

Soundjack Kurzanleitung

Hardware-Voraussetzungen

Im einfachsten Fall genügt ein (USB-)Headset.

Sollen aber gleichzeitig Sprache und ein Instrument zum Einsatz kommen, dann ist ein entsprechendes Interface notwendig, an welches das Instrument und ein Mikrofon angeschlossen werden kann sowie im Idealfall auch ein Kopfhörer.

Verbreitete USB-Interfaces mit Eingängen für Line-In und Mikrofon sind z.B.

- Steinberg UR22, ca. 148,- €
- Focusrite Scarlett 2i2, ca. 157,- €
- Behringer U-Phoria UM2, ca. 32,- € (billigste Lösung!!!), 1 x Mic, 1 x Line-In, Kopfhörer, ASIO4ALL-Treiber

Diverse Kleinmixer lassen sich ebenfalls per USB mit dem Rechner verbinden.

Vorbereitung

- Registrierung auf <https://www.soundjack.eu/>
[falls keine Bestätigungsmail zur Aktivierung kommt, einfach warten! In der Regel schaltet der Admin innerhalb von 24 Std. neue Accounts manuell frei und teilt es per Mail mit]
- Falls noch nicht vorhanden, muss ein ASIO-Treiber installiert werden, dieser ist obligatorisch für Soundjack! Manche Interfaces/DAWs liefern ihren eigenen Treiber mit, ansonsten den generischen ASIO4ALL-Treiber herunterladen und installieren, Downloadlink: <http://www.asio4all.org/>
- Speziell für Soundjack muss das Betriebssystemspezifische Programm von der Soundjack-Seite herunterladen werden. Achtung: den Menüpunkt "DOWNLOAD" sieht man nur, wenn man eingeloggt ist!
Für Windows ist das ein Zip-File, das man in ein beliebiges Verzeichnis(*) auf Deiner Festplatte entpacken muss (kein Installationsvorgang erforderlich). In dem Unterverzeichnis "SJC200302" aus dem Zip-File befindet sich das Programm soundjack.exe. Dieses muss man starten, bevor man auf der www.soundjack.eu-Homepage auf den Menüpunkt "STAGE" geht. Tipp: eine Verknüpfung zu soundjack.exe auf dem Desktop ablegen.

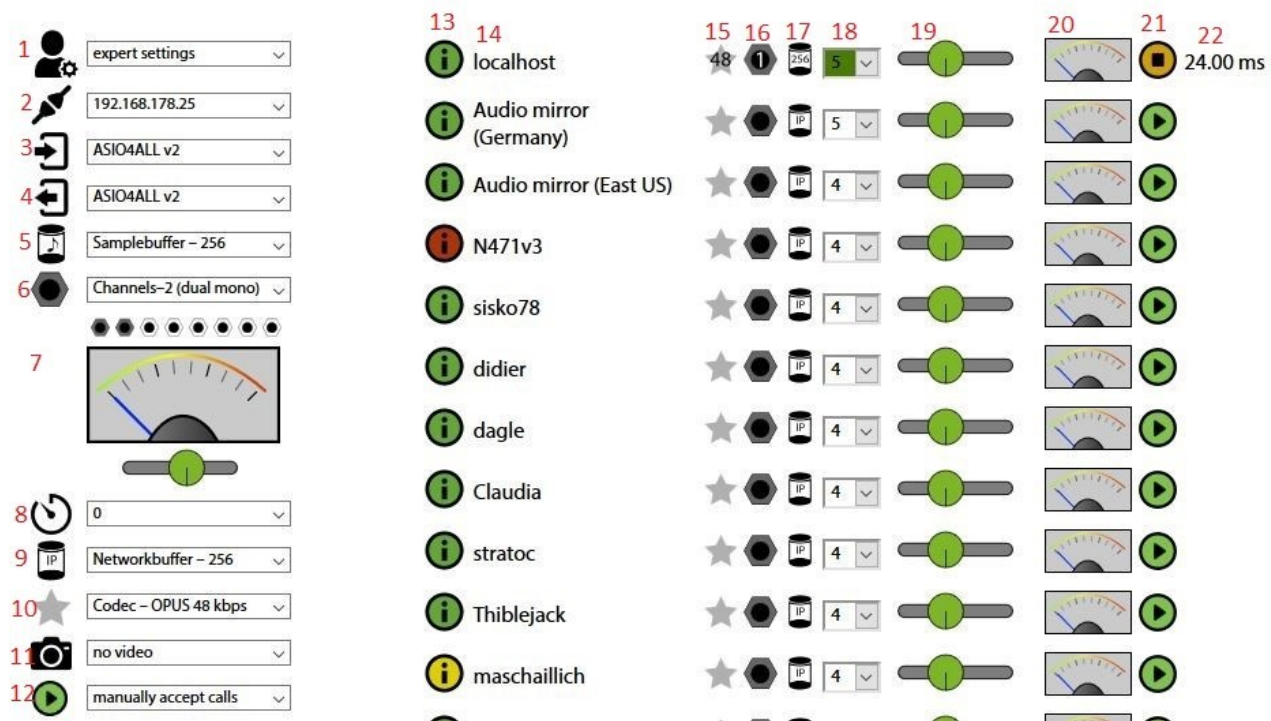
weitere Informationen:

- Kurzanleitung auf der Webseite, Menüpunkt TUTORIAL: <https://www.soundjack.eu/index.php/howto> (englisch)
- außerdem gibt es FAQs unter <https://www.soundjack.eu/index.php/problems>

Aufbau einer Session, erste Schritte

- soundjack.exe starten - hierbei öffnet sich auf Windows-PCs eine DOS-Box, in der mehr oder weniger verständliche Protokollmeldungen durchlaufen - Fenster offen lassen und einfach ignorieren ;-)
- im Browser die Seite <https://www.soundjack.eu/> aufrufen und einloggen
- auf den Menüpunkt STAGE wechseln (Beschreibung der Oberfläche siehe Kapitel [Kurzübersicht zur Soundjack-Bedienoberfläche](#))
- wenn alles läuft, muss man das Fenster des (automatisch gestarteten) ASIO-Treibers sichtbar machen. Bei Windows findet man das Icon dafür normalerweise im Systemtray rechts unten. Hier das gewünschte Gerät (das Interface oder Headset) finden und aktiv schalten, Details siehe Kapitel [Details zu den ASIO-Einstellungen](#).

Kurzübersicht zur Soundjack-Bedienoberfläche



Einstellungen linke Seite (Ziffern 1 bis 12):

1. Auswahl der Optionen: **expert settings** (empfohlen, bietet die meisten Einstellmöglichkeiten!)
2. eigene IP-Adresse (wird automatisch ausgefüllt)
3. Eingang: internes Mikrofon bzw. den ASIO-Treiber wählen
4. Ausgang: internen Lautsprecher bzw. den ASIO-Treiber wählen
5. Samplebuffer: (Default 512) - Anzahl Samples je Audioblock. Je kleiner der Wert, desto geringer die Latency, aber Soundkarten machen evtl. bei kleinen Werten Probleme. Den Wert schrittweise reduzieren, Zielwert 256 oder 128.
6. Sendchannels: abhängig von der Soundkarte, typischerweise 1 oder 2
die 8 Buchsen-Icons erlauben die Auswahl der Kanäle, wenn es mehr als 2 gibt
typische Auswahl: linke Buchse bzw. die beiden linken Buchsen
7. Level Meter: Anzeige des eigenen Ausgangspegels
der Schieberegler darunter steuert, wie laut man sein eigenes Echo im Eingang (Kopfhörer) hört
8. Delayed feedback: (Default 0) - Verzögerung des lokalen Echos, um bei hoher Latency der Gegenstelle seinen eigenen Ton zeitlich anzugleichen
9. Network buffer: (Default 512) - ein Vielfaches des Samplebuffer-Werts: 1x, 2x, usw. Der Wert kann nie kleiner sein als der Samplebuffer.
Je kleiner der Wert, desto geringer die Latency, aber desto höher die Gefahr von Störungen/Aussetzern.
Ausprobieren!
10. Codec: (Default OPUS 96 kbps) - Soundqualität! Empfohlen 96, evtl. noch 48.
Je kleiner der Wert, desto geringer die Datenmenge, aber desto schlechter auch die Qualität
11. Video: (Default: no video) - not yet supported
12. Accept/Decline call: eingehende Anrufe manuell/automatisch entgegennehmen oder generell ablehnen

Anzeige/Einstellungen rechte Seite (Ziffern 13 bis 22):

Listanzeige der angemeldeten User, ganz oben steht immer Localhost (eigener Computer), dahinter ein oder zwei Audio Mirror (Germany und USA) zum Testen.

13. Status: grün = bereit für eine Verbindung, rot = falsche/fehlende Einstellungen, gelb = unvollständige Einstellungen
14. Username (spezielle reservierte Namen: "localhost" sowie "Audio Mirror...", stehen immer ganz oben)
15. Audio Qualität (entspricht der Einstellung im Feld 10 des betreffenden Users)
16. aktive Kanäle (siehe Feld 6)
17. Network buffer Größe (siehe Feld 9)
18. Eingangsbuffer
Eingangsbuffer = Anzahl Audioblöcke, die vor der Ausgabe gepuffert werden,
1 = sofortige Ausgabe (Aussetzer bei schlechter Verbindung),
Wert sollte zwischen 1 und max. 4 liegen! (kann bei schlechten Bedingungen auch mal 5 oder 6 sein)
Anzeige: rot = Datenverluste/Aussetzer, grün = ok
19. Lautstärkeregler für das Signal dieser Quelle
20. Level Anzeige des Pegels
21. Drucktaste zum Starten/Beenden der Verbindung zum jeweiligen User
22. Latency-Wert der Verbindung in Millisekunden (wenn die Verbindung aktiv ist)

Wichtigste Stellschrauben für eine gute Verbindung:

- **5)** Samplebuffer: möglichst kleinen Wert einstellen
- **9)** Networkbuffer: selben Wert wie bei Samplebuffer oder doppelten Wert einstellen
- **18)** Eingangsbuffer: Wert möglichst zwischen 1 und 4, Anzeige muss dauerhaft grün sein

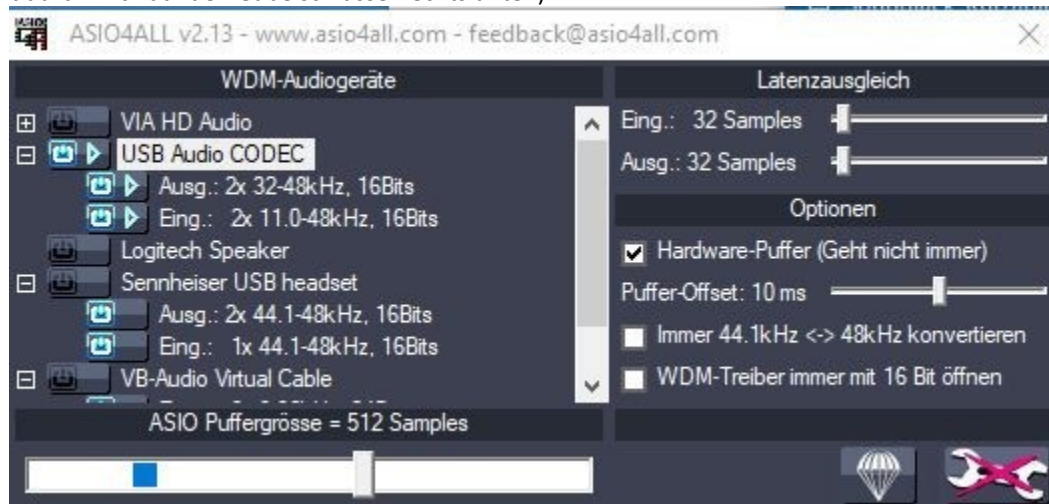
Anhang

Details zu den ASIO-Einstellungen

Im Installationsverzeichnis des ASIO-Treibers befindet sich üblicherweise auch die Anleitung im PDF-Format!


Damit Input und Output vom gewünschten Gerät und an das gewünschte Gerät erfolgen, gilt es im Einstellmenü das gewünschte Gerät zu finden und auszuwählen.

(Detailansicht durch Klick auf den Gabelschlüssel rechts unten)



Hier das gewünschte Gerät (das Interface oder Headset) finden und auswählen - alle anderen sicherheitshalber abwählen, sonst wird automatisch das erste Gerät in der Reihe (von oben nach unten) benutzt.

Im Screenshot heißt das Interface „USB Asio CODEC“.

Streng genommen wählt man ein Gerät aus oder man wählt es ab, ausgewählt entspricht diesem Symbol: 

Ob das zugehörige Interface tatsächlich aktiv ist, erkennt man an diesem Symbol: 

Nach meiner Erfahrung muss man nach Änderungen der ASIO-Einstellungen in Soundjack kurz den Treiber für Ein- oder Ausgang auf "no audio" und wieder zurück auf ASIO stellen, damit die Änderungen sofort wirksam werden. Erst dann sieht man in den ASIO-Einstellungen, ob ein Gerät tatsächlich 'aktiv' wurde.

Wichtig: Je Übertragungsrichtung kann nach meiner Erkenntnis jeweils nur ein Geräte aktiv sein. USB-Headsets stellen sich i.d.R. als virtuelle Soundkarte dar. Es funktioniert also nicht, für den Input gleichzeitig das Mikrofon des Headsets(virtuelle Soundkarte) und den Line-In-Eingang der physischen Soundkarte zu aktivieren. Für die Wiedergabe kann hingegen z.B. der Kopfhörer(Ausgang) des Headsets aktiviert werden, obwohl als Aufnahmegerät der Line-In der Soundkarte aktiv ist.

Die offizielle ASIO-Dokumentation spricht zwar von einer möglichen *Mehrgerätekonfiguration*, ich konnte das in der Praxis nicht erfolgreich einstellen.