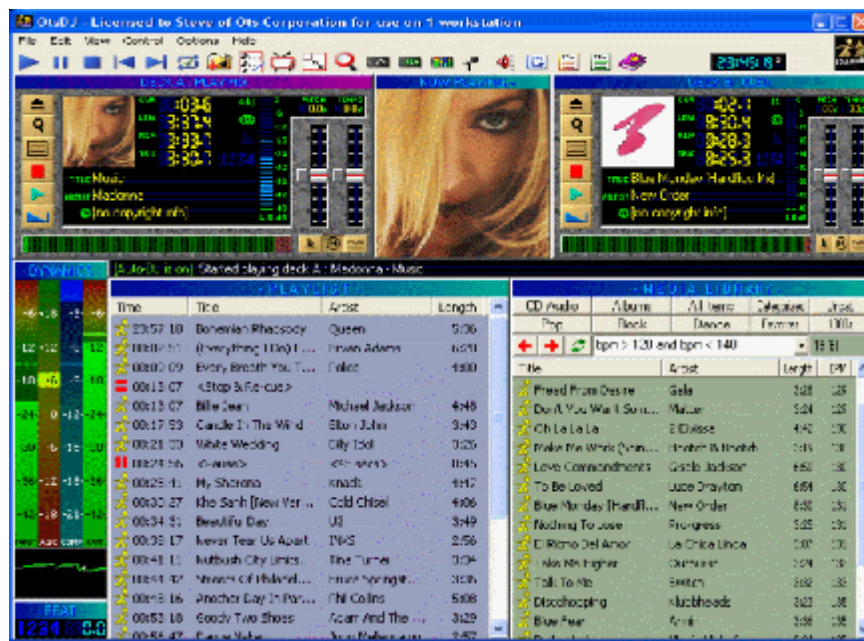


OtsDJ Quick Start-Handbuch



Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG	1
SETUP	2
Systemanforderungen	2
OtsDJ Installation.....	2
Installation der OtsDJ Demo	2
OtsDJ installieren	2
OtsDJ lizensieren.....	3
Lizensierung eines Systems mit Internetanbindung.....	3
MEDIEN-FORMATE	4
Vorbereitung Ihrer Mediensammlung	4
Vorbereitung von MP3-Dateien	4
Vorbereitung Ihrer Wave-Dateien.....	4
Konvertierung von Medien in das Ots Album-Dateiformat.....	4
MEDIA LIBRARY	5
Erstellung Ihrer Media Library.....	5
Importieren von Dateien in Media Library.....	5
Importieren und Aktualisieren von Dateien.....	6
VERWALTUNG DER MEDIA LIBRARY-KATEGORIEN	7
Erstellen einer neuen Kategorie	7
Anzeigen der Kategorien in Media Library	7
EINORDNUNG IHRER MUSIK.....	8
Manuelle Einordnung.....	8
Hinzufügen eines Objekts zu einer Kategorie	8
Hinzufügen eines Albums zu einer Kategorie	8
Halbautomatische Einordnung.....	9
Einordnung von Objekten nach Genre oder Erscheinungsdatum.....	9
Einordnung von Alben nach Genre oder Erscheinungsdatum.....	9
Einordnung auf der Grundlage der Ordnerstruktur.....	10
Entfernen eines Objekts aus einer Kategorie	10
Entfernen eines Albums aus einer Kategorie	10
PLAYLIST-ERSTELLUNG UND OPTIONEN	11
Erstellung einer allgemeinen Playlist.....	11
Manuelle Erstellung einer Playlist.....	11
HERCULES DJ STEUERUNG MIT OTSDJ	13
TASTATUR-SHORTCUTS.....	14
INDEX	17

Einleitung

OtsDJ eröffnet ein neues Zeitalter der DJ- und Radio-Automationssoftware und ermöglicht nicht nur allen Musikliebhabern, ihre Lieblingsstücke selber abzumischen, sondern auch professionellen DJ's, sich auf wichtigere Bereiche der Kreativität zu konzentrieren, die sie von der breiten Masse abheben.

Das vorliegende Quick Start-Handbuch soll Ihnen helfen, OtsDJ schnell und effizient zu installieren und zu benutzen. Weitere Informationen zu den Eigenschaften und Funktionen von OtsDJ finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe auf der Website: <http://OtsDJ.com/doc/>

Setup

Dieser Abschnitt beschreibt die Systemanforderungen sowie die Installation und Lizenzierung von OtsDJ.

Systemanforderungen

Dank seines intelligenten und schlanken Konzepts benötigt das komplette OtsDJ-Softwarepaket nur sehr wenig Speicherplatz (ca. 4 MB) und läuft problemlos, wenn die folgenden Mindest-Systemanforderungen erfüllt werden:

- **Betriebssystem:** Microsoft Windows 95, 98, ME, 2000 oder XP.
- **CPU:** Pentium II 233 MHz oder höher (empfohlen: Pentium III 500 MHz oder höher).
- **RAM:** 64 MB oder mehr.
- **Soundkarte:** Soundkarte mit DirectSound oder WDM-Treibern.
- **Grafikkarte:** Beste Ergebnisse erzielen Sie mit einer Grafikkarte mit mindestens 16-bit "hi-color"-Modus. Eine Bildschirmauflösung von 800 x 600 wird empfohlen.
- **CD-ROM:** Um die CD Digital Audio-Funktion zu nutzen, benötigen Sie ein CD-ROM-Laufwerk, das in der Lage ist, CD-DA Streams präzise zu lesen (die meisten in den letzten Jahren hergestellten Modelle sind hierfür geeignet).

Wenn Sie beabsichtigen, ein neues Computersystem zu kaufen, finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe einige Empfehlungen.

OtsDJ Installation

Das Ots-Anwendungspaket wurde mit einem einzigartigen, schnellen und effizienten Installationsprogramm namens OtsSetup ausgestattet. Sie werden überrascht sein, wie schnell und unkompliziert der Installationsvorgang abläuft.

Installation der OtsDJ Demo

- **Klicken Sie doppelt** auf die Installationsdatei **OtsDJDemosetup.exe**.
 - Im **OtsSetup - OtsDJ Demo**-Dialogfenster klicken Sie auf **Next --->**.
 - Lesen Sie das OTS CORPORATION SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (Lizenzvereinbarung). Wenn Sie die Bedingungen akzeptieren, klicken Sie auf **I Accept --->**.
 - Klicken Sie auf den **Begin Installing Files --->**.
 - Im Anschluss klicken Sie im Fenster **Installation Successful** auf **Next --->**.
 - Möglicherweise müssen Sie Ihr System neu starten. Vergewissern Sie sich, dass die Option **Restart** markiert wurde und klicken Sie auf **Finish**.
 - Bitte lesen Sie den Text im **Important Audio Information**-Fenster und klicken Sie auf **OK**.
 - Hierauf wird das **Select "On-Air" Output Device**-Dialogfenster eingeblendet.
 - Wählen Sie Ihren **Standard-Soundkartentreiber** und klicken Sie auf **OK**. Weitere Informationen zur Soundkarten-Kompatibilität finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.
- Hinweis:** Wir empfehlen Ihnen, sich die interaktive OtsDJ-Tour anzuschauen.

OtsDJ installieren

- **Klicken Sie doppelt** auf **OtsDJsetup.exe**.
- Im **OtsSetup - OtsDJ**-Dialogfenster klicken Sie auf **Next --->**.
- Lesen Sie das OTS CORPORATION SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (Lizenzvereinbarung). Wenn Sie die Bedingungen akzeptieren, klicken Sie auf **I Accept --->**.
- Klicken Sie auf **Begin Installing Files --->**.
- Im Anschluss wird das **Installation-Successful-Dialogfenster** eingeblendet. Klicken Sie auf **Next --->**.
- Möglicherweise müssen Sie Ihr System neu starten. Vergewissern Sie sich, dass die Option **Restart** markiert wurde und klicken Sie auf **Finish**.
- Nun müssen Sie OtsDJ lizenzieren. Beachten Sie hierzu den Abschnitt **OtsDJ lizenzieren**.
- Hierauf wird das **Select "On-Air" Output Device**-Dialogfenster eingeblendet.
- Wählen Sie Ihren **Standard-Soundkartentreiber** und klicken Sie auf **OK**. Weitere Informationen zur Soundkarten-Kompatibilität finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.

OtsDJ lizensieren

OtsDJ, das Ots Scheduling & Logging-Modul und Ots Studio Professional verwenden das **OtsReg** Lizenzsystem. Für die Lizenzierung dieses Systems sind zwei Komponenten erforderlich: die **Produktlizenz** und eine gültige **Systemlizenz**.

Die Produktlizenz ist in der **OtsDJ license E-Mail** enthalten, die Sie erhalten, wenn Sie die OtsDJ-Lizenz auf der Website <http://OtsZone.com> kaufen.

Die Systemlizenz erhalten Sie automatisch von einem OtsZone.com-Server (für Systeme mit Internetanbindung) oder manuell (für Systeme **ohne Internetanbindung**). Die Systemlizenz wird individuell für jedes System ausgestellt.

Hinweise zum Erhalt einer Systemlizenz für Systeme ohne Internetanbindung erhalten Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.

Weitere Informationen zum OtsReg-Lizenzsystem erhalten Sie unter <http://OtsZone.com/info/otsreg.html>

Lizensierung eines Systems mit Internetanbindung

Hinweis: Das im folgenden Abschnitt beschriebene Lizenzierungs-Verfahren ist für Ots Studio Professional und das Ots Scheduling & Logging-Modul erforderlich. Das Scheduling & Logging-Modul erfordert eine eigene Lizenz.

- Installieren Sie OtsDJ und starten Sie Ihren Computer neu.
- Öffnen Sie OtsDJ.
- Hierdurch wird das **OtsReg**-Dialogfenster eingeblendet. Wenn das Fenster nicht eingeblendet wird, öffnen Sie **Help** -> **licensing Information** in der **OtsDJ** Menüleiste.
- Klicken Sie auf **Enter/Edit**. Hierdurch wird das **Enter/Edit Product License** Dialogfenster eingeblendet.
- Kopieren Sie Ihre Produktlizenz und fügen Sie diese in das **Product License**-Textfeld ein (Ihre Produktlizenz finden Sie in Ihrer **OtsDJ License-E-Mail** oder auf OtsZone.com). Die Produktlizenz besteht aus **insgesamt 9 Textzeilen**. Alle neun Textzeilen müssen kopiert und eingefügt werden. Beachten Sie hierzu auch das folgende Beispiel.

Beispiel für eine Produktlizenz:

```
+++++ BEGIN OtsZone Product License +++++
Product=OtsDJ
Version=1.0
Quantity=1
Name=Michael Jackson
Company=
PDI=PAAA-ABCZ
PL=L-2SHE-ECW4-P4HE-1HX3-7R25-JK3R-23XS-4QTH
+++++ END OtsZone Product License +++++
```

- Klicken Sie auf **OK**.
- Als nächstes benötigen Sie eine Systemlizenz. Klicken Sie auf den **Obtain** Button.
- Klicken Sie auf **Automatically get machine license now**.
- Klicken Sie auf **OK**.
- Klicken Sie auf **Run Application**.

Beispiel für eine Systemlizenz:

Die Systemlizenz besteht aus einer **einzelnen Textzeile**.

```
M-14W3-K2ZP-R8L5-WPWT-WES2-FJHF-GMW3-6CDP
```

Medien-Formate

OtsDJ kann **Wave** und **MP3**-Dateien direkt abspielen, ohne diese vorher in das Ots Album-Format zu konvertieren. Obwohl Ihnen diese Funktionalität die Möglichkeit bietet, OtsDJ schnell zu starten und die gewünschte Mediensammlung abzuspielen, werden Sie feststellen, dass Ihnen das Ots Album-Format mehr Funktionen und Flexibilität bietet. Wir empfehlen unseren Kunden, ihre Sammlung in das Ots Album-Format zu konvertieren; dies ist jedoch nicht unbedingt erforderlich. Informationen zu den Ots-Dateikonvertierungstools finden Sie in den folgenden Abschnitten. Weitere Informationen zum Ots Album-Dateiformat finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.

OtsDJ kann die folgenden Medienformate wiedergeben:

- **Ots Album**-Dateien
- **Wave**-Dateien
- **MP3**-Dateien
- **Audio CD's**

Vorbereitung Ihrer Mediensammlung

Bevor Sie Ihre Mediensammlung in OtsDJ laden, empfehlen wir Ihnen dieselbe vorzubereiten. Hierdurch können Sie mit geringem Arbeitsaufwand bei zukünftigen Anwendungen viel Zeit sparen.

Vorbereitung von MP3-Dateien

OtsDJ erkennt entweder ID3v1-Tag Informationen einer MP3-Datei oder verwendet den MP3-Dateinamen zur Kennzeichnung und Einordnung. Wir empfehlen Ihnen, sich zu vergewissern, dass Ihre MP3-Dateien über die korrekten ID3v1-Tag Informationen verfügen oder der Dateiname dem üblichen Standard entspricht: **Interpret-Titel.mp3**.

Hinweis: Wenn Ihre MP3 ID3v1-Tags Informationen zum Genre oder Erscheinungsdatum enthalten, können Sie Ihre MP3-Dateien schnell und einfach auf der Grundlage dieser Informationen sortieren. [Klicken Sie hier, um weitere Informationen hierzu zu erhalten.](#)

Vorbereitung Ihrer Wave-Dateien

OtsDJ erkennt den Wave-Dateinamen und nutzt diesen zur Kennzeichnung. Wir empfehlen Ihnen, sich zu vergewissern, dass die Wave-Dateinamen dem folgenden Standard entsprechen: **Interpret-Titel.wav**.

Konvertierung von Medien in das Ots Album-Dateiformat

Wir bieten Ihnen zwei Tools zur Konvertierung von Mediendateien in das Ots Album-Dateiformat: **Ots Studio** und den **Ots MP3 Convertor**. Wir empfehlen unseren Kunden, Ihre Dateien, wenn möglich in das Ots-Dateiformat zu konvertieren, da dasselbe zahlreiche Vorteile bietet. Weitere Informationen zum Ots Album-Dateiformat finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.

Ots Studio Icon



Mit der in OtsDJ enthaltenen Ots Studio-Anwendung können Sie **Ihre CD's** einfach und effizient rippen und in das Ots Album-Dateiformat konvertieren. Des Weiteren bietet Ihnen diese Anwendung die Möglichkeit, **MP3-** und **Wave-Dateien** in Ots Album-Dateien umzuwandeln. Weitere Informationen zu Ots Studio finden Sie in der Ots Studio Online-Hilfe.

Ots MP3 Converter Icon



Mit dem Ots MP3 Converter können Sie MP3-Dateien direkt in das Ots-Dateiformat konvertieren. Informationen zur Verwendung des Ots MP3 Converter finden Sie in der Online-Hilfe.

Media Library


OtsDJ Media Library ist ein leistungsfähiges aber einfach anzuwendendes Sortierungssystem, das Ihnen die Kategorisierung Ihrer Mediensammlung ermöglicht. Media Library sammelt Informationen zu jedem Objekt, z.B. Kategorien, Bewertung, BPM, letztes Abspieldatum und Kommentare.

OtsDJ verfügt über eine eigene effiziente Suchsprache: **Ots Media Query Language (OMQL)**, die das Abspeichern und Durchsuchen des Inhalts der Media Library erleichtert. Im Zusammenhang mit den in der Media Library gespeicherten Informationen bietet **OMQL** vielfältige Möglichkeiten der Kategorisierung und Erstellung von Play-Listen. Weitere Informationen zur **Ots Media Query Language (OMQL)** finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.

Die Media Library wird auf der Festplatte als **Ots Media Library (.OML)**-Datei gespeichert. Der voreingestellte Dateiname ist **OtsDJ.oml**. Diese Datei wird automatisch bei jedem Start von OtsDJ geladen. Sie haben darüber hinaus die Möglichkeit, andere OML-Dateien zu öffnen und zu speichern und mehr als eine Media Library auf dem gleichen System zu verwalten. Diese Option bietet den meisten Benutzern jedoch keine Vorteile und führt häufig zu Verwirrung.

Wir empfehlen Ihnen, ein regelmäßiges **Backup** Ihrer Media Library-Datei durchzuführen. Wenn die Datei verloren geht oder zerstört wird, verlieren Sie alle zusätzlichen Informationen, die Sie zu den einzelnen Objekten eingegeben haben. Weitere Informationen zum Backup Ihrer Media Library finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.

Wenn Sie **OtsDJ zum ersten Mal verwenden** oder eine **ausführliche Beschreibung der Media Library** erhalten möchten, lesen Sie hierzu bitte die OtsDJ Online-Hilfe.

Um den OtsDJ **Media Library-Bereich** anzuzeigen, klicken Sie auf das  Symbol in der **Tool-Leiste**.

Erstellung Ihrer Media Library

Die Erstellung Ihrer Media Library erfolgt in **drei** grundlegenden Schritten:

- 1) **Importieren** Ihrer Mediendateien in die Media Library. Beachten Sie hierzu die Anweisungen weiter unten.
- 2) **Erstellung/Verwaltung** der Kategorien. Beachten Sie hierzu die Anweisungen weiter unten.
- 3) **Einordnung** der Alben und Objekte in die Kategorien. Beachten Sie hierzu die Anweisungen weiter unten.

Heißer Tipp: Wenn Sie Ihre Mediendateien in die Ordner der Kategorien auf Ihrer Festplatte einsortiert haben, können Sie in der Media Library die erstellte Struktur ganz einfach ändern. Lesen Sie hierzu den Abschnitt "[Einordnung auf der Grundlage der Ordnerstruktur](#)" weiter unten.

Importieren von Dateien in Media Library

Damit OtsDJ die Mediendateien wiedergeben kann, müssen diese zunächst in die Media Library importiert werden. Dateien können mithilfe des Tools **Import/Refresh Files to Media Library** in die Media Library importiert werden, während OtsDJ geöffnet ist.

Zurzeit können die folgenden Mediendateien importiert und mit OtsDJ wiedergegeben werden:

- **Ots Album**-Dateien
- **Wave**-Dateien
- **MP3**-Dateien

Die aktuelle Version von OtsDJ kann Wave- und MP3-Dateien direkt abspielen, ohne dass diese vorher in das Ots-Dateiformat konvertiert werden müssen. Dank dieser Kompatibilität können Sie Ihre Mediensammlung (sofern diese aus MP3- und Wave-Dateien besteht) schnell und einfach mit OtsDJ abspielen.

Während des Importierens werden Ihre Wave- und MP3-Dateien von OtsDJ für eine effiziente Verarbeitung analysiert. Die entsprechenden Informationen werden in den Media Library-Dateien und in **Ots Media Extension (.OMX)** gespeichert. Die **.OMX**-Datei wird in dem gleichen Ordner gespeichert wie die entsprechenden Wave- oder MP3-Dateien.

Hinweis: Das Importieren der einzelnen Wave- und MP3-Dateien nimmt aufgrund der zu erkennenden, zu analysierenden und zu speichernden Daten ein wenig Zeit in Anspruch. Dieser Vorgang ist für jede Datei nur einmal nötig, da die Informationen gleichermaßen in der Media Library und der entsprechenden **.OMX-Datei** gespeichert werden.

Um das Dialogfenster **Import/Refresh Files to Media Library** zu öffnen, klicken Sie auf das



Symbol in der **Tool-Leiste**.

Import/Refresh Files...: Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Dateien importieren. Sofern eine oder mehrere der ausgewählten Dateien bereits importiert wurden, werden diese aktualisiert, sofern sie seit der letzten Aktualisierung oder dem letzten Import geändert wurden.


Import/Refresh Folder...: Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Dateien importieren. Sofern eine oder mehrere der ausgewählten Dateien importiert wurden, werden diese aktualisiert, sofern sie seit der letzten Aktualisierung oder dem letzten Import geändert wurden.

Easy Scan...: Mit dieser Funktion werden der **MyMusic**-Ordner (im OTS MP3 Converter festgelegt) und alle anderen Ordner, die von Media Library referenzierte Dateien enthalten, gescannt. Alle darin enthaltenen Unterordner werden ebenfalls gescannt.

Re-link Unavailable Albums (Files)...: Mithilfe dieser Funktion können Sie nach Dateien suchen, die verschoben oder umbenannt wurden und für die daher ein neuer Link zu den Einträgen in Media Library erstellt werden muss. Darüber hinaus aktualisiert und importiert diese Funktion auch andere Dateien.

Importieren und Aktualisieren von Dateien

Mithilfe dieser Funktion können Sie einzelne Dateien importieren. Dies kann hilfreich sein, wenn Sie nur eine geringe Anzahl von Dateien importieren (oder aktualisieren) wollen und vermeiden möchten, dass auch andere Dateien in den erstellten Ordnern gespeichert werden.

- Klicken Sie auf das  Symbol in der **Tool-Leiste**.
- Im Dialogfenster **Import/Refresh Files to Media Library**, klicken Sie auf den **Import/Refresh... File(s)**.
- **Suchen** Sie den Ordner, der Ihre Dateien enthält (der voreingestellte Ordner für Ihre Ots Album-Dateien ist C:\OtsLabs\OtsFiles\MyMusic).
- Klicken Sie auf die Datei(en).
- Klicken Sie auf **OK**.

Daraufhin passiert folgendes:

- Ihre Ots Album-, Wave- und MP3-Dateien werden gescannt und in die Media Library importiert.
- Das **Import/Refresh Files Summary**-Dialogfenster wird eingeblendet und bietet eine Übersicht über den Import-Vorgang.
- Die importierten Dateien werden der Media Library hinzugefügt.

- Sofern eine oder mehrere der ausgewählten Dateien bereits importiert wurden, werden diese aktualisiert, sofern sie seit der letzten Aktualisierung oder dem letzten Import geändert wurden.

Hinweis: Das Importieren der einzelnen Wave- und MP3-Dateien nimmt aufgrund der zu erkennenden, zu analysierenden und zu speichernden Daten ein wenig Zeit in Anspruch. Dieser Vorgang ist für jede Datei nur einmal nötig, da die Informationen gleichermaßen in der Media Library und der entsprechenden **.OMX-Datei** gespeichert werden. Importierte Dateien können sofort abgespielt werden, noch während die restlichen Dateien importiert werden.

Verwaltung der Media Library-Kategorien

Als Anwender haben Sie die vollständige Kontrolle über alle Media Library-Kategorien.

Media Library ermöglicht die Erstellung von 128 Kategorien. Ein gewähltes Objekt kann jeder beliebigen Kategorie oder einer Kombination von Kategorien zugeordnet werden.

In der Grundeinstellung verfügt OtsDJ über 7 voreingestellte Kategorien, von denen fünf in der zweiten Zeile der Media Library angezeigt werden. Diese Kategorien können nach Wunsch verwendet oder umbenannt werden. Die Benennung der Kategorien bleibt Ihrer Fantasie überlassen; es empfiehlt sich aber, keine Leer- oder Satzzeichen zu verwenden. Kategorien können aus der zweiten Zeile des Media Library-Bereichs entfernt oder derselben hinzugefügt werden. Alle Kategorien können über die Media Library Query Box geöffnet werden.

Wenn Sie OtsDJ zum ersten Mal benutzen oder erweiterte Suchfunktionen (beispielsweise, um alle Lieder mit 120 bpm, die gleichzeitig in den Kategorien "Pop" und "Rock" enthalten sind, zu finden), bietet Ihnen die OtsDJ Online-Hilfe eine ausführliche Beschreibung des **Ots Media Library-Kategoriesystems**.

Um das Dialogfenster **Manage Categories** zu öffnen, wählen Sie **Edit -> Manage Categories...** im Programm-Menü.

Erstellen einer neuen Kategorie

- Klicken Sie auf **Edit -> Manage Categories....** Hierdurch wird das Dialogfenster **Manage Categories** geöffnet.
- Klicken Sie auf **New...**
- Geben Sie einen Namen für eine **neue** Kategorie ein; z.B. **Latin**.

Hinweis: Wir empfehlen Ihnen, keine Leer- oder Satzzeichen zu verwenden. Dieser Vorschlag ist jedoch nicht bindend.

- Klicken Sie auf **OK**.

Anzeigen der Kategorien in Media Library

Die ersten **fünf** Kategorien im **Manage Categories-Dialogfenster** werden in der zweiten Zeile des Media Library-Bereichs angezeigt. Sie können Kategorien aus dieser Zeile entfernen oder hinzufügen.

- Klicken Sie auf **Edit -> Manage Categories...** Hierdurch wird das Dialogfenster **Manage Categories** geöffnet.
- Klicken Sie auf die **Kategorie**, die Sie verschieben möchten (die Kategorie sollte daraufhin hervorgehoben sein).
- Klicken Sie auf **Move up**, um die Kategorie in der Liste nach **oben** zu bewegen, bis sie sich auf einer der ersten fünf Positionen befindet.
- Klicken Sie auf **OK**.
- Betrachten Sie den **Media Library**-Bereich.

Tipp: Alle Kategorien können über das **Query** Dropdown-Menü im **Media Library**-Bereich geöffnet werden.

Einordnung Ihrer Musik

Sobald Sie Ihre Mediendateien in OtsDJ importiert haben, können Sie Ihre Sammlung ganz einfach in verschiedene Kategorien einordnen. Hierzu bietet Ihnen Media Library drei Möglichkeiten.

- 1) **Manuelle Einordnung:** Hiermit können Sie **Ots Album**-, **Wave**- oder **MP3**-Dateien manuell in Kategorien einordnen. Informationen hierzu finden Sie in den folgenden Abschnitten.
- 2) **Halbautomatische Einordnung:** **Ots Album**- oder **MP3**-Dateien werden halbautomatisch nach den in den Dateien enthaltenen Informationen zu **Genre** oder **Erscheinungsdatum** eingeordnet. Informationen hierzu finden Sie in den folgenden Abschnitten.
- 3) **Einordnung basierend auf der Ordnerstruktur Ihrer Festplatte:** Wenn Sie auf Ihrer Festplatte Ordner für die Kategorien erstellt und darin Dateien gespeichert haben, können Sie die Ordnerstruktur ganz einfach in Media Library festlegen. Informationen hierzu finden Sie in den folgenden Abschnitten.

Ots Album-, **Wave**-, oder **MP3**-Dateien können aus einer oder allen Kategorien gelöscht werden, falls erforderlich.

Manuelle Einordnung

Die manuelle Einordnung umfasst die Erstellung neuer Kategorien, sofern diese nicht bereits bestehen, sowie die Zuweisung der **Ots Album**-, **Wave**- oder **MP3**-Dateien zu den erstellten Kategorien. Hinweise zur Erstellung und Verwaltung von Kategorien finden Sie weiter oben.

Hinzufügen eines Objekts zu einer Kategorie




Verwenden Sie diese Methode zur Einordnung von Wave-, MP3- und Ots-Objekten.

Ots-Objekt	Wave-Objekt	MP3-Objekt
		

- Wählen Sie das Register **All Items** im **Media Library**-Bereich.
- Wählen Sie ein oder mehrere **Objekte**, die Sie einordnen möchten.
- **Klicken Sie mit der rechten Maustaste** und wählen Sie **Category -> Add to ->**, um die Kategorie auszuwählen, der Sie das Objekt hinzufügen möchten. Hierauf wird die Datei der gewählten Kategorie zugeordnet.

Hinzufügen eines Albums zu einer Kategorie

Verwenden Sie diese Methode, um eine komplette Ots Album-Datei oder einzelne MP3- und Wave-Dateien einzuordnen.

Ots Album	Wave-Datei	MP3-Datei
		

- Wählen Sie das Register **Albums** im **Media Library**-Bereich.
- Wählen Sie ein oder mehrere **Alben**, die Sie einordnen möchten.
- **Klicken Sie mit der rechten Maustaste** und wählen Sie **Category -> Add to ->**, um die Kategorie auszuwählen, der das **Album** hinzugefügt werden soll. Hierauf wird die folgende Meldung angezeigt:
"This operation will affect all individual items contained within the album(s) you have selected. Do you wish to proceed?"
- Klicken Sie auf **Ja**.

Halbautomatische Einordnung

Sofern Sie Ihre **Ots Album-** oder **MP3 (ID3v1-Tag)-**Dateien mit Angaben zu **Genre** und **Erscheinungsdatum** versehen haben, können Sie diese leicht anhand dieser Informationen einordnen.

Klicken Sie hierzu einfach mit der rechten Maustaste auf das **Album** oder **Objekt** und wählen Sie die Option *Category -> Assign by...*

OtsDJ erstellt neue Kategorien anhand der in Ihren Dateien enthaltenen Informationen zu Genre und Erscheinungsdatum und ordnet die Dateien den Kategorien zu.

Beispiel:



Wenn Sie das Genre **Rock** im **Genre-**Eingabefeld eingegeben haben, wird die Kategorie **Rock** erstellt und die Datei der Kategorie **Rock** zu geordnet.

Wenn Sie **1981** in das **Release-**Eingabefeld der Datei eingegeben haben, wird die Kategorie **1980s** erstellt und die Datei der Kategorie **1980s** zu geordnet.

Einordnung von Objekten nach Genre oder Erscheinungsdatum

Sie können ein Objekt anhand der darin enthaltenen Angaben zu Genre oder Erscheinungsdatum einordnen.

Hinweis: Diese Methode kann für Ots- und MP3-Dateien (mit ID3v1-Tags), die Angaben zu Genre und Erscheinungsdatum enthalten, verwendet werden.



Ots-Objekt	MP3-Objekt
	

- Wählen Sie ein oder mehrere **Objekte**, die Sie einordnen möchten.
- **Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf**, wählen Sie *Category ->* und anschließend entweder *Assign by Genre Info...* oder *Assign by Release Info...*. Hierauf wird die folgende Meldung angezeigt:
"This operation will add all selected items to categories based upon their genre. You will be prompted before any new categories are created. Do you wish to continue?"
- Klicken Sie auf **Ja**.
- Im Anschluss wird das Dialogfenster **Create new category?** geöffnet.
- Wenn Sie mit der neuen Kategorie einverstanden sind, klicken Sie auf **Ja**.

Einordnung von Alben nach Genre oder Erscheinungsdatum

Sie können auch ein komplettes Album anhand der Angaben zu Genre und Erscheinungsdatum der darin enthaltenen Objekte einordnen.

Hinweis: Die Alben selber können keiner Kategorie zugeordnet werden, lediglich die darin enthaltenen Objekte lassen sich einordnen. Der in diesem Abschnitt beschriebene Prozess ist daher lediglich ein einfaches Verfahren, um die in einem Album enthaltenen Objekte einzuordnen.

Ots-Album	MP3-Datei
	

- Wählen Sie das Register **Albums** im **Media Library**-Bereich.
- Wählen Sie ein oder mehrere **Alben**, die Sie einordnen möchten.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, wählen Sie *Category ->* und anschließend entweder *Assign by Genre Info...* oder *Assign by Release Info...*. Hierauf wird die folgende

Meldung angezeigt:

"This operation will affect all individual items contained within the album(s) you have selected. Do you wish to proceed?"

- Klicken Sie auf **Ja**. Die folgende Meldung wird eingeblendet:
"This operation will add all selected items to categories based upon their (Genre or Release Info). You will be prompted before any new categories are created. Do you wish to continue?"
- Klicken Sie auf **Ja**.
- Hierdurch wird das Dialogfenster **Create new category?** geöffnet.
- Wenn Sie mit der neuen Kategorie einverstanden sind, klicken Sie auf **Ja**.

Einordnung auf der Grundlage der Ordnerstruktur

Wenn Sie Ihre Dateien in Kategorie-Ordern auf Ihrer Festplatte gespeichert haben, können Sie diese Struktur ganz einfach in der Media Library festlegen. Dieser Vorgang umfasst drei einfache Schritte:

- 1) **Erstellen** Sie die Kategorien in OtsDJ, um die Ordner auf Ihrer Festplatte anzuzeigen. Hinweise zur Erstellung von Kategorien finden Sie in den vorigen Abschnitten.
- 2) **Importieren** Sie Ihre Dateien in Media Library. Hinweise zum Import von Dateien finden Sie in den vorigen Abschnitten.
- 3) **Fügen** Sie die Dateien dem Ordner der entsprechenden Kategorie hinzu:
 - Wählen Sie **File -> Media Library Folder Structure** im OtsDJ Programm-Menü.
 - Klicken Sie doppelt auf den **Ordner** im **Media Library Structure**-Dialogfenster. Alle in diesem Ordner enthaltenen Dateien werden nun im **Media Library**-Bereich angezeigt.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den **Media Library**-Bereich.
 - Wählen Sie die Option **Select -> All**.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste, klicken Sie auf **Category -> Add to ->** und wählen Sie die Kategorie, der die Dateien zugeordnet werden sollen.
 - Wenn Sie fortfahren wollen, klicken Sie im Dialogfenster auf **Ja**. Hierdurch werden alle in dem Ordner enthaltenen Dateien der entsprechenden Kategorie in Ihrer Media Library zu geordnet.
 - Wählen Sie die Kategorie im **Query** Dropdown-Menü, um die hinzugefügten Objekte anzuzeigen.

Entfernen eines Objekts aus einer Kategorie

- Wählen Sie das Objekt, das Sie aus einer Kategorie entfernen wollen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, klicken Sie auf **Category -> Remove from ->** und wählen Sie die Kategorie, aus der Sie das Objekt entfernen möchten.

Tipp: Um ein Objekt aus allen Media Library-Kategorien zu entfernen, wählen Sie **Category -> Remove from All**.

Entfernen eines Albums aus einer Kategorie

- Wählen Sie das Register **Album** im **Media Library**-Bereich.
- Wählen Sie das **Album**, das Sie aus einer Kategorie entfernen möchten.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, klicken Sie auf **Category -> Remove from ->** und wählen Sie die Kategorie, aus der Sie das Album entfernen möchten.

Tipp: Um ein Album aus allen Media Library-Kategorien zu entfernen, wählen Sie **Category -> Remove from All**.

Playlist-Erstellung und Optionen

Eine Playlist oder ein Playlist-Segment ist eine Liste von Objekten bzw. Direktiven, die in einer bestimmten Reihenfolge angeordnet sind. Diese Objekte können Ots Album-Objekte, Wave-Dateien oder MP3-Dateien, CD Audio-Tracks oder Direktiven sein. Wenn die Playlist geöffnet wird, werden alle darin enthaltenen Objekte in ein Deck geladen und in der vorgegebenen Reihenfolge abgespielt. Innerhalb der Playlist vorhandene Direktiven kontrollieren oder beeinflussen den Ablauf der Playlist oder bieten Zugang zu weiteren Funktionalitäten.

Eine Playlist kann eine beliebige Anzahl an Objekten enthalten und eine unterschiedliche Länge (Gesamtdauer der Abspielzeit aller Objekte) haben. Ein Playlist-Segment ist im Allgemeinen eine kurze Playlist mit einer bestimmten Anzahl von Objekten und einer Abspielzeit, die meistens eine Stunde beträgt. Diese Segmente dienen als Grundlage für die Erstellung längerer Playlists.

Playlist-Segmente werden hauptsächlich von Radiosendern und anderen Anwendern, die besondere Anforderungen an die zeitliche Planung haben, verwendet. Aus diesem Grund wird in diesem Abschnitt nicht näher auf die Segmente eingegangen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Online-Hilfe für das Scheduling & Logging-Modul.

Playlists können:

- automatisch beim Start des Programms generiert werden,
- generiert werden, während OtsDJ geöffnet ist,
- in einen Zeitplan für einen vordefinierten Zweck integriert werden,
- während das Programm läuft hinzugefügt und bearbeitet werden,
- zu jedem Zeitpunkt geändert werden, auch wenn der nächste Titel auf der Liste kurz darauf abgespielt wird,
- manuell (von Hand) oder automatisch durch den Playlist-Generator aufgrund einer Playlist-Schablone erstellt werden.


Ein Playlist-Template (Template = Schablone) ist eine Programmiersprache, die dem Playlist Generator vorschreibt, wie er eine Playlist erstellen soll. Sie können den Template Builder verwenden, um Playlist Templates zu erstellen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.

Wenn Sie alle Funktionen und Möglichkeiten des Playlist Generators nutzen möchten, lesen Sie die Playlist-Template Dokumentation. Weitere Hinweise hierzu finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.

Erstellung einer allgemeinen Playlist

Die folgende Playlist-Schablone erstellt eine zweistündige Playlist mit Objekten aus all Ihren Media Library-Kategorien.



- Klicken Sie auf das  Symbol in der **Tool-Leiste**.
- Im Bereich **Action** vergewissern Sie sich, dass die Option **Replace Existing Playlist** aktiviert ist.
- Im Bereich **Options** vergewissern Sie sich, dass die Optionen **Clear History** und **Auto Play After Generate** aktiviert sind.
- Klicken Sie auf **Generate....** OtsDJ erstellt nun eine allgemeine Playlist und spielt diese ab.

Um zu lernen, die Erstellung der Playlists Ihren eigenen Anforderungen anzupassen, benutzen Sie den **Playlist Template Builder** und lesen Sie die OtsDJ Online-Hilfe.

Manuelle Erstellung einer Playlist

Sie können eine Playlist auch manuell erstellen, indem Sie die gewünschten Objekte oder Alben im Playlist-Bereich platzieren.

Bevor Sie mit der manuellen Darstellung beginnen, müssen Sie den Playlist-Bereich möglicherweise erst leeren.

So leeren Sie den Playlist-Bereich:

- **Klicken Sie mit der rechten Maustaste** und wählen Sie die Option **Select -> All**.
- **Klicken Sie mit der rechten Maustaste** und wählen Sie die Option **Delete from list**.

Zunächst müssen Sie das Objekt oder Album, das Sie der Playlist hinzufügen möchten, finden. OtsDJ verfügt über eine Reihe von Funktionen, die Ihnen helfen, Objekte oder Alben schnell zu finden.

Sie können:

- ein Objekt aus einer Kategorie oder der Media Library-Liste auswählen. Sobald Sie das gewünschte Objekt gefunden haben, können Sie es entweder per Drag & Drop oder durch Kopieren und Einfügen in die Playlist kopieren (benutzen Sie die Rechtsklick-Option für das Kopieren und Einfügen);
- ein Album aus der **Albums-Liste** im Media Library-Bereich auswählen. Sobald Sie das gewünschte Album gefunden haben, können Sie es entweder per Drag & Drop oder durch Kopieren und Einfügen in die Playlist kopieren (benutzen Sie die Rechtsklick-Option für das Kopieren und Einfügen). Wenn Sie ein Album in der Playlist platzieren, werden alle darin enthaltenen Objekte in diese Liste kopiert;
- die gesamte Media Library mithilfe des **Search Media Library**-Tools nach einem Objekt (oder Album) durchsuchen. Sobald Sie das gewünschte Objekt gefunden haben, können Sie entweder die Kopierfunktion nutzen oder das Objekt per Drag & Drop oder Kopieren und Einfügen (Rechtsklick) in der Liste platzieren;
- das **Find in List**-Tool benutzen, um in einer Liste nach dem gewünschten Objekt zu suchen. Hierbei kann es sich um eine Liste in der Media Library, im Arbeitsbereich (Work Area) oder, im **History-Liste** um die Playlist selber handeln. Sobald Sie das gewünschte Objekt gefunden haben, können Sie entweder die Kopierfunktion nutzen oder das Objekt per Drag & Drop oder Kopieren und Einfügen (Rechtsklick) in der Liste platzieren.
- Suchanfragen in der Ots Media Query Language (OMQL) in die Media Library Query Box eingeben und erhalten sofort ein Ergebnis. Sobald Sie das gewünschte Objekt gefunden haben, können Sie entweder die Kopierfunktion nutzen oder das Objekt per Drag & Drop oder Kopieren und Einfügen (Rechtsklick) in der Liste platzieren;
- Sobald Sie eine Playlist erstellt haben, können Sie dieselbe für den späteren Gebrauch abspeichern. Informationen zum Speichern und Laden von Playlists finden Sie in der OtsDJ Online-Hilfe.

Heißer Tipp: Der Arbeitsbereich (Work Area) ist ein hervorragendes Werkzeug für das Hinzufügen und Löschen von Objekten in einer Playlist. Dieser Bereich ist eine ideale Zwischenablage für die Übertragung von Objekten aus einer Playlist oder Titelanfragen.

Hercules DJ Steuerung mit OtsDJ

Im Folgenden finden Sie eine Tabelle der Hercules DJ Steuerung mit OtsDJ.

Hinweis: Die linke und rechte Maustaste auf dem Controller werden als Shift-Tasten verwendet. In den meisten Fällen haben die rechte und linke Taste die gleiche Funktion; für einige Steuerungs-Optionen haben die beiden Tasten jedoch eine unterschiedliche Funktion (Maustasten). Wenn in den folgenden Abschnitten der Begriff "Shift" verwendet wird, bedeutet dies, dass Sie beide Tasten benutzen können, wohingegen sich die Begriffe "rechte Shift-Taste" und "linke Shift-Taste" auf eine bestimmte Taste beziehen.

Steuerung	Funktion
Play/Pause	Übliche Standardfunktion
Cue	Übliche Standardfunktion
Next Track	Übliche Funktion. Der nächste Titel der Wiedergabeliste wird geladen.
Shift + Next Track	Blendet den aktuellen Track aus und spielt den folgenden Titel ab.
Previous Track	Wählt den vorherigen Track aus.
Crossfader	Übliche Funktion.
Linke Shift-Taste + Crossfader	Zentriert den Crossfader.
Rechte Shift-Taste + Crossfader	Verschiebt den Crossfader ganz nach links oder rechts, je nachdem, in welche Richtung derselbe bewegt wird.
Pitch Bend	Übliche Funktion. Beachten Sie, dass Ots die "Tempo bend"- (Grundeinstellung) und "Pitch bend"-Funktion unterstützt.
Autobeat	Aktiviert/Deaktiviert den "On Air"-Kanal des gewählten Decks.
Monitor	Übliche Funktion. Aktiviert/Deaktiviert den Cue-Kanal für das gewählte Deck.
FX/Cue/Loop	Wechsel zwischen "Pitch"-, "Tempo"- und "Direction"-Modus.
Pitch Schieberegler	Reguliert Pitch, Tempo und Richtung je nach gewähltem Modus.
Rechte und linke Shift-Taste + Pitch Schieberegler	Stellt Pitch und Tempo auf die mittlere Position oder auf 100% vorwärts oder rückwärts ein (im Direction-Modus und durch Drücken der rechten Shift-Taste).
Jog	Überspringt +/- einen Frame im "Frame-Seek-Cueing"-Modus.
Shift + Jog	Überspringt +/- zehn Frames im "Frame-Seek-Cueing"-Modus, oder Kratzer die CD Track (Linksverschiebung ist normal Kratzer, Rechtsverschiebung verkratzen, ist "sich verfangen-oben" Verkratzen Modus).
Master Tempo (links)	Ein- und Ausschalten des AutoDJ Modus.
Master Tempo (rechts)	Ein- und Ausschalten des Live Input-Modus.
Volume	Übliche Funktion. Reguliert die Lautstärke des Turntables.
Bass	Regulierung der Bässe des Turntables
Mid	Regulierung des mittleren Frequenzbereichs des Turntables
Treble	Regulierung der Höhen des Turntables
Effect 1	Zeigt die Scratch-Liste für dieses Deck in der mittleren Bildschirmleiste an.
Effect 2 (links)	Zeigt das Mischpult in der mittleren Bildschirmleiste an.
Effect 3	Zeigt das CD-Cover in der mittleren Bildschirmleiste an.
Shift + Effect 1/2/3	Spielt einen integrierten Scratch-Effekt für dieses Deck ab.

Tastatur-Shortcuts

Die folgende Liste bietet eine Übersicht der in OtsDJ verfügbaren Tastatur-Shortcuts.

Menü-Tasten

Taste	Aktion
Alt + F	Öffnet das Programm-Menü.
Alt + E	Öffnet das Menü "Edit".
Alt + V	Öffnet das Menü "View".
Alt + C	Öffnet das Menü "Control".
Alt + O	Öffnet das Menü "Options".
Alt + H	Öffnet das Menü "Help".

Auto DJ-Tasten

Taste	Aktion
Strg + A	Auto DJ ein- und ausschalten.

Live Input-Tasten

Taste	Aktion
Strg + M	Live Input ein- und ausschalten

Tastatur Shortcuts für Deck A

Tastenkombinationen	F1	F2	F3	F4
	Stop / Zum nächsten Cue Point springen	Abspielen	Dämpfen (Tempo/Pitch)	Erhöhen (Tempo/Pitch)
Shift	Ausblenden			
Strg	Startpunkt suchen	Cue Point festlegen	Rückwärts suchen (1 Frame)	Vorwärts suchen (1 Frame)
Strg+Shift	Auswerfen	Nächster Track	Rückwärts suchen (10 Frames)	Vorwärts suchen (10 Frames)
Alt	Pitch senken (0,5%)	Pitch erhöhen (0,5%)	Tempo senken (0,5%)	Tempo erhöhen (0,5%)
Alt+Shift	Pitch senken (0,1%)	Pitch erhöhen (0,1%)		

Tastatur Shortcuts für Deck B

Tastenkombinationen	F5	F6	F7	F8
	Stop/ Zum nächsten Cue Point springen	Abspielen	Dämpfen (Tempo/Pitch)	Erhöhen (Tempo/Pitch)
Shift	Ausblenden			
Strg	Startpunkt suchen	Cue Point festlegen	Rückwärts suchen (1 Frame)	Vorwärts suchen (1 Frame)
Strg+Shift	Auswerfen	Nächster Track	Rückwärts suchen (10 Frames)	Vorwärts suchen (10 Frames)
Alt	Pitch senken (0,5%)	Pitch erhöhen (0,5%)	Tempo senken (0,5%)	Tempo erhöhen (0,5%)
Alt+Shift	Pitch senken (0,1%)	Pitch erhöhen (0,1%)		

Tipp: So lesen Sie die Tastatur-Shortcut Tabelle: Suchen Sie die Funktion, die Sie ausführen möchten und lesen Sie die entsprechende Tastenangabe in der linken Spalte. Wenn Sie zum Beispiel die **Auswerfen**-Funktion suchen, finden Sie in der linken Spalte die Angabe **Strg + Shift** und in der Kopfzeile die Angabe **F1**. Wenn Sie jetzt Strg + Shift und anschließend F1 drücken, wird das aktuelle, in Deck A wiedergegebene Objekt ausgeworfen.

Pitch/Tempo Bending-Tasten

Deck A	
Taste	Aktion
F3	Senken (Tempo/Pitch)
F4	Erhöhen (Tempo/Pitch)
Deck B	
Taste	Aktion
F7	Senken (Tempo/Pitch)
F8	Erhöhen (Tempo/Pitch)

Scratch Sample Tasten

Tasten	Aktion
F9	Adam's erster Scratch!
F10	Adam's zweiter Scratch!
F11	Benutzerdefinierter Scratch Sample
F12	Benutzerdefinierter Scratch Sample

Crossfader-Zifferntasten

Taste	Aktion
7	Überblenden auf Turntable A.
8	Ausblenden auf mittlere Position.
9	Überblenden auf Turntable B
4	Schnell überblenden auf Turntable A
5	Schnell ausblenden auf mittlere Position
6	Schnell überblenden auf Turntable B.
1	Langsam überblenden auf Turntable A
2	Langsam überblenden auf mittlere Position
3	Langsam überblenden auf Turntable B
0	Schrittweise ausblenden nach links
Del	Schrittweise ausblenden nach rechts

Hinweis: Zur Nutzung der Crossfader-Funktion muss die **Num Lock**-Option der Tastatur aktiviert sein.

Visualizations-OtsDJ Tasten

Taste	Aktion
Pfeil links	Blendet den aktuellen Track aus und spielt den vorigen Track ab.
Pfeil rechts	Blendet den aktuellen Track aus und spielt den nächsten Track des anderen Decks oder der Playlist ab.
Pfeil aufwärts	Startet den F9 Scratch-Sample.
Pfeil abwärts	Unterbricht den vom aktuellen Deck abgespielten Track (Pause-Funktion).

Index

.mp3 files	5
.wav files.....	5
A	
Adding Albums to a category	8
Adding Albums to a playlist	11
Adding Items to a category.....	8
Adding Items to a playlist.....	11
Assign by Genre Info.....	9
Assign by Release Info.....	9
Auto DJ Keys.....	14
B	
Building a playlist manually	11
Building your Media Library	5
C	
Catalog system.....	5
Categories	7
creating a new Category.....	7
displaying categories in Media Library area	7
Categorizing your music.....	8
adding Files to categories.....	8
adding Items to categories	8
adding Ots Albums to categories	8
assign by Genre Info.....	9
assign by Release Info.....	9
based on folder structure.....	10
Category system.....	5
Change categories	7
Clearing the Playlist area	11
Create a new Category	7
D	
Displaying categories in the Media Library	7
Drag and Drop	
manually building a playlist.....	11
F	
File formats.....	4
Files - importing	5
Folders - categorizing based on structure.....	10
Formats - supported file formats.....	4
G	
Generating a playlist	11
generating a generic playlist	11
generating a playlist manually	11
Generic playlist.....	11
Getting Started	1
I	
Import/Refresh File(s).....	6
Importing	5
importing File(s)	6
Install	
installing OtsDJ	2
installing OtsDJ Demo	2
K	
Keyboard shortcuts	14
L	
Library system	5
Licensing Ots products	3

licensing an internet-connected machine	3
List generation	11
Loading Ots files.....	5
M	
Managing Media Library categories	7
Manually building a playlist	11
Mapping folder structure.....	10
Media formats	4
Media Library	5
building your Media Library.....	5
importing files.....	5
Media Library Folder Structure	10
Mixer keys	14
Moving categories.....	7
MP3 files.....	4
importing Files to the Media Library	5
Music - Importing	5
Music files	4
N	
New Category	7
O	
OMX file.....	5
Ots Album file	
importing Ots Album files	5
Ots Media Extension (.OMX) file.....	5
Ots Studio	
licensing Ots Studio	3
P	
Pitch/Tempo bending keys.....	14
Playlist generation.....	11
clearing a playlist.....	11
generating a generic playlist	11
generating a playlist manually	11
Playlist Generator	11
Playlist options.....	11
Playlist segment	11
R	
Registration.....	3
Removing an Album from a category.....	10
Removing an Item from a category.....	10
S	
Scheduling module	
licensing the Scheduling module	3
Scratch Sample Keys	14
Shortcuts	14
Specifications.....	2
System requirements.....	2
T	
Turntable Keyboard Shortcuts	14
Turntable Keys.....	14
W	
Wave files	4
importing Files to the Media Library	5
X	
X-Fader Numeric Keys.....	14