie können beispielsweise immer wieder einen kleinen Gesangsabschnitt mit dem auflösen, was im anderen Deck spielt, indem Sie einen Loop festlegen, der bei dem Cue-Point beginnt.

Cue-Punkte werden zwischen den Sitzungen gespeichert. Wenn Sie einen Cue-Point in einem Titel Ihrer Bibliothek bestimmen, bedeutet dies, dass beim nächsten Laden dieses Titels der Cue-Point bereits vorhanden ist.

## Cue-Point hinzufügen

Sie können für jeden Titel bis zu 8 Cue-Points hinzufügen. Wenn Sie die 8 Cue-Points benutzt haben, müssen Sie erst einen vorhandenen Punkt löschen, bevor Sie einen neuen setzen können.

## Modus Im Takt

Mittels dieser Option wird der Cue-Point automatisch an der Position der nächsten Beatmarkierung fixiert. Dadurch können Sie während dem Abspielen leicht mehrere Takte ausrichten. Diese Option erhält außerdem das Tempo, wenn ein Lied abgespielt und Cue-Wiedergabe verwendet wird. Dies kann über das Deckmenü oder durch Verwendung der Abkürzungstaste durchgeführt werden.

# Vollbildmodus

Im Vollbildmodus können Sie das Zulu Hauptfenster vergrößern, damit es den gesamten Bildschirm einnimmt und Sie mehr Platz zum Arbeiten haben. Drücken Sie zum Ein- und Ausschalten des Vollbildmodus die Schaltfläche in der Konsole oder verwenden Sie die entsprechende Abkürzungstaste. Wenn Sie im Vollbildmodus sind, können Sie auch die Escapetaste drücken, um den Modus auszuschalten.

# Mikrofonmodus

## Mikrofonmodus

Während Musik spielt, kann ein DJ eine Ansage an das Publikum machen. Die Lautstärke der Musik wird um 6 dB reduziert, wenn dies eingeschaltet wird und der Benutzer kann über den primären Lautsprecher das Publikum ansprechen. Klicken Sie in der Konsole auf die Schaltfläche mit dem Mikrofon, um diesen Modus ein- oder auszuschalten.

Sehen Sie [Audiooptionen](#) für weitere Informationen zum Einrichten eines Mikrofons.

# Abgesicherter Live-Modus

Durch Aktivierung vom abgesicherten Live-Modus wird jeder Vorgang verhindert, der das Audio möglicherweise verzerren oder zerstören könnte. Drücken Sie zum Einschalten von abgesicherten Live-Modus das Schlosssymbol im mittleren Bereich oder nutzen Sie die entsprechende Abkürzungstaste.

Die Vorgänge, die derzeit verhindert werden, wenn dieser Modus aktiv ist, sind:

- Das Laden eines Titels in ein Deck, welches im Moment spielt und angehört wird
- Das Löschen des Titels, der derzeit spielt und den man hören kann
- Das Löschen der Wiedergabeliste
- Die Verwendung der Deck-Synchronisierung während der Wiedergabe und dem Anhören des Decks
- Die Verwendung der Sample-Synchronisierung und Tonhöhen Sperre während der Wiedergabe vom Sample
- Bei dem derzeit gehörten Deck „zum Anfang springen“
- Das Öffnen der Optionen
- Die BPM eines derzeit spielenden Titels bearbeiten
- Das derzeit spielende Deck löschen oder zurücksetzen
- Das derzeit spielende Sample entfernen
- Samples herunterladen
- Die Sampleliste löschen, wenn Samples spielen
- Das Deck kann nur angehalten werden, wenn man es nicht hört
- Zulu schließen
- Automatisch zu einem Deck überblenden, wenn das Deck nicht spielt
- Die primäre Lautstärke ändern
- Die Lautstärke vom Deck während der Wiedergabe und dem Anhören des Decks ändern
- Den Stereoschwenk für das Deck bearbeiten
- Cue-Pause falls kein anderes Deck spielt
- Cue-Wiedergabe, wenn ein Deck spielt
- Loop, wenn ein Deck spielt
- Andere Anwendungen über das Zulu Menü starten

# Master-Effekte

Im Fenster Master-Effekte können Sie Effekte an der gesamten Audioausgabe anwenden. Das bedeutet, dass jeder Effekt für alle Decks und alle Samples übernommen wird, die derzeit spielen. Es stehen die gleichen Effekte zur Verfügung, wie in der Registerkarte Effekte.

Um das Fenster Master-Effekte zu öffnen, klicken Sie auf die FX-Schaltfläche im mittleren Bereich.

Sehen Sie den Abschnitt [Registerkarte Deckeffekte](#) für weiteren Informationen zu den verfügbaren Effekten und deren Parameter.

# Deckeffekte

Jedem Deck können in der Registerkarte Deckeffekte Effekte zugewiesen werden. Um den Effekt für das gewählte Deck schnell zu aktivieren oder deaktivieren, klicken Sie auf das Kontrollkästchen für das entsprechende Deck.

Zur Bearbeitung der Effekt-Parameter steht auch ein Editor zur Verfügung. Um den Editor zu verwenden, fügen Sie einen Effekt hinzu, markieren Sie ihn in der Liste der aktuellen Effekte und er wird eingeblendet. Der Editor wird im Fenster neben dem aktuellen Effekte-Fenster eingeblendet.

Die benutzbaren Effekte sind:

- [Verstärkung](#)
- [Chor](#)
- [Kompressor](#)
- [Verzerrung](#)
- [Echo](#)
- [Flanger](#)
- [Hochpass-Filter](#)
- [Tiefpass-Filter](#)
- [Hall](#)
- [Tremolo](#)
- [Wah-Wah](#)
- [Pitch Shifter](#)
- [7-Band-Equalizer](#)
- [VST Plug-ins](#)

Sobald die Effektkette wie gewünscht eingerichtet wurde, haben Sie die Möglichkeit zum Speichern, sodass Sie nicht alles noch einmal machen müssen. Über die Schaltflächen Effektliste importieren und exportieren können Sie die Effekte so beibehalten und wiederherstellen, wie Sie es möchten. Sie können mehrere Effektlisten laden!

## Zusätzliche Decks

In der Registerkarte Decks stehen weitere Decks zur Verfügung. Die Unterschiede zwischen den primären Decks (A und B) und den Decks in dieser Registerkarte sind:

- In den sekundären Decks befindet sich eine zusätzliche Schaltfläche, mit der die im Moment geladenen Titel mit Deck A oder B getauscht werden können.

Um einen Titel in eines dieser Decks zu laden, ziehen Sie den Titel entweder von der Wiedergabeliste in die Registerkarte Decks oder klicken Sie in der Wiedergabeliste auf die entsprechende Deckschaltfläche. Sie können auch das Hauptmenü oder das Kontextmenü in der Wiedergabeliste verwenden und das entsprechende Deck auswählen. Abkürzungstasten sind auch benutzbar, um den gewählten Titel schnell zu laden.

Diese zusätzlichen Decks beinhalten auch Unterstützung für MIDI-Controller. Verknüpfen Sie nur das bestimmte Deck-Steuerelement mit dem entsprechenden MIDI-Befehl. Dann können sie die zusätzlichen Decks über Ihren Controller steuern.

# Videoanzeige

## Videoanzeige

Mit dieser Funktion können Sie ein Video zeigen, während Musik gespielt wird. Beachten Sie bitte, dass man das Audio vom Video nicht hören kann. Um mit der Videoanzeige zu beginnen, aktivieren Sie diese Funktion über den Menüeintrag „Videoanzeige“, fügen Sie ein Video hinzu und doppelklicken Sie darauf. Es wird ein externes Fenster eingeblendet und Ihr Video wird abgespielt.

### Videoanzeige aktivieren

Darüber können Sie diese Funktion ein- und ausschalten, um zu verhindern, dass die Oberfläche unübersichtlich wird.

### Video(s) hinzufügen

Blendet ein Suchfenster ein, über das Videos zur Wiedergabeliste hinzugefügt werden können. Ähnlich der Audiowiedergabeliste.

### Video(s) löschen

Löscht all die Videos, die derzeit markiert sind.

### Videos entfernen

Entfernt alle Videos, die derzeit in der Wiedergabeliste geladen sind.

### Markiertes Video abspielen

Öffnet ein externes Fenster für die Videoanzeige (wenn nicht bereits geöffnet) und beginnt mit der Wiedergabe vom ersten markierten Video oder dem ersten Video in der Wiedergabeliste.

### Video pausieren

Hält das derzeit markierte Video an.

### Video anhalten

Hält das derzeit markierte Video an und geht zum Anfang vom Video.

### Videowiedergabeliste importieren

Blendet ein Suchfenster ein und importiert alle Videos, die in der gewählten Wiedergabelistendatei sind.

### Videowiedergabeliste exportieren



Exportiert die derzeit geladenen Videos in eine Wiedergabelistendatei.

### Vollbildmodus

Um den Vollbildmodus für das Videofenster zu aktivieren oder zu deaktivieren, doppelklicken Sie in das Videofenster. Die Menüoption „Videovollbildmodus umschalten“ steht ebenfalls zur Verfügung.

Schritte, um Video auf einem Monitor oder Projektor zu zeigen

1. Aktivieren Sie die Videoanzeige über die Menüoption „Videoanzeige aktivieren“ im Menü Videoanzeige.
2. Verwenden Sie die Schaltfläche Hinzufügen im unteren Bereich, um Videos zur Wiedergabeliste hinzuzufügen.
3. Doppelklicken Sie zur Wiedergabe auf das Video.
4. Ziehen Sie das Fenster der Videoanzeige zum gewünschten Monitor oder Projektor.
5. Doppelklicken Sie in das Anzeigefenster, um das Video im Vollbildmodus zu sehen.

Unterstützte Formate Beachten Sie bitte, dass in den hinzugefügten Dateien Videostreams sein müssen, da sie ansonsten nicht in die Videowiedergabeliste geladen werden können.

- ASF
- AVI
- DIVX
- F4V
- FLC
- FLV
- M2TS
- M4V
- MJPEG
- MKV
- MOV
- MP4
- MPE
- MPEG
- MPG
- MTS
- NSV
- NUT
- OGG
- OGV
- RM
- RMVB
- RV
- TS
- TS4
- VOB
- WEBM

- WMV
- WTV
- XVID

# Hinweise zu Tastaturbefehlen und Standard-Abkürzungstasten

Fast allen Vorgängen in Zulu ist eine Abkürzungstaste zugewiesen (oder ihnen kann eine Abkürzungstaste zugewiesen werden). Dadurch können Sie Vorgänge mit Ihrer Tastatur anstatt Ihrer Maus steuern. Abkürzungstasten können entsprechend Ihrer Präferenz in der Registerkarte Abkürzungstasten in den Optionen geändert werden (sehen Sie außerdem den Abschnitt [Optionen ~ Abkürzungstasten](#) in diesem Handbuch). Die Tastaturbefehle werden vom System automatisch zugewiesen und können nicht geändert werden.

## Abkürzungstasten

- Hilfedokumentation öffnen F1
- Zulu beenden Alt+F4

## Standard-Abkürzungstasten

- Zur Wiedergabeliste hinzufügen Strg+O
- Alles markieren Strg+A
- Zur Loop- und Sampleliste hinzufügen Shift+O
- Zur Effektliste hinzufügen Alt+O
- Von Wiedergabeliste löschen Strg+Entf
- Aus Loop- oder Sampleliste löschen Shift+Entf
- Aus Effektliste löschen Alt+Entf
- AutoWiedergabemodus umschalten Strg+P
- Zufallsmodus an- / ausschalten Strg+S
- Aufnahme umschalten Strg+R
- Master-Effekte-Fenster öffnen / schließen Strg+E
- Abgesicherten Live-Modus umschalten Strg+L
- Mikrofonmodus umschalten Strg+N
- Vollbildmodus umschalten F11
- Zu Deck hinzufügen (A) A
- Zu Deck hinzufügen (B) Alt+A
- Abspielen / Pause (A) Leertaste
- Abspielen / Pause (B) Alt+Leertaste
- Derzeit angewandte Taktschleife erhöhen Shift+Pfeil nach oben
- Derzeit angewandte Taktschleife verringern Shift+Pfeil nach unten
- Synchronisierung an / aus (A) S
- Synchronisierung an / aus (B) Alt+S
- Kopfhörer an / aus (A) H
- Kopfhörer an / aus (B) Alt+H

- Lautstärke erhöhen (primäre) Strg+Num+
- Lautstärke verringern (primäre) Strg+Num-
- Lautstärke erhöhen (Kopfhörer) Strg+Shift+Num+
- Lautstärke verringern (Kopfhörer) Strg+Shift+Num-
- Lautstärke erhöhen (A) V
- Lautstärke verringern (A) Shift+V
- Lautstärke erhöhen (B) Alt+V
- Lautstärke verringern (B) Alt+Shift+V
- Links überblenden (Abnahme) Linker Pfeil
- Rechts überblenden (Erhöhung) Rechter Pfeil
- Automatisch links überblenden Alt+Linker Pfeil
- Automatisch rechts überblenden Alt+Rechter Pfeil
- Vollständig links überblenden Shift+Linker Pfeil
- Vollständig rechts überblenden Shift+Rechter Pfeil
- Mitte überblenden =
- Zum Anfang springen (A) Start
- Zum Anfang springen (B) Alt+Pos1
- BPM bearbeiten (A) E
- BPM bearbeiten (B) Alt+E
- Deck zurücksetzen (A) R
- Deck zurücksetzen (B) Alt+R
- Im Takt an / aus (A) Shift+S
- Im Takt an / aus (B) Alt+Shift+S
- Registerkarte Audiobibliothek auswählen Alt+1
- Registerkarte Loops und Samples auswählen Alt+2
- Registerkarte Deckeffekte auswählen Alt+3
- Registerkarte Zusätzliche Decks auswählen Alt+4
- Registerkarte Videosteuererelemente auswählen Alt+5
- Registerkarte YouTube Streaming auswählen Alt+6

Hinweis: Es gibt viele weitere Steuerelemente, denen standardmäßig keine Abkürzungstaste zugeordnet ist. Um eine vollständige Liste mit verfügbaren Steuerelementen zu sehen, gehen Sie bitte in die Registerkarte Abkürzungstasten in den Optionen von Zulu.

# Bildeffekte

## Wasserzeichenmarkierung

Sie können Wasserzeichentexte und Wasserzeichenbilder (separat oder zusammen) auf Ihren konvertierten Bildern platzieren.

## Wasserzeichentext

Die folgenden Eigenschaften steuern, wie der Wasserzeichentext erscheint:

- Aktivieren - Wenn das Kontrollkästchen Aktivieren markiert ist, dann werden alle zukünftigen Bildkonvertierungen den Wasserzeichentext übernehmen.
- Text - Geben Sie hier den Wasserzeichentext ein.
- Schriftart - Klicken Sie auf das Kontextmenü, um die Schriftart auszuwählen.
- Fett und Kursiv - Wenn notwendig, drücken Sie diese Schaltflächen.
- Größe - Wählen Sie „Höhe“ oder „Breite“, um festzulegen, welche Abmessungen für die Einstellungen „Pixel“ und „Prozent“ verwendet werden sollen. Wählen Sie „Pixel“ aus und bestimmen Sie die Pixelabmessungen vom Text. Oder wählen Sie „Prozent“ und bewegen Sie zur Anpassung der Größe den Schieberegler. Er wird als Prozentzahl der endgültigen Höhe von jedem einzelnen umgewandelten Bild skaliert. Manuelles Kalibrieren ist notwendig, um sicherzustellen, dass der gesamte Wasserzeichentext auf konvertierte Bilder passt, während er noch lesbar ist.
- Deckkraft - Verschieben Sie dies, um Sie die Deckkraft vom Wasserzeichentext zu verringern, um die Sichtbarkeit des konvertierten Bildes hinter dem Wasserzeichentext zu erhöhen.
- Ausrichtung - Klicken Sie die Schaltflächen vom 3x3-Raster, um den Wasserzeichentext an unterschiedlichen Punkten auf Ihrem konvertierten Bild auszurichten. Sie können einen Versatz entsprechend der gewählten Ausrichtung bestimmen.
- Farbe - Klicken Sie das Farbkästchen, um die Vordergrundfarbe vom Text zu ändern.
- Hintergrundfarbe - Aktivieren Sie das Kästchen und klicken Sie in die Farbpalette, um die Hintergrundfarbe vom Text zu ändern.

## Wasserzeichenbild

Die folgenden Eigenschaften steuern, wie das Wasserzeichenbild erscheint:

- Aktivieren - Wenn das Kontrollkästchen Aktivieren markiert ist, dann wird das Wasserzeichenbild für alle zukünftigen Bildkonvertierungen übernommen.
-

Suchen-Schaltfläche und Bildname - Klicken Sie die Suchen-Schaltfläche, um ein Wasserzeichenbild auszuwählen. Wenn ein Wasserzeichenbild ausgewählt wurde, dann erscheint der Dateiname neben der Suchen-Schaltfläche.

- Größe - Verschieben Sie dies, um die Größe vom Wasserzeichenbild anzupassen. Die maximale Größe wird die Breite oder Höhe des Bildes nach der Konvertierung nicht überschreiten.
- Filter - Wählen Sie „Scharfe, quadratische Pixel“ (am besten für Bilder mit niedriger Auflösung) oder „Glatte, verschwommene Pixel“ (am besten für Fotos und gescannte Bilder) aus.
- Deckkraft - Verschieben Sie dies, um Sie die Deckkraft vom Wasserzeichenbild zu verringern, um die Sichtbarkeit des konvertierten Bildes hinter dem Wasserzeichenbild zu erhöhen.
- Ausrichtung - Klicken Sie die Schaltflächen vom 3x3-Raster, um das Wasserzeichenbild an unterschiedlichen Punkten auf Ihrem konvertierten Bild auszurichten. Sie können einen Versatz von der oberen linken Ecke festlegen, wenn die Ausrichtung oben links gewählt wurde.

#### An Fenster anpassen

Dies ist eine schnelle Möglichkeit, um das komplette Quellbild mit den Effekten zu sehen.

#### Standards wiederherstellen

Entfernt alle Effekte und stellt das Original-Bild wieder her.

# Anleitung, um in YouTube zu streamen

## In YouTube streamen

YouTube Live-Streaming ist eine neue Funktion, die wir zu unserer Audio- und Video-Software hinzugefügt haben. Dadurch sind Sie in der Lage, Audio- / Videoinhalte auf YouTube zu streamen. So kann jeder mit Zugriff auf YouTube Ihre Liveveranstaltung sehen.

Folgen Sie bitte den unten stehenden Schritten, um in YouTube zu streamen:

- Richten Sie die YouTube Einstellungen ein, indem Sie in der Registerkarte YouTube Streaming oder über Datei->Optionen->Aufnahme / Streaming die Schaltfläche Einstellungen anklicken. Wählen Sie dann „In YouTube streamen“ aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „YouTube Einstellungen“. Erstellen oder wählen Sie im Fenster „YouTube Einstellungen“ eine Veranstaltung aus. Speichern Sie Ihre Einstellungen, indem Sie auf OK klicken.
- Ein Stream-Bild erstellen. Während Sie Audio streamen, können Sie ein Bild zeigen. Sie können ein vorhandenes Bild öffnen und Text oder ein Bild hinzufügen. Klicken Sie dazu in der Registerkarte YouTube Streaming auf „Stream-Bild bearbeiten“.
- Sobald Sie die YouTube Einstellungen richtig eingerichtet haben, können Sie das Audio abspielen und „Streaming starten“ anklicken, um mit dem Streamen in YouTube zu beginnen. Sie können den Stream auch starten / beenden, indem Sie auf die Schaltfläche Aufnahme / Streaming klicken, die Sie in der Mitte von Zulu zwischen den beiden Decks finden.
- Gehen Sie zu Ihrer YouTube Seite und melden sich dort an, wählen Sie die Veranstaltung, die Sie gerade in Zulu erstellt / ausgewählt haben und steuern Sie Ihren Live-Stream hier. Für weitere Informationen zu YouTube Liveveranstaltungen besuchen Sie bitte <https://support.google.com/youtube>.

# Google Autorisierungsprozess unter Windows Vista und Windows XP

Falls Sie Windows XP oder Windows Vista installiert haben, sind zusätzliche Schritte notwendig, um Zulu dazu zu autorisieren, zu Google Drive oder YouTube hochzuladen:

1. Klicken Sie auf **Autorisieren...** im Dialog **Autorisierung**.
2. Falls nötig, melden Sie sich auf der geöffneten Webseite bei Ihrem Google Konto an.
3. Bestätigen Sie, dass Sie Zulu dazu autorisieren, auf die angefragten Funktionen zuzugreifen.
4. Kopieren Sie den von Google bereitgestellten Autorisierungscode und fügen ihn in den Dialog **Autorisierung bestätigen** in Zulu ein.
5. Klicken Sie auf **Bereit**, um zu bestätigen, dass die Autorisierung abgeschlossen ist.



# Software-Lizenzbedingungen

Diese Lizenzbedingungen beschränken unsere Haftung und unterliegen einer Schiedsvereinbarung und einer Gerichtsstandsvereinbarung. Bitte lesen Sie die folgenden Bedingungen, da diese sich auf Ihre Rechte auswirken.

1. Die Urheberrechte an dieser Software sowie allen Bild- und Tondaten, die mit der Software vertrieben werden, liegen bei NCH Software sowie Anderen, die in dem Kästchen Über aufgeführt sind. Alle Rechte vorbehalten. Die Installation dieser Software sowie jeder Software, die mit dieser gebündelt oder bei Bedarf installiert wird, einschließlich Verknüpfungen und Startmenüordner, ist nur in Übereinstimmung mit diesen Bedingungen zulässig.
2. Durch Installation, Vertrieb oder Nutzung der Software stimmen Sie, in Ihrem eigenen Namen und im Namen Ihres Arbeitgebers oder Auftraggebers, diesen Bedingungen zu. Falls Sie einer dieser Bedingungen nicht zustimmen, dürfen Sie die Software nicht verwenden, kopieren, übertragen, verteilen oder installieren. Retournieren Sie diese innerhalb von 14 Tagen an den Kaufort, um eine vollständige Rückerstattung zu erhalten.
3. Diese Software und sämtliche dazugehörigen Dateien, Daten und Materialien werden „ohne Gewähr“ vertrieben und ohne jegliche Garantie, weder ausdrücklich noch stillschweigend, außer dies ist gesetzlich vorgeschrieben. Wenn Sie beabsichtigen, sich für kritische Zwecke auf diese Software zu verlassen, dann müssen Sie diese vor der Verwendung vollständig testen, redundante Systeme installieren und jegliches Risiko übernehmen.
4. Wir haften nicht für Schäden, die aus dem Gebrauch dieser Software entstehen, einschließlich aber nicht beschränkt auf jedwede besondere, beiläufige oder Folgeschäden. Ihr Anspruch gegenüber uns beschränkt sich auf die vollständige Rückerstattung des Kaufpreises der Software.
5. Sie dürfen diese Software nicht unter solchen Umständen einsetzen, bei denen ein Risiko besteht, dass der Ausfall der Software körperliche Schäden oder Lebensgefahr hervorrufen kann. Sie dürfen diese Software nicht verwenden, wenn Sie Ihren Computer nicht regelmäßig sichern oder keine Antiviren- und Firewallsoftware auf dem Computer installiert haben oder sensible Daten unverschlüsselt auf dem Computer aufbewahren. Sie stimmen zu, uns von jeglichen Forderungen im Bezug auf solch unerlaubte Nutzung freizustellen.
6. Sie dürfen die Installationsdatei in unveränderter Form kopieren und weitergeben, aber Sie dürfen unter keinen Umständen einen Registrierungscode für eines unserer Programme ohne schriftliche Einwilligung weitergeben. In dem Fall, in dem Sie einen Software-Registrierungscode weitergeben, werden Sie dazu verpflichtet, den vollen Kaufpreis für jeden Ort, an welchem die unerlaubte Nutzung erfolgt, zu zahlen.
7. Die Verwendung der von der Software gesammelten Daten unterliegt den Datenschutzbestimmungen von NCH Software. Diese lassen die automatische, anonyme Erfassung von Nutzerstatistiken in eingeschränkten Situationen zu.

8. Rechtswahl. Falls Sie sich in den Vereinigten Staaten von Amerika aufhalten, ist Ihr Rechtsverhältnis mit NCH Software, Inc., einem US-amerikanischen Unternehmen und diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen und Gerichten von Colorado. Falls Sie sich an einem anderen Ort der Welt außerhalb den Vereinigten Staaten von Amerika aufhalten, ist Ihr Rechtsverhältnis mit NCH Software Pty Ltd, einem australischen Unternehmen und diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen und Gerichten des Australian Capital Territory. Diese Gerichte haben fortbestehende und ausschließliche Zuständigkeit über jeglichen Rechtsstreit zwischen Ihnen und uns, unabhängig von der Art der Streitigkeit.

9. Nur für US-Kunden: Schiedsvereinbarung und Sammelklage-Verzicht: Falls Sie sich in den Vereinigten Staaten von Amerika aufhalten, stimmen Sie und NCH Software zu, alle Streitigkeiten und Forderungen zwischen uns in Übereinstimmung mit den Bestimmungen und dem Ablauf zu schlichten, die in der englischen Version dieser Bedingungen hier dargelegt sind: <http://www.nch.com.au/general/legal.html>. BITTE LESEN SIE DIESE BEDINGUNGEN SORGFÄLTIG. SIE KÖNNTEN IHRE RECHTE BEEINTRÄCHTIGEN. In diesen Bedingungen STIMMEN SIE UND NCH SOFTWARE ZU, DASS JEDE SEITE NUR ANSPRÜCHE IN IHRER ODER SEINER PERSÖNLICHEN KAPAZITÄT GEGEN DIE ANDERE SEITE ERHEBEN KANN, NICHT ALS KLÄGER ODER MITGLIED EINER SAMMELKLÄGERGRUPPE IN EINER VERMEINTLICHEN SAMMELKLAGE ODER EINEM REPRÄSENTATIVEN VERFAHREN.

# Effekte - Stereoschwenk

## Stereoschwenk

Mit dem Stereoschwenk-Effekt können Sie ändern, wie laut der Sound ist, welcher aus dem linken oder rechten Lautsprecher kommt. Wenn Sie beispielsweise eine Soundaufnahme haben, bei der der Sound nur aus einem Lautsprecher kommt, können Sie den Schwenkeffekt verwenden, um den Sound selbst zu „zentrieren“. Sie können außerdem einen zentrierten Sound von einem Lautsprecher zum anderen verschieben, während die Sounddatei abspielt.

Verwenden Sie in den Decksteuerelementen für das gewünschte Deck Schwenk ein / aus oder Schwenk bearbeiten. Klicken Sie auf einen Punkt und bewegen Sie ihn nach oben, um die Lautstärke im linken Lautsprecher zu erhöhen oder bewegen Sie ihn nach unten, um die Lautstärke im rechten Lautsprecher zu erhöhen.

Bitte beachten Sie, dass der Stereoschwenk-Effekt nur bei Stereo-Dateien funktioniert.

# Effekte - Verstärken

## Verstärken

Zu „verstärken“ bedeutet, die Tonstärke oder Lautstärke des gewählten Bereiches zu erhöhen. Um einen Teil der Aufnahme leiser oder lauter zu machen, wählen Sie diesen aus und nutzen Sie dann das Menü Effekte -> Verstärkung. Die Lautstärke wird in Prozent angegeben (100 ist keine Änderung, 50 ist -6 dB leiser oder 200 ist +6 dB lauter).

# Effekte - Chor

## Chor

Der Chor-Soundeffekt wird genutzt, um eine Stimme oder ein Instrument wie 3 Stimmen oder Instrumente klingen zu lassen, durch Wiedergabe des Originals mit unterschiedlich verzögerten und etwas tonlagenveränderten Kopien des Originals.

# Effekte - Kompressor

## Dynamikkompression

Dynamikkompression begrenzt die Lautstärke einer Soundaufnahme, sodass diese innerhalb eines bestimmten Tonstärken-Bereichs bleibt.

Ein Beispiel von deren Nutzung ist beim Fernsehen. Sie stellt dort sicher, dass die Lautstärke von Werbung als lauter wahrgenommen wird als das Fernsehprogramm selbst (ohne Änderung der eigentlichen Übertragungslautstärke).

Sie hat auch einen Nutzen bei der Aufnahme von Audio von einem Datenträger auf einen anderen, wenn die beiden Datenträger nicht fähig sind, den gleichen Bereich an Lautstärken zu bewältigen (z. B. kann eine CD einen größeren Bereich als eine Kassette bewältigen).

# Effekte - Verzerrung

## Verzerrung

Während wir normalerweise alles tun, um Verzerrung zu reduzieren, möchten Sie sie vielleicht manchmal hinzufügen. Sie ist bei der Nutzung mit Gitarren beliebt. Die Verzerrung wird zwischen 0,0 (aus) und 1,0 (clipping) gemessen. Sie legen die Stufe in dB fest, bei welcher sie zu greifen beginnt (Standard -8 dB).

# Effekte - Echo

## Echo

Ein Echo ist eine Wiederholung von einem Sound nach kurzer Zeit (normalerweise 400 - 1.000 ms). Es klingt so, als ob eine Person in einem großen Stadion ist oder in den Bergen ruft.

Um Echo hinzuzufügen, wählen Sie den Bereich und nutzen Sie das Menü Effekte -> Echo. Bestimmen Sie dann die Dauer und Amplitude des Echos. Die Dauer ist die Länge der Zeit, nach welcher der Ton wiederholt - normalerweise ist dies zwischen 400 und 1.000 ms. Die Amplitude kann zwischen 1 - 99 % liegen (99 wäre ein sehr lautes Echo).



# Effekte - Flanger

## Flanger

Ein Flanger-Soundeffekt ist dem Phaser ähnlich, außer dass die Verzögerung langsam über den Zeitablauf reguliert ist. Sie legen die Start-Verzögerungszeit fest (Standard 5 ms), die Frequenz der Regulierung in Malen pro Sekunde, die Tiefe der Regulierung (Standard 50 %) und die Nass-Trocken-Zunahme (100 % für nass, 0 % für trocken).

# Effekte - Hochpass-Filter

## Hochpass-Filter

Ein Hochpass-Filter (manchmal auch Niedrigpass-Filter genannt) entfernt alle Niederfrequenzen unter einem bestimmten Hz-Wert. Dies ist nützlich, wenn Ihre Aufnahme „klarer“ oder weniger „trübe“ klingen soll. Es ist üblich, einen Hochpass-Filter mit ungefähr 300 Hz für alle Sprachaufnahmen zu benutzen, um die Verständlichkeit zu verbessern.

# Effekte - Tiefpass-Filter

## Tiefpass-Filter

Ein Tiefpass-Filter reduziert die Amplitude von Signalen mit den Frequenzen, die höher als die Grenzfrequenz sind.

# Effekte - Hall

## Hall

Hall sind viele kleine Reflexionen von dem Sound, welche nach einer bestimmten Zeit auftreten. Er tritt normalerweise auf, wenn jemand in einem Raum, Saal usw. spricht. Mehr Hall wird nass genannt, keinen Hall nennt man trocken.

# Effekte - Tremolo

## Tremolo

Der Tremolo-Soundeffekt ist dem Vibrato-Effekt ähnlich, außer dass die Amplitude anstatt der Tonhöhe pulsiert. Umso höher die Frequenz (Hz) festgelegt wird, desto häufiger hört man das Pulsieren, desto höher sind die Tiefen (%) und desto breiter die Schwankung der Lautstärke.

# Effekte - Wah-Wah

## Wah-Wah

Wie der Name schon andeutet, moduliert der Effekt ein bestimmtes Frequenzband innerhalb des Samples, was den charakteristischen „Wah-Wah“-Klang ergibt. Dieser Effekt ist ein Band-Pass-Filter, dessen Mittenfrequenz (nicht mit dem Mittenfrequenz-Parameter unten zu verwechseln) zwischen einer Mindestfrequenz und einer maximalen Frequenz (von Mittenfrequenz- und Tiefen-Parametern bestimmt) und von der maximalen zur Mindestfrequenz wechselt. Die Frequenz von wechselnder Richtung wird als dreieckige Welle mit einer vom Wah-Frequenzparameter festgelegten Frequenz dargestellt.

**Resonanz:** Auch als Q oder Betonung bekannt. Dieser Parameter steuert die klangvolle Spitze vom Band-Pass-Filter. Dieser Wert bestimmt die Schärfe vom Wah-Wah-Effekt. Höhere Werte produzieren klangvollere / spitze Töne.

**Tiefe:** Dieser Parameter bestimmt den vom Band-Pass-Filter abgetasteten Frequenzbereich. Der Bereich wird als Prozentsatz vom Bereich angegeben (0 bis Mittenfrequenz). Wenn der Wert vom Prozentsatz vom Bereich (0, Mittenfrequenz) als X angegeben wird, dann sind die minimalen und maximalen Frequenzen (Mittenfrequenz - X) und (Mittenfrequenz + X).

**Mittenfrequenz:** Dieser Parameter ist die Mittenfrequenz von der Band-Pass-Filter-Zeitablenkung und er wird verwendet, um, wie oben erwähnt, die minimalen und maximalen Frequenzen zu bestimmen.

**Wah-Frequenz:** Dies ist die Frequenz, um die Richtung der Zeitablenkung oder die Frequenz vom Wah-Wah-Sound zu wechseln. Sie ist die Frequenz der oben beschriebenen dreieckigen Welle.

# Effekte - Pitch Shifter

## Pitch Shifter

Dieser Effekt ändert die Tonhöhe, ohne die Geschwindigkeit zu verändern. Der Schieberegler „Tonhöhenänderung“ wird verwendet, um die Tonhöhe zu verringern oder zu erhöhen.

# Effekte - 7-Band-Equalizer

## 7-Band-Equalizer

Dieser Equalizer ist ein grafischer Equalizer, der die Bearbeitung der folgenden Bänder in aufsteigender Reihenfolge ermöglicht: 55 Hz, 150 Hz, 250 Hz, 1200 Hz, 3000 Hz, 6000 Hz und 12000 Hz. Ziehen Sie die Schieberegler, um die Verstärkung anzupassen, die beim Frequenzband angewandt wird.



# Effekte - VST-Plug-ins

## VST-Plug-ins

Mit dieser Funktion können Sie VST DLL-Plug-ins nutzen, um Effekte im Audio anzuwenden. Um diese Funktion zu nutzen, wählen Sie in den Optionen die Registerkarte VSTs. In dem sich öffnenden Fenster können Sie das Verzeichnis auf Ihrem Computer eintippen oder danach suchen, das die VST-Plug-ins enthält. Beachten Sie, dass die Plug-ins DLL-Dateien sein müssen.

Sobald Sie einen Verzeichnisnamen festgelegt haben, sollten Sie eine Auflistung von VST-Plug-in-Namen unter VST-Effekten in der Registerkarte Effekte sehen. Wählen Sie das Plug-in, das Sie verwenden möchten und doppelklicken Sie darauf. Dadurch erscheint es in der Effektliste im mittleren Bereich. Wenn hier ein VST-Effekt ausgewählt wird, werden seine Steuerelemente im rechten Bereich angezeigt. Dort können Sie die Parameter für den Effekt anpassen.

Besuchen Sie bitte auch <http://www.kvraudio.com>, welches eine umfangreiche Informationsquelle für alle Arten von Plug-ins ist, einschließlich VST- und DirectX-Plug-ins.

Um eine Liste mit empfohlenen kostenlosen Plug-ins zu sehen, besuchen Sie bitte [kostenlose VST-Plug-ins](#)

# NCH Software Soundbibliothek - NCH Software Soundbibliothek

Die NCH Software Soundbibliothek ist eine Sammlung mit Tausenden von lizenzgebührenfreien Soundeffekten, die Sie zu Ihrem Projekt hinzufügen können.

Sobald Sie die Bibliothek geöffnet haben, werden Sie Folgendes sehen:

## Ordnerstruktur

Jeder Ordner auf der linken Seite repräsentiert eine Kategorie mit Klängen. Erweitern Sie einen Ordner, entweder um die Unterordner oder die darin enthaltene Liste mit Sounds zu sehen.

## Soundliste

Auf der rechten Seite werden all die Sounds aufgeführt, die in der gewählten Kategorie sind. Diese ist leer, bis eine Kategorie gewählt wird.

## Sound vorab anhören

Markieren Sie in der Liste einen Sound und klicken Sie dann auf die Wiedergabe-Schaltfläche, um ihn anzuhören. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf  .

## Herunterladen

Markieren Sie in der Liste einen Sound und klicken Sie dann auf die Herunterladen-Schaltfläche.

# Oberfläche - Die Modi FreeStyle und Im Takt

## FreeStyle-Modus

Beim FreeStyle-Modus wird das Tempo nicht berücksichtigt, das genaue Änderungen ermöglicht. Dieser Modus gilt für alle Funktionalitäten, angefangen beim Festlegen von Cue-Points oder Freien Loops hin zum Suchen einer neuen Position.

## Modus Im Takt

Der Modus Im Takt behält während der Wiedergabe das Tempo vom Deck bei und versucht, alles einem Takt anzugleichen. Genau wie beim FreeStyle-Modus betrifft dies alle Funktionalitäten. Beachten Sie auch, dass der Modus Im Takt standardmäßig eingeschaltet ist.

# Bildschirm-Referenzen - Erweiterte Aufnahmeoptionen

## Automatische Aufnahme

Die Aufnahme kann automatisch begonnen werden, wenn entweder das Dialogfeld Aufnahmesteuerung geöffnet wird oder wenn das aufzunehmende Audio den Schwellenwert erreicht. Außerdem können jegliche ruhige Abschnitte am Anfang und Ende der Aufnahme, die unter dem Schwellenwert sind, zugeschnitten werden.

## Aufnahme per AutoStart

Die Aufnahme beginnt automatisch, wenn das Dialogfeld Aufnahmesteuerung geöffnet wird. Sie müssen nicht die Aufnahmeschaltfläche auswählen.

## Aufnahme auto-trimmen

Trimmen Sie die Aufnahme, um jegliche ruhige Abschnitte vom Anfang und Ende der Aufnahme zu entfernen. Verwenden Sie den Grenzwert-Schieberegler, um den Grenzwert zu bestimmen. Sprachaktivierte Aufnahme

Die Aufnahme automatisch beginnen, wenn der Audiopegel den Grenzwert erreicht.

## Grenzwert:

Verwenden Sie den Schieberegler, um den Schwellenwert für die Aufnahme zu bestimmen. Wird sowohl für automatisches Zuschneiden als auch den sprachaktivierten Start verwendet.

# Bildschirm-Referenzen - OPUS-Encoderoptionen

Audio in OPUS-Format codieren.

## Bitrate

Ziel-Bitrate in KBit/s (6-256 pro Kanal) Im VBR-Modus legt dies die durchschnittliche Rate für eine große und mannigfaltige Audiosammlung fest. Im CVBR- und festen CBR-Modus legt dies die bestimmte Ausgabe-Bitrate fest. Standard für die Eingabe  $\geq 44.1$  kHz ist 64 kBit/s pro Mono-Stream und 96 kBit/s pro gekoppeltem Paar.

## Codierung mit Standard-Bitrate verwenden

Im Standard-Modus wählt der Encoder die Bitrate automatisch. Für die Eingabe  $\geq 44.1$  kHz ist es 64 kBit/s pro Mono-Stream und 96 kBit/s pro gekoppeltem Paar.

## Codierung mit variabler Bitrate verwenden

Im VBR-Modus kann die Bitrate hoch- oder heruntergehen, abhängig vom Versuch des Inhalts, eine konstantere Qualität zu erreichen.

## Codierung mit eingeschränkter variabler Bitrate verwenden

Gibt in einer bestimmten Bitrate aus. Dieser Modus ist analog zu CBR in AAC- / MP3-Encodern und ein geregelter Modus in VORBIS-Encodern. Er liefert eine weniger konstante Qualität als der VBR-Modus, aber eine gleichbleibende Bitrate.

## Codierung mit fester konstanter Bitrate verwenden

Mit fester CBR hat jeder Frame genau die gleiche Größe, ähnlich so wie Sprach-Codex funktionieren. Die Gesamtqualität fällt hier geringer aus, es ist aber dann nützlich, wenn Bitraten-Änderungen Datenverluste in verschlüsselte Kanäle oder auf gleichzeitigen Beförderungen mit sich bringen.

## Downmix (Keinen)

Kein Downmix, Kanäle gleich der Quelle lassen.

## Downmix in Mono erstellen

Downmix in Mono erzwingen.

## Downmix in Stereo erstellen

Downmix in Stereo, falls Eingangskanäle  $> 2$  sind.

# Bildschirm-Referenzen - Einstellungen für YouTube Liveveranstaltungen

Hier können Sie alle notwendigen Felder ausfüllen und eine YouTube Liveveranstaltung erstellen.

**Titel:**

Dies ist der Titel von der YouTube Liveveranstaltung.

**Beschreibung:**

Dies ist die Beschreibung für die YouTube Liveveranstaltung.

**Startdatum:**

Datum und Uhrzeit, zu der die Übertragung beginnen soll.

**Enddatum:**

Datum und Uhrzeit, zu der die Übertragung enden soll. Es sind keine Endzeiten für Übertragungen rund um die Uhr notwendig.

**Datenschutz:**

Dies sind die Datenschutzeinstellungen für die Veranstaltung. Es werden nur öffentliche Veranstaltungen in Ihrem Kanal, Ihren Suchergebnissen und Aktionen erscheinen. Für Testveranstaltungen sollten Sie Nicht gelistet oder Privat wählen.

**Wiedergabesteuerelemente zulassen**

Aktivieren Sie dies, wenn Sie den Zuschauern Zugriff auf Steuerelemente von digitalen Videorekordern geben möchten, während sie die Übertragung anschauen. Über Steuerelemente von digitalen Videorekordern kann der Zuschauer die Videowiedergabe steuern, indem er den Inhalt anhält oder vor- oder zurücksput.

**Videoauflösung:**

Das ist das Format von dem Video-Stream, den Sie an YouTube senden.

## Bildschirm-Referenzen - YouTube Broadcast-Liste

In diesem Dialog werden alle vorhandenen, aktiven YouTube Liveveranstaltungen unter Ihrem YouTube Konto aufgeführt. Sie können eine auswählen, um Videoinhalte dorthin zu streamen.

# Bildschirm-Referenzen - BPM bearbeiten

Über diese Funktion können Sie die Beats pro Minute (BPM) manuell bestimmen oder die Leertaste solange im Takt antippen, bis ein neuer BPM gefunden wird. Beachten Sie bitte, dass bei der automatischen BPM-Berechnung von einem Titel ein Bereich von 70,0 bis 180,0 verwendet wird, um die benötigte Zeit zu verringern. Falls Sie einen BPM-Wert außerhalb von diesem Bereich verwenden möchten, dann muss er manuell bestimmt werden. Der maximal zulässige BPM-Wert ist 240,0.

## Wellenform-Fenster

In diesen Fenstern wird dargestellt, wie die BPM-Werte aussehen, wenn sie beim derzeitigen Titel angewandt werden. Sie können Ihr Mausrad verwenden, um die Wellenform zu vergrößern / zu verkleinern und so den Beat-Versatz genauer anzupassen.

## Zum Anfang springen

Gleicht der Variante unter [Wiedergabesteuerelemente](#).

## Abspielen

Das Lied wird über die Kopfhörer abgespielt. Sie müssen eventuell die Kopfhörereinstellungen einrichten, siehe [Optionen ~ Audio](#). Beachten Sie bitte, dass das Lied automatisch wiedergegeben wird, wenn die Funktion Tiptempo verwendet wird.

## Pause

Gleicht der Variante unter [Wiedergabesteuerelemente](#).

## Beim Klicken auf Welle BPM-Versatz anpassen

Wurde diese Schaltfläche aktiviert und Sie klicken in die Welle, dann wird der Punkt, an den Sie geklickt haben, als Start für die BPM für das Lied festgelegt. Wenn die Welle gezogen wird, dann wird der BPM-Versatz gezogen. Ist diese Schaltfläche aus, wird stattdessen die Position der Wiedergabe verändert. Durch einen Klick oder das Ziehen der Welle wird die Position gesucht.

## Beim Klicken auf Welle BPM anpassen

Durch Klicken dieser Schaltfläche wird das Wellenfenster basierend auf den aktuellen Werten von BPM und BPM-Versatz aktualisiert.

## BPM-Versatz bearbeiten

Der BPM-Versatz ist der Abstand vom Liedanfang zum ersten Takt. Sobald die Berechnung abgeschlossen ist, wird dieser Wert automatisch durch den BPM-Scan festgelegt. Sie können ihn aber auch anpassen, indem Sie manuell einen Wert eingeben. Die von Zulu verwendete Abtastrate ist 44000. Ein einzelnes Sample ist also  $1/44100$  einer Sekunde.



## Beats pro Minute bearbeiten

In diesem Feld können Sie einem bestimmten Titel einen individuellen BPM-Wert zuweisen. Falls Zulu die BPM falsch analysiert hat, können Sie selbst einen genaueren Wert festlegen. Drücken Sie die Enter-Taste, um den geänderten Wert zu übernehmen.

## Nach BPM suchen

Falls Sie für ein Lied ein bestimmtes Tempo verwenden möchten, können Sie die BPM einfach selbst eingeben und Zulu verwendet diese Zahl dann, wenn die Taktmarkierungen generiert werden. Mittels der Schaltfläche „Nach BPM suchen“ scannt Zulu die BPM für Sie nochmals (falls Sie einen falschen BPM eingegeben haben und zurück zum berechneten Wert möchten).

## Tipptempo

Das Tippen vom Tempo funktioniert am besten, wenn Sie ein Lied im Hintergrund abspielen und die Leertaste im Takt der Musik antippen. Bei jedem Antippen der Leertaste ändert sich der BPM entsprechend dem Timing Ihrer Anschläge. Umso länger Sie im Takt tippen, desto genauer wird der BPM. Während dem Tippen werden Sie bemerken, dass der BPM sich um einen bestimmten Wert herum einstellt. Dies ist Ihr durch Tippen generierter BPM. Er ist normalerweise bis auf eine Sekunde genau zum tatsächlichen BPM. Falls die Leertaste nicht innerhalb von 15 Sekunden gedrückt wird, beachten Sie bitte, dass die BPM beim nächsten Drücken zurückgesetzt werden.

**Tipp:** Wenn Sie möchten, dass nicht gescannte Titel (BPM wurde noch nicht festgelegt) schneller in die Decks von Zulu geladen werden, dann können Sie die Funktion BPM bearbeiten verwenden, um den Titel vor dem Laden zu scannen. Zulu kann den Titel dann sofort laden, da es die BPM nicht erneut scannen muss.

**Tipp:** Man kann gut testen, ob ein BPM-Wert „richtig“ ist oder nicht, indem man einige Takte mittels der Funktion Taktsschleife ausführt. Wenn die Endlosschleife nahtlos klingt (d.h. Sie können nicht feststellen, dass ein Loop durchgeführt wird, die Musik klingt fortlaufend), dann zeigt dies an, dass die Beatmarkierungen von Zulu richtig platziert wurden und der BPM-Wert richtig ist.

# Bildschirm-Referenzen - Jog-Wheel konfigurieren

## Jog-Wheel-Steuerelemente

Diese Liste mit dem Jog-Wheel verbundenen Steuerelementen kann festgelegt werden. Doppelklicken Sie auf ein Steuerelement, um den Assistenten für das gewählte Deck zu starten. Beachten Sie bitte, das aufgrund vom Aufbau von Jog-Wheels keine einzelnen Steuerelemente bestimmt werden können, ohne eine Variation vom Einrichtungsassistenten zu verwenden.

## Konfiguration vom Jog-Wheel

Das vom MIDI-Controller gesandte Signal, das die Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung ausmacht, kann von Hersteller zu Hersteller unterschiedlich sein. Informationen dazu, welcher Befehl von Ihrem MIDI-Controller genutzt wird, sollten im Handbuch vom Controller zu finden sein. Testen Sie ansonsten Ihren Controller, um zu sehen, welches Set-up für Sie am besten funktioniert.

## Jog-Wheel-Latenz

Die Dauer (in Millisekunden), bevor bestimmt wird, dass das Scratching abgeschlossen ist, nachdem die letzte Nachricht vom Jog-Wheel empfangen wurde. Eine hohe Latenz wird deshalb verwendet, um langsames Scratching zu ermöglichen (die Dauer zwischen Jog-Wheel-Bewegungen). Beachten Sie bitte, umso höher dieser Wert ist, desto länger dauert es, die Wiedergabe fortzusetzen (falls das Deck gespielt hat, bevor Scratching durchgeführt wurde). Falls Sie keine Latenz möchten, weisen Sie dem Ein- und Ausschalten vom Scratching einen MIDI-Befehl zu (falls noch nicht geschehen). Legen Sie dann während dem Scratching Scratching an fest und schalten Sie es kurz vor dem Abschluss vom Scratching aus. Die Wiedergabe fährt dann ganz normal fort. Ist das MIDI-Scratching eingeschaltet, wird zwischen Jog-Wheel-Bewegungen Stille verwendet, anstatt zu versuchen, den Abschluss vom Scratching zu ermitteln.

## Radrichtung umkehren

Wählen Sie diese Option, um die interpretierte Richtung vom Jog-Wheel umzukehren.

## Umfang vom Widerstand erhöhen

Einige Controller geben nur einen kleinen Wert zurück, wenn das Jog-Wheel verwendet wird. Erhöhen diesen Wert, um den interpretierten Widerstand zu erhöhen, wenn das Jog-Wheel verwendet wird.

## Einrichtungsassistenten ausführen

Durch Verwendung vom Einrichtungsassistenten über die Schaltfläche kann man mehrere Jog-Wheels für mehrere Decks konfigurieren. Dieser Assistent fährt solange fort, bis alle Decks eingerichtet wurden, er kann aber jederzeit angehalten werden. Beziehen Sie sich auf [Jog-Wheel-Assistent](#) für weitere Informationen zum Ablauf.

# Bildschirm-Referenzen - Jog-Wheel-Steuerung aufnehmen

## Jog-Wheel-Steuerung aufnehmen

Eine kleine Bewegung im Uhrzeigersinn ist notwendig, um zu bestimmen, wie die Meldungen vom MIDI-Controller versandt werden. Sobald diese Bewegung abgeschlossen ist, kann Zulu ermitteln, wie diese Meldungen interpretiert werden und das Jog-Wheel für das derzeit gewählte Deck konfigurieren. Die Konfiguration vom Jog-Wheel kann auch festgelegt werden, sobald der Assistent abgeschlossen wurde. Beachten Sie bitte, dass zur Interpretation nur eine kleine Bewegung nötig ist, nicht mehr als eine ganze Umdrehung mit dem Rad.

# Bildschirm-Referenzen - iTunes Wiedergabeliste importieren

Mit dieser Funktion können Sie eine Wiedergabeliste aus Ihrer iTunes Mediathek wählen und alle Titel laden.

Die Schritte zum Laden einer Wiedergabeliste in Zulu sind:

- Wählen Sie die Menüoption zum Laden der iTunes Wiedergabeliste.
- Wählen Sie Ihre iTunes Mediathek aus und klicken Sie auf Öffnen. Es wird ein Fenster eingeblendet, in dem eine Auflistung der verfügbaren Wiedergabelisten angezeigt wird.
- Wählen Sie die gewünschte Wiedergabeliste aus und drücken Sie OK. Alle Titel in der Wiedergabeliste werden in die Zulu Bibliothek geladen.

Hinweis: Im Suchfenster für die iTunes Mediathek wird ursprünglich der Standard-Speicherort für diese angezeigt. Dieser Speicherort muss nicht der tatsächliche Speicherort Ihrer Mediathek sein, wenn Sie diesen individuell gewählt haben.

## Bildschirm-Referenzen - Wiedergabeanzahl bearbeiten

Wiedergabeanzahl bearbeiten

Geben Sie an, wie oft Sie einen bestimmten Titel abgespielt haben.

# Bildschirm-Referenzen - YouTube Einstellungen

**Titel:**

Hier wird der Titel von der YouTube Liveveranstaltung angezeigt.

**Stream-Name:**

Kopieren Sie dieses Feld von den Aufnahmeeinstellungen auf der YouTube Webseite.

**Primäre Server-URL:**

Kopieren Sie dieses Feld von den Aufnahmeeinstellungen auf der YouTube Webseite.

**Videoauflösung:**

Wählen Sie die Auflösung für die YouTube Liveveranstaltung.

**Stream-Bild:**

Wählen Sie ein Bild für die YouTube Liveveranstaltung. Mit diesem Bild wird ein einfaches Video erstellt.

**Neue Veranstaltung erstellen...**

Klicken Sie, um eine neue YouTube Liveveranstaltung zu erstellen (Internet Explorer 8 oder höher ist notwendig, um die YouTube Autorisierung richtig durchzuführen).

**Bestehende Veranstaltung auswählen...**

Klicken Sie, um alle YouTube Liveveranstaltungen in Ihrem YouTube Konto abzurufen (Internet Explorer 8 oder höher ist notwendig, um die YouTube Autorisierung richtig durchzuführen).

# Bildschirm-Referenzen - Wiedergabeliste erstellen

## Wiedergabeliste erstellen

Wählen Sie einen eindeutigen Namen für die Wiedergabeliste aus.

Wählen Sie in der Liste die Option aus, mit der Sie Ihre Wiedergabeliste erstellen möchten.

- Leer - es werden keine Lieder zur neuen Wiedergabeliste hinzugefügt.
- Derzeit gewählt - nur in der Liste markierte Lieder werden zur neuen Wiedergabeliste hinzugefügt.
- Aktuelle Lieder - alle derzeit aufgeführten Lieder werden zur neuen Wiedergabeliste hinzugefügt. Wenn die Suche verwendet wird, werden nur die Lieder zur Wiedergabeliste hinzugefügt, die hier relevant sind.

# Bildschirm-Referenzen - Wiedergabeliste wählen

## Wiedergabeliste wählen

Wählen Sie aus der Liste mit Audiowiedergabelisten aus. Diese Liste führt alle in Zulu verfügbaren Wiedergabelisten auf.

Falls die Option „Alle Lieder in Bibliothek“ verfügbar ist, beachten Sie bitte, dass die Lieder in der gesamten Audiobibliothek gemeint sind.



## Bildschirm-Referenzen - Erweiterte Optionen für Erzeugung einer Bibliothek

Fügen Sie all die Ordner zur Liste hinzu, die Sie in die Bibliothek von Zulu importieren möchten. Die Option zum Importieren einer älteren Bibliothek ist auch verfügbar.

# Bildschirm-Referenzen - Optionen ~ Allgemeines

## Dateipfad

Wenn Sie Zulu schließen, werden die Informationen für alle Titel für das nächste Mal gespeichert, wenn Sie einen Titel in einer XML-Datei verwenden. Der Dateipfad ist der Ort, an welchem die Dateien gespeichert werden.

## Überblender-Autofade-Länge

Dies legt die Dauer des automatischen Überblendens von einem Deck zum anderen fest. Das automatische Überblenden wird durchgeführt, wenn Sie eine der AutoÜberblenden-Schaltflächen drücken, die sich rechts und links neben dem Crossfader-Schiebereglern in der Mitte der Zulu Konsole befinden. Auf das AutoÜberblenden kann auch über eine Abkürzungstaste zugegriffen werden.

## Crossfader - Wert für rechtes / linkes Überblenden

Dieser Wert ist der Bewegungsumfang, der entweder links (Abnahme) oder rechts (Zunahme) übernommen wird, wenn Abkürzungstasten verwendet werden.

## BPM auto-scannen

Durch Auswahl dieses Kästchens überprüft Zulu im Hintergrund die BPM von jedem Titel in der Wiedergabeliste. Bitte beachten Sie, dass dies eine hohe Prozessorleistung beansprucht, sodass Sie die Funktion deaktivieren sollten, wenn Sie in der Audiowiedergabe Unterbrechungen hören.

## Audiobibliothek

Enthält eine Liste mit Optionen, um die Abläufe der Audiobibliothek individuell anzupassen.

- Wenn eine CD importiert wird, neue Wiedergabeliste erstellen - erstellt eine neue Wiedergabeliste mit allen Liedern auf der CD.
- Suche entfernen, wenn Titelfilter geändert wird - entfernt die Suche, wenn eine andere Wiedergabeliste oder ein anderer Browserpfad gewählt wird.

## Deckoptionen

Enthält eine Liste mit Optionen, um die Deckabläufe individuell anzupassen.

- Das Deck auf seinen ursprünglichen Status zurücksetzen, wenn etwas geladen ist.

## Warnungen zurücksetzen

Klicken Sie diese Schaltfläche, damit Warnmeldungen in Zulu erscheinen, die Sie zuvor ignoriert haben.

# Bildschirm-Referenzen - Optionen ~ Audio

## Audioeinstellungen

### Hauptausgabe (links / rechts)

Hier legen Sie die Soundkarten-Kanäle für Ihre Hauptausgabe fest. Bei einer Veranstaltung würden Sie die Ausgänge wählen, die mit der Vorderseite Ihrer Lautsprecherboxen verbunden sind. Das ist das, was das Publikum hört. Wenn ein ASIO-Gerät gewählt wurde, ist die Einrichtungsschaltfläche zum Öffnen vom ASIO-Einrichtungsbereich aktiviert.

### Kopfhörerausgang (links / rechts)

Dies ist der Soundausgang, welcher verwendet wird, wenn Sie auf die Kopfhörerschaltfläche im Bereich Wiedergabesteuerelemente klicken.

Für den Kopfhörerausgang sollten Sie andere Ausgabekanäle wählen, als die, welche Sie für Ihren Hauptausgang gewählt haben. Bei einer Veranstaltung würden Sie die Ausgabekanäle Ihrer Soundkarte wählen, die mit Ihren Kopfhörern verbunden sind. Dies lässt Sie Änderungen an einem bestimmten Deck vornehmen (wie Cueing oder Effekte anwenden), ohne dass das Publikum die Änderungen hört, bevor Sie bereit sind.

### Anderes Gerät für Kopfhörerausgabe verwenden

Wenn Sie kein Soundgerät mit 4 Kanälen oder mehr haben, dann können Sie ein zweites Soundgerät für Ihre Kopfhörer wählen.

### Mikrofon

### Mikrofon

Falls Sie mehr als ein Mikrofon installiert haben, nutzen Sie diese Liste, um auszuwählen, welches zur Aufnahme verwendet werden soll.

### Eingangskanal

Verwenden Sie dieses Drop-down-Menü, um den Eingangskanal für das Mikrofon zu wählen. Die empfohlene Einstellung ist „Mikrofon“ oder „Mic-In“. Falls Sie Probleme bei der Verwendung der Mic-In Einstellung haben, wählen und öffnen Sie den Windows Aufnahmemixer, um die Einstellungen manuell anzupassen.

### Mikrofonlautstärke

Passen Sie die Lautstärke mit diesem Abblendregler an.

Wenn Sie Windows Aufnahmemixer gewählt haben, dann können Sie für manuelle Mixer-Einstellungen die Schaltfläche „Windows Aufnahmemixer öffnen“ drücken.

# Bildschirm-Referenzen - Optionen ~ Abkürzungstasten

## Abkürzungstasten einrichten

In diesem Bereich können Sie bestimmten Befehlen in Zulu Tasten zuweisen. Wenn Sie Tasten für wichtige Funktionen wie Pause / Loop und Cue-Points verwenden, dann können Sie Ihre Echtzeitsteuerung von Zulu. drastisch erhöhen. Dies ermöglicht Ihnen, schneller und kreativer zu arbeiten.

Sie werden eine Liste mit einer Beschreibung für jedes Steuerelement sehen, welchem Sie eine Taste zuweisen können. Wählen Sie die Bezeichnung des Befehls, dem Sie eine Taste zuordnen möchten und drücken Sie die Schaltfläche „Taste hinzufügen / ändern“. Es wird ein kleines Fenster eingeblendet, in dem Sie die Taste oder den Tastenbefehl eingeben, welche Sie für diesen Befehl verwenden möchten.

Die Tasten sind in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Es gibt für jedes Deck und für allgemeine und Sample-Steuerelemente eine eigene Registerkarte. Wählen Sie zum Ändern von Zielsteuerelementen die entsprechende Registerkarte aus.

Die gleiche Taste kann nicht für mehrere Befehle verwendet werden. Sie können beispielsweise die Taste „B“ nicht zum Abspielen sowohl von Deck A als auch Deck B verwenden. Sie können sie einem Deck zuweisen, aber nicht beiden.

## Taste ändern / hinzufügen

Wählen Sie dies nachdem Sie einen Befehl aus der Liste gewählt haben, welchem Sie eine Taste zuordnen möchten. Dadurch wird ein kleines Fenster geöffnet und Sie müssen eine Taste auf Ihrer Tastatur drücken, die diesem Befehl zugeordnet werden soll.

## Taste löschen

Dies entfernt den ausgewählten Tastenbefehl.

## Taste zurück auf Standard

Dies setzt den gewählten Tastenbefehl auf die Standard-Tastenzuordnung zurück. Sie finden eine Liste mit den Standard-Tastenzuordnungen im Abschnitt

[Übersicht über Tasten](#) ~~konfigurations~~ ~~hand~~ buch.

## Alle Tasten auf Standard

Setzt alle von Ihnen erstellten Tastenbefehle auf die Standard-Tastenzuordnungen zurück. Sie finden eine Liste mit den Standard-Tastenzuordnungen im Abschnitt

[Übersicht über Tasten](#) ~~konfigurations~~ ~~hand~~ buch.

## Alle Tasten löschen

Dies entfernt alle festgelegten Tastenbefehle.

# Bildschirm-Referenzen - Optionen ~ Controller

## MIDI-Gerät

Wählen Sie ein MIDI-Gerät aus, das als MIDI-Controller verwendet werden soll.

## Befehlszuordnung

Wählen Sie eine standardmäßige Controller-Zuordnung oder erstellen Sie eine individuelle Zuordnung.

Die Tasten sind in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Es gibt für jedes Deck und für allgemeine und Sample-Steuererelemente eine eigene Registerkarte. Wählen Sie zum Ändern von Zielsteuererelementen die entsprechende Registerkarte aus.

## MIDI-Umschaltmodus einschalten

Bei einigen MIDI-Tasten an MIDI-Geräten kann der Umschaltstatus ein- und ausgeschaltet werden. Aktivieren Sie dieses Kästchen, wenn das der Fall ist. Wenn Sie eine Taste an einem MIDI-Gerät drücken, werden oftmals im ausgeschalteten Umschaltstatus zwei MIDI-Befehle gesandt und im eingeschalteten Umschaltstatus nur einer.

## MIDI-Befehl festlegen

Drücken Sie diese Schaltfläche oder klicken Sie in die Liste, um einen MIDI-Befehl für ein Steuerelement festzulegen.

## MIDI-Befehl löschen

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den MIDI-Befehl und das zugeordnete Steuerelement zu löschen.

## Alle MIDI-Befehle löschen

Drücken Sie diese Schaltfläche, um alle zu der gewählten Registerkarte gehörigen MIDI-Befehle zu löschen.

## Alles auf Standard setzen

Setzen Sie die aktuellen MIDI-Befehle auf das zurück, was beim ersten Öffnen der Option festgelegt war. Falls keine MIDI-Befehle festgelegt wurden, ist diese Taste deaktiviert.

## Jog-Wheel konfigurieren

Die Konfiguration von einem Controller unterscheidet sich von Gerät zu Gerät. Drücken Sie diese Schaltfläche, um zu konfigurieren, wie Zulu mit dem Jog-Wheel umgeht. Sehen Sie [Jog-Wheel-Konfiguration](#) für weitere Informationen.

# Bildschirm-Referenzen - Optionen ~ Aufnehmen / Streamen

## Aufnahmeeinrichtung

In diesem Bereich können Sie das Audio vom primären Ausgabegerät (Mixer) aufnehmen. Im separaten Modus ist diese Funktion deaktiviert.

## Zielordner

Der Ausgabeordner der aufgenommenen Datei.

## Ausgabedateiname

Der Dateiname der aufgenommenen Datei. Wenn Sie AutoDateinamen verwenden, wird der Dateiname im Format JJJJ-MM-TT HH-MM-SS sein. Ansonsten können Sie einen Dateinamen bestimmen und es wird beim nächsten Aufnahmestart eine Zahl an den Dateinamen angehängt.

## Ausgabedateityp

Das Dateiformat der aufgenommenen Datei. Die aufgenommene Datei kann entweder eine WAV-, MP3- oder AIFF-Datei sein. Das Standardformat für die Aufnahme in Zulu ist WAV.

## In Datei aufnehmen

Wählen Sie dies aus, um Audio vom primären Ausgabegerät (Mixer) in einer Datei aufzunehmen.

## In BroadWave streamen

Sie können Zulu in BroadWave streamen. Wählen Sie dazu die Option In BroadWave streamen und beginnen Sie mit der Aufnahme. Zulu und BroadWave müssen auf dem gleichen Host installiert sein. In BroadWave müssen Sie einen Zulu Streamingkanal einrichten. Die älteste BroadWave Version, die dies unterstützt, ist V1.21.

## In Datei aufnehmen und in BroadWave streamen

Wählen Sie dies aus, falls Sie in einer Datei aufnehmen möchten und gleichzeitig in BroadWave streamen möchten.

## In YouTube streamen

Wählen Sie dies aus, falls Sie [in YouTube streamen](#) möchten.

# Bildschirm-Referenzen - Optionen ~ Wiedergabe

Wellenform aufblinken lassen, wenn sich das Titelende nähert

Die Aktivierung dieser Funktion führt dazu, dass die Anzeige der Wellenform vom Deck, welches derzeit spielt, rot aufblinkt. Damit wird darauf hingewiesen, dass sich der Titel dem Ende nähert, sodass Sie das andere Deck vorbereiten können, damit Ihre Session ununterbrochen bleibt. Sie können die gewünschte, verbleibende Zeit festlegen, zu der das Aufblinken beginnen soll, von einer bis 120 Sekunden.

Beatraster einblenden

Durch das Aktivieren dieser Funktion wird ein Beatraster eingeblendet. Dies ist eine Linie, die durch die Wellenform geht.

Neuer Titel wird geladen

Die Aktivierung dieser Funktion führt dazu, dass ein Dialogfeld mit einer Warnung gezeigt wird, wenn ein neuer Titel in ein Deck geladen wird, in welchem derzeit ein Titel abgespielt wird. Durch das Laden eines neuen Titels in ein Deck wird die Wiedergabe des aktuellen Titels im Deck angehalten.

Einen Titel löschen

Die Aktivierung dieser Funktion führt dazu, dass ein Dialogfeld mit einer Warnung gezeigt wird, wenn ein Deck gelöscht wird, welches derzeit wiedergibt. Wenn der Titel derzeit im Deck ist, wird durch Löschen dieses die Wiedergabe angehalten.

Titel können einem separaten Deck zugeführt werden (Spalte Zuführung zu)

Durch Aktivierung dieser Funktion können Sie auswählen, welchem Deck ein Titel im AutoWiedergabe-Modus zugewiesen wird. Sie können Deck A oder Deck B auswählen, indem Sie die Spalte „Zuführung zu“ in der Wiedergabeliste anklicken.

Erkennung von Stille

Durch das Aktivieren dieser Funktion kann Zulu Stille am Anfang eines Titels erkennen und die Wiedergabe beim ersten Auftreten von Sound beginnen. Diese Funktion ist dann effektiv, wenn ein Titel in ein Deck geladen wurde, im AutoWiedergabemodus oder wenn ein Benutzer die Schaltfläche „Zum Anfang springen“ anklickt.

Zusätzliche Decks

Durch Aktivierung dieser Option wird die Funktion hinzugefügt, Titel über zusätzliche Decks zu laden und zu bearbeiten. Diese stehen in der Registerkarte Decks zur Verfügung. Sobald diese Funktion aktiviert wurde, sind die Menüoptionen ebenfalls aktiv, die diese zusätzlichen Decks steuern. Diese Option kann auch über die Steuerelemente für die Decks in der Menüleiste aktiviert werden.



# Bildschirm-Referenzen - Optionen ~ VSTs

## VST-Plug-in-Verzeichnis

Wählen Sie den Speicherort für die VSTs. Verwenden Sie die Schaltfläche zum Aktualisieren, um die Liste neu zu laden. Wenn an diesem Speicherort Plug-ins sind, werden diese in der Registerkarte Effekte, unter VST-Effekte in der Spalte Effekte angezeigt.

Sehen Sie außerdem:

- [VST-Plug-ins](#)
- [Deckeffekte](#)