MIXCRAFT® 6

MULTI-TRACK RECORDING STUDIO

USER MANUAL

ACOUSTICA®

Now it's **ON**!

Copyrights & Trademarks

Mixcraft © 2012 Acoustica. All Rights Reserved.
Mixcraft™ and FlexAudio™ are registered trademarks of Acoustica™, Inc.
This product utilizes PrimoBurner™ Technology. (c) 2003-2012 Primo Software Corporation
http://www.primoburner.com
Élastique efficient time stretching by zplane.development
Microsoft Windows Media Format © 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved.
Many thanks to the LAME team for their work on the LAME encoder. See their website at mp3dev.org/mp3/
MPEG patent technology licensed by Thomson @ www.mp3licensing.com
OGG support © 2012, Xiph.Org Foundation

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

Table of Contents

Wichtige Informationen zur Sound-Einrichtung 7

Schnelleinstieg 10

Registrierung 14

Mixcraft-Referenz 16

Spuren 18

Hinzufügen/Verschieben/Höhe ändern/Entfernen 18
Abmischen in eine neue Spur/Duplizieren/Freeze 20
Darstellung anpassen 21
Lautstärke & Panorama 23
Mute & Solo 24
Positionsanzeige 25
Spurtypen 25
Audio *26*
Aufnahmebereitschaft herstellen 26
Monitoring/Sich selber hören 28
Gitarrenstimmgerät 29
Virtuelles Instrument (MIDI) *30*
Aufnahmebereitschaft herstellen 30
Instrumente mit mehreren Ausgangskanälen 31
Video *32*
Text *33*
Master *33*
Send *33*
Sub-Mix *37*
Ausgang *37*
ReWire *40*
Automatisierung 41
Spurautomatisierung *41*
Effektparameter automatisieren *44*
Mit einem MIDI-Controller automatisieren *45*
Effekte 48
Take-Spuren 48

Clips 49

Verschieben/Löschen/Sperren/Verknüpfen 50
Loop/Beschneiden/Trimming 51
Kopieren & Einsetzen 53
Clips anwählen 53
Sounds 55

© 2012 Acoustica, Inc

Tempo/Time Stretch . . . 57
Tonart/Tonhöhe . . . 58
FlexAudio™ . . . 60
Verbinden . . . 61
Hüllkurven . . . 61
Tiefpass- und Hochpassfilter . . . 63
Audio-Clips . . . 65
Hinzufügen/Laden . . . 65
Aufnehmen . . . 66
Kanal/Phase/Normalisieren . . . 67
In externem Editor bearbeiten . . . 68
Überblenden . . . 68
Sound rückwärts . . . 68
Register Sound (Audio) . . . 69
Geräuschreduzierung . . . 70
Loop-Punkte/Raster . . . 71
Virtuelle Instrument-Clips (MIDI) . . . 73
Hinzufügen/Laden . . . 73
Aufnehmen . . . 74
MIDI bearbeiten . . . 74
Quantisieren . . . 75
Humanisieren . . . 77
Transponieren . . . 78
Velocitiy . . . 79
Offsets . . . 79
Notenlänge . . . 80
Solo . . . 81
Register Sound (Piano-Rolle) . . . 82
Piano-Rolle . . . 84
Controller-Information . . . 87
Drum Maps . . . 90
Loop-Punkte . . . 91
Register Sound (Notation) . . . 92
Notendarstellug . . . 94
Loop-Punkte . . . 96
M.I.D.I. - Einführung . . . 96
Video-Clips . . . 97
Text-Clips . . . 98
Aufnehmen . . . **98**
Aufnahmemodus . . . 100
Loop-Aufnahme . . . 101
Punch-In/Out . . . 102
Loop-Bibliothek . . . **103**
Importieren . . . 106
Bearbeiten . . . 109
Bibliotheksdateiformat (erweitert) . . . 110
Mixer . . . **112**
Video . . . **115**
Standbilder . . . 117
Clips ausrichten . . . 118

© 2012 Acoustica, Inc

Video-Effekte . . . 119
Text . . . 120
Text bearbeiten . . . *122*
Rolltext bearbeiten . . . *124*
Abmischen/Exportieren . . . 125
AVI-Exporteinstellungen . . . *126*
WMV-Exporteinstellungen . . . *126*
WMV-Kompressionseinstellungen . . . *127*
Zeitleiste . . . **130**
Rastereinstellungen . . . 131
Marken . . . 132
Zeitbereiche einfügen & entfernen . . . 134
Automatischer Marken-Assistent . . . 135
Effekte . . . **136**
In Mixcraft enthaltene Effekte . . . 140
Effekte in einer Send-Spur einrichten . . . 150
Effekte mit MIDI steuern . . . 150
Virtuelle Instrumente . . . **151**
Presets für virtuelle Instrumente . . . 151
Presets für virtuelle Instrumente bearbeiten . . . 153
Enthaltene virtuelle Instrumente . . . 157
Virtuelle Instrumente von Drittherstellern einrichten . . . 162
Wiedergabeleiste . . . **162**
Loop-Modus & Punch In/Out . . . 164
Metronom . . . 165
Kontrolloberflächen . . . 166
Projekt . . . **169**
Abmischen & Mastering . . . 174
Projektdateien kopieren nach... . . . 177
Einstellungen . . . **177**
Audiogerät . . . 178
WaveRT-Einstellungen . . . *179*
ASIO-Einstellungen . . . *179*
Wave-Einstellungen . . . *180*
Allgemein . . . 181
Anzeige . . . 181
Interface . . . 182
Mausrad . . . 182
Projekt . . . 182
Aufnahme . . . 183
Metronom . . . 184
MIDI . . . 184
CD brennen . . . 185
Bibliothek . . . 185
Plug-Ins . . . 186
Menüs & Symbolleiste . . . **187**
Menü Datei . . . 187
Menü Bearbeiten . . . 188
Menü Mix . . . 189
Menü Spur . . . 190
Menü Sound . . . 192
Menü Video . . . 195

© 2012 Acoustica, Inc

Menü Ansicht . . . 195
Menü Hilfe . . . 196
Symbolleiste . . . 196
Tastenkürzel . . . **197**
Musikalische Tastatureingabe (MTK) . . . **203**
Mauszeiger . . . **204**
Problemlösungen . . . **206**
Wiedergeben . . . **206**
Aufnehmen . . . **208**
Dateien werden nicht geladen . . . **211**
Effekte & Plug-Ins . . . **212**
CD brennen . . . **213**
Video . . . **215**
Loop-Bibliothek . . . **216**
Kontrolloberflächen . . . **216**
Mixcraft Pro Studio . . . **218**
Effekte . . . **218**
Instrumente . . . **226**
Glossar . . . **229**
Änderungen . . . **236**
About Acoustica . . . **238**

© 2012 Acoustica, Inc

Wichtige Informationen zur Sound-Einrichtung

Beim ersten Start von Mixcraft sollten Sie dafür Sorge tragen, dass die Audio-Latenzeinstellungen richtig konfiguriert sind, denn nicht jede Soundkarte oder jeder Sounderzeuger reagiert mit der gleichen Geschwindgkeit bei der Signalverarbeitung. Eine weitere Rolle hierbei spielt schließlich auch die Geschwindgkeit des Rechners selbst. Die richtige Konfiguration der Audio-Latenzeinstellungen ist also ein Balanceakt zwischen tolerierbarer Verzögerung bei der Signalverarbeitung einerseits und der Gefahr, die Leistung des Rechners zu überfordern andererseits, was zu einer stockenden oder abbrechenden Wiedergabe führen könnte.

Vor allem, wenn Sie die Mixcraft Audioaufnahmen mit der integrierten Monitoring-Funktion nutzen oder eine virtuelles Instrument in Echtzeit spielen wollen, müssen Sie die Audio-Latenzeinstellungen an das System anpassen.

Einen Audio-Treiber auswählen

1. Wählen Sie aus dem Menü „Datei" den Befehl „Einstellungen". Es erscheint die Dialogbox „Mixcraft-Einstellungen".
2. Klicken Sie in der linken Liste auf den ersten Eintrag „Audiogerät".
3. Für den Fall, dass Sie mit Windows Vista oder Windows 7 arbeiten, lautet die Standardeinstellung im „Treiber"-Bereich der Dialogbox „WaveRT". Wenn Sie im Besitz eines nicht ganz so schnellen Computers sind, sollten Sie den Wert für die Audio-Latenz erhöhen.
4. Wenn Sie mit Windows 7 arbeiten, können Sie eventuell den „WaveRT-Exklusivmodus" verwenden. In diesem Modus können Sie die Latenz auf eine Millisekunde absenken, dies hängt allerdings von der Geschwindigkeit und der Kapazität Ihres Computers ab. Wenn Sie sich in Mixcraft in diesem Modus befinden, kann es sein, dass andere Programme Audio nicht mehr wiedergeben. Sie müssen die anderen Programme dann neustarten, um diese Einschränkung zu beheben. Der „WaveRT-Exklusivmodus" ist für die Anwender geeignet, die auch das letzte bisschen Power aus ihrem Rechner „pressen" wollen, sie müssen dann aber mit Audio-Einschränkungen in anderen Programmen rechnen.
5. Wenn Sie nicht mit WaveRT arbeiten, ist die Verwendung des „ASIO"-Treibers die nächstbeste Option. Sofern verfügbar, sollten Sie immer den „ASIO"-Treiber aktivieren. Ist der Eintrag hingegen grau schattiert und dadurch nicht anwählbar, sollten Sie auf der Internetseite Ihres Soundkartenherstellers nach einem aktuellen Treiber Ausschau halten und diesen installieren. Sobald die Treiberauswahl „ASIO" verfügbar ist, klicken Sie diese an und wählen dann aus den unteren Einblendmenüs die Soundkarte oder den Sounderzeuger an, den Sie in Mixcraft verwenden möchten. Um die Einstellungen des gewählten ASIO-Geräts ändern zu können, klicken Sie auf die Taste „Mischpult öffnen". Gegebenenfalls sollten Sie das Handbuch Ihres ASIO-Geräts zu Rate ziehen, um die richtige Vorgehensweise bei der Audio-Latenzeinstellung herauszufinden.
6. Falls Sie weder mit Windows Vista arbeiten noch über einen ASIO-Treiber verfügen, klicken Sie im „Treiber"-Bereich der Dialogbox „Mixcraft-Einstellungen" auf die Option „Wave". Um die Latenz zu vermindern, erhöhen Sie die „Anzahl der Puffer" und reduzieren die „Puffergröße". Immer dann,

© 2012 Acoustica, Inc

wenn Sie die Werte bei diesen Einstellungen ändern, wird sich die Latenzangabe unterhalb der „Wave-Optionen" aktualisieren. Um die Auswirkungen der geänderten Wave-Optionen auf die Wiedergabe zu testen, klicken Sie auf „OK", um die Dialogbox zu verlassen und spielen dann z. B. ein virtuelles Instrument. Eine Latenz von 100 Millisekunden oder weniger, liegt im Toleranzbereich. Ideal wäre jedoch ein Latenzwert von etwa 20 Millisekunden.

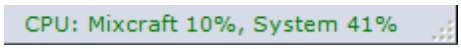
Schnellübersicht

Typ	Windows Version	Hinweis
WaveRT	Windows 7 & Vista	Voreingestellte Option. Latenz bis runter zu 20 Millisekunden
WaveRT EXCLUSIVE	Windows 7	Das übernimmt die Kontrolle über das Audio Ihres Computers, geht dafür jedoch runter bis zu drei Millisekunden. Diese Option steht zur Verfügung, wenn WaveRT angewählt ist. Der Ton von anderen Programmen und Windows wird nicht gleichzeitig funktionieren, solange Sie in diesem Modus arbeiten.
ASIO	XP, Vista & Win 7	Die beste Einstellung für die synchrone Wiedergabe und Aufnahme. Sie benötigen hierfür ein Audio-Gerät, das ASIO-Treiber unterstützt.
WAVE	XP, Vista & Win 7	Verwenden Sie dieses nur, wenn es unbedingt notwendig ist.

Hinweis zur Computer-Geschwindigkeit

Bei langsameren Computern besteht erfahrungsgemäß die Notwendigkeit, die Audio-Latenz zu erhöhen, um eine stockende oder gar abbrechende Musikwiedergabe zu vermeiden. Wenn Sie also Unterbrechungen bei der Wiedergabe wahrnehmen, müssen Sie die Latenz erhöhen. Als Alternative dazu empfiehlt es sich natürlich immer, eine Soundkarte einzusetzen, die speziell für die Musikwiedergabe und -aufnahme entwickelt wurde und daher eine entsprechende Performance mit sich bringt. Auch das Defragmentieren Ihrer Festplatte kann ein probates Mittel sein, um ein wenig mehr Geschwindigkeit aus Ihrem Rechner herauszuholen. Schließlich hängt die Geschwindigkeit der Signalverarbeitung auch vom gewählten Audio-Treiber ab (siehe dazu oben: „Einen Audio-Treiber auswählen").

Achten Sie auf die Anzeige unten rechts in der Ecke von Mixcraft. Sie zeigt Ihnen die Auslastung Ihres Prozessors an.



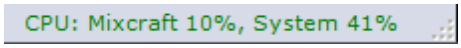
© 2012 Acoustica, Inc

Hier wird gezeigt, wie hoch die Prozessorauslastung durch Mixcraft ist, im Vergleich zur gesamten Auslastung Ihres Rechners.

Unbenötigte Software beenden

Bei der Arbeit mit Mixcraft kann es förderlich sein, dass Sie parallel laufende Programme wie E-Mail, Messanger oder Internetbrowser beenden, da jedes der zusätzlich laufenden Programme Kapazitäten Ihres Arbeitsspeichers und des Prozessors (CPU) beansprucht, Kapazitäten, die Mixcraft dann vielleicht fehlen. Überprüfen Sie den Taskmanager von Windows, um zu sehen, welche Programme den Arbeitsspeicher und die CPU stark beanspruchen. Bei Windows XP und Vista können Sie den Taskmanager über die Tastenkombination STRG + ALT + ENTF aufrufen. Selbst das temporäre Abschalten Ihrer Antivirussoftware könnte noch weitere Ressourcen für Mixcraft freimachen.
VERGESSEN SIE ABER BITTE NICHT, IHRE ANTIVIRUSSOFTWARE WIEDER ZU AKTIVIEREN, SOBALD SIE ONLINE GEHEN!

Achten Sie auf die Anzeige unten rechts in der Ecke von Mixcraft. Sie zeigt Ihnen die Auslastung Ihres Prozessors an.



Hier wird gezeigt, wie hoch die Prozessorauslastung durch Mixcraft ist, im Vergleich zur gesamten Auslastung Ihres Rechners.

Die aktuellsten Treiber

Achten Sie stets darauf, die aktuellsten Treiber für Ihre Soundgeräte zu installieren. Nur so können Sie davon ausgehen, auch die beste Performance und Qualität bei der Musikaufnahme zu erhalten. Besuchen Sie dazu in regelmäßigen Abständen die Internetseiten der Gerätehersteller. Selbst wenn Sie das Gerät gerade erst im Handel erstanden haben, kann es sein, dass die beiliegende Software bereits veraltet ist.

© 2012 Acoustica, Inc

Schnelleinstieg

Aha, Sie möchten ganz schnell etwas machen und es soll auch noch toll klingen? Beobachten wir doch einfach unseren Musiker namens Sound Krieger (SK) und folgen wir seinem Weg bei der Arbeit mit Mixcraft™.

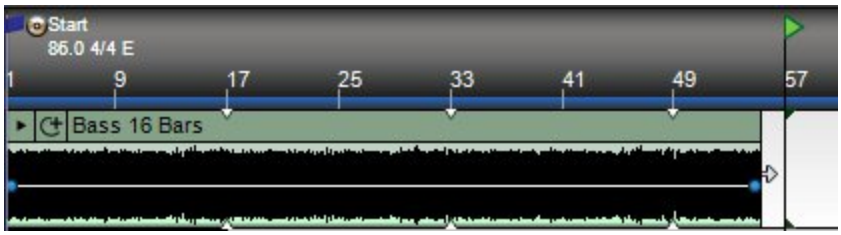
Loops und Sounds laden

SK startet Mixcraft und klickt auf das Register Bibliothek. Aus der Liste der Stile wählt er den 12-8 Blues, klickt rechts auf den Sound namens Bass 16 Bars (16taktiger Basslauf) und zieht diesen an den Anfang von Spur 1.

Loops erzeugen

Um die in das Projekt geladenen Sounds zu loopen (zu wiederholen), bewegt SK den Mauszeiger an das rechte Ende eines Sounds, so dass dieser die Form eines beidseitigen Pfeils ↔ annimmt . Sobald dies geschehen ist, klickt und zieht SK nach rechts, um den Sound zu loopen. Jeder Loop wird durch kleine dreieckige Einbuchtungen an den Rändern des Sounds sichtbar gemacht, so dass es leicht fällt, durch einfaches Ziehen z. B. exakt 10 Loops eines Sounds zu erzeugen. SK hat dies schnell verstanden und probiert es sowohl mit dem Bass als auch mit den Drums in seinem Projekt aus.

© 2012 Acoustica, Inc



Aufnahme einer Synthesizer-Spur

Im nächsten Schritt schließt SK sein MIDI-Keyboard an und erzeugt in seinem Projekt eine Virtuelle Instrumentenspur. Er probiert ein wenig, findet eine groovy Synthesizer-Melodie und nimmt diese dann auf. Obwohl SK während der Aufnahme der Melodie ein kleiner Fehler unterlaufen ist, gerät er nicht in Panik, sondern öffnet einfach den Piano Roll-Editor und korrigiert dort die falschen Noten.

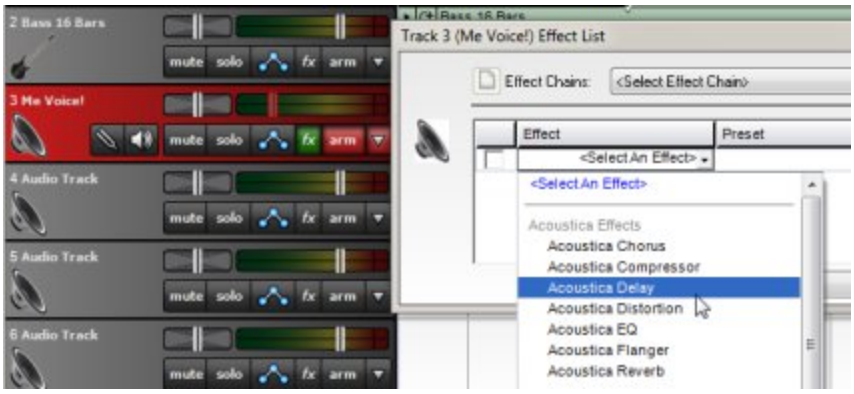
Gesang aufnehmen

Für SK ist es ein Leichtes, ein paar tolle Lyrics über „hot wheels" und „rock" und „rolling" aus dem Ärmel zu schütteln. Also klickt er auf die „bereit"-Taste von Spur 3 und spult sein Projekt an den Anfang zurück. Nun klickt er auf die rote Aufnahmetaste und beginnt seinen Grammy-verdächtigen Songtext zu performen.

© 2012 Acoustica, Inc

Effekte hinzufügen

SK entscheidet sich, seinen Vocals ein paar Effekte wie Delay hinzuzufügen, so dass sein Songtext „yo cave lady" eher wie „YO yo CAVE cave LADY lady" klingt. Er klickt also auf die FX-Taste in Spur 3 und wählt den gewünschten Effekt „Delay" aus der erscheinenden Liste. In einer plötzlichen Eingebung entscheidet sich SK noch dazu, dem ganzen Projekt ein wenig Hall-Effekt hinzuzugeben.



Als MP3 abmischen

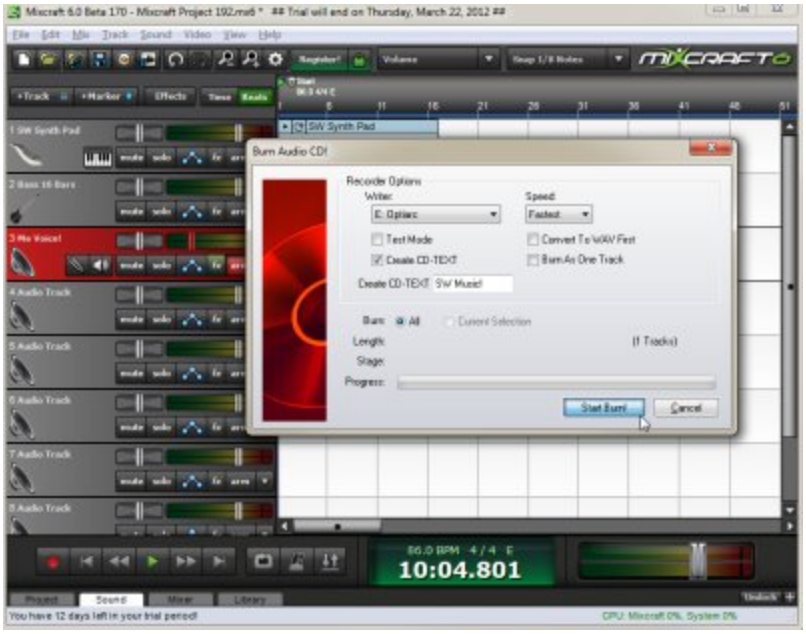
Selbstverständlich will SK sein Meisterwerk der ganzen Welt präsentieren. Also klickt er Exportieren-Taste und dann auf MP3. Jetzt benennt er die Datei und klickt schließlich auf Speichern. Ohne zu zögern startet unser SK nun sein E-Mail-Programm und beginnt, eine neue Nachricht an seinen größten Fan zu verfassen: „Liebe Mama, bitte höre Dir diesen tollen Blues-Mix an, den ich gerade produziert habe!!“

Als Audio-CD brennen

Der Sound Krieger ist so glücklich über sein Meisterwerk, dass er entscheidet, seinen Song auf CD zu brennen, um ihn bei der nächsten Party auflegen zu können. Um gleich ein paar Tracks auf seiner

© 2012 Acoustica, Inc

CD zu haben, fügt er einfach einige CD-Track-Marken zu seinem Projekt hinzu und klickt abschließend auf die Taste Audio-CD brennen. Wenige Minuten später hält er seinen eigenen Silberling voller Stolz in den Händen.

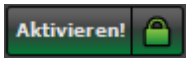


(Natürlich hat SK alle Programme von Acoustica gekauft, denn er weiß, dass es klüger ist, gute Software zu unterstützen!)

© 2012 Acoustica, Inc

Registrierung

Im Normalfall haben Sie 14 Tage Zeit, um Mixcraft umfassend und unverbindlich zu testen (die Dauer des Testzeitraums kann variieren). Nach Ablauf der Testphase empfiehlt es sich, Mixcraft zu erwerben, um Audio-CDs zu brennen oder um MP3-Dateien abmischen zu können. Um Mixcraft zu erwerben, klicken Sie „Jetzt kaufen!" im Menü „Hilfe" oder auf den Knopf „Aktivieren" in der Werkzeugleiste.



Möglichkeiten Mixcraft zu erwerben

Mixcraft 6 wird sowohl in einer Box-Version als auch als Downlaod-Version angeboten. Die Box-Version ist in zahlreichen Computer- und Musikfachhandlungen sowie in diversen. Beide Varianten können Sie natürlich auch direkt beim Klemm Music Technology, dem Mixcraft-Vertrieb für Deutschland, Österreich und die Schweiz .

- Eingabe Ihrer Aktivierungs-Informationen
- oder telefonisch unter +49(0)5545- 95 09 0) bestellen.

Wenn Sie bereits eine Demoversion von Mixcraft 6 installiert haben und nur noch einen Registriercode für die Programmfreischaltung benötigen, wenden Sie sich bitte diekt an Klemm Music Technology.

Den Registriercode können Sie über den Programm-Menübefehl „Hilfe > Registriercode eingeben" angeben und Mixcraft damit freischalten.

Vielen Dank!

Wenn Sie Mixcraft erworben haben, erhalten Sie weiteren Informationen wie Sie die Aktivierung und die Eingabe Ihrer Seriennummern fertig stellen können.v
Wählen Sie aus dem Menü "Hilfe" > "Registriercode eingeben..."

© 2012 Acoustica, Inc

Tippen oder kopieren Sie Ihre "Registration ID" unter Schritt 3 und den 20 stellen langen "Registration Code" (ohne Bindestriche) unter Schritt 4 in die Aktivierungsmaske ein. Achten Sie darauf, dass keine zusätzliche Leerzeichen eingegeben werden und dass alle Zeichen, auch das @-Zeichen eingegeben werden. Klicken Sie den Aktivieren-Knopf. Kommt es zu einer Fehlermeldung, so geben Sie (so vorhanden) statt eines O eine Null oder umgekehrt ein.

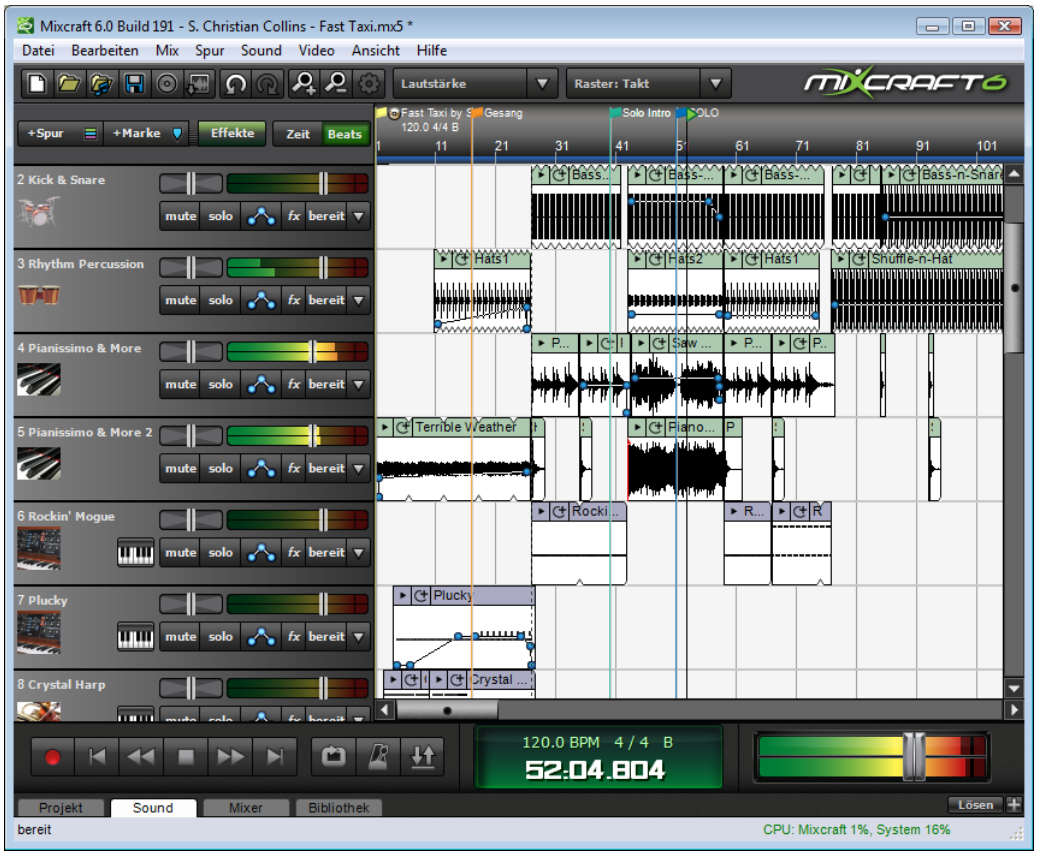
Wir haben Jahre gebraucht um Mixcraft zu entwickeln und Monate um es zu testen. Wenn Sie Mixcraft verwenden, kaufen Sie es bitte. Mixcraft ist ein wichtiger Bestandteil unseres Lebens und wir hoffen, dass es Ihnen ihr hart verdientes Geld wert ist.

Vielen Dank!

© 2012 Acoustica, Inc

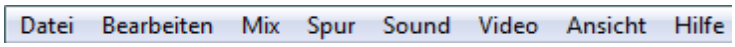
Mixcraft-Referenz

Hier sehen Sie das komplette Programmfenster von Mixcraft. Klicken Sie auf einen Link, um mehr über die einzelnen Bereiche zu erfahren.



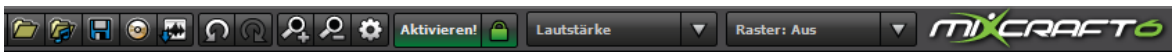
Menüs

Die Menüleiste, über die Sie alle leistungsstarken Optionen von Mixcraft erreichen können.



Werkzeugleiste

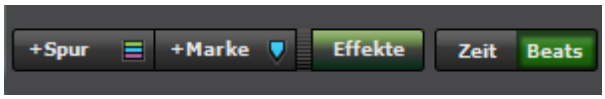
Zugriff auf die häufig genutzen Funktionen wie Speichern, Laden, Rückgängig und Wiederholen. Verändern Sie die Clip-Hüllkurve oder das Raster.



Einstellungsleiste für den Arbeitsbereich

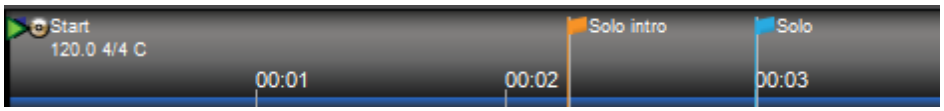
Liegt oberhalb der Spur-Header.

© 2012 Acoustica, Inc



Zeitleiste

Fügen Sie Marken hinzu, wählen Sie Marken aus und korrigieren Sie das Tempo, die Tonart und die Zählzeit.



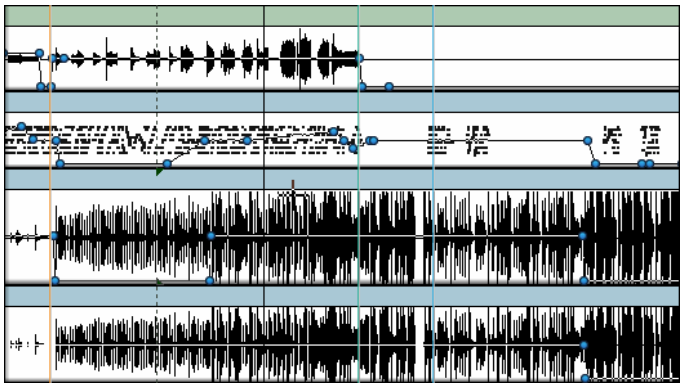
Spur-Header

Fügen Sie Effekte hinzu, organisieren Sie Ihr Projekt und schalten Sie Spuren für die Aufnahme bereit.

Hinweis:Um die Spuren schnell hoch und runter zu scrollen, bewegen Sie die Maus über einen Spurkopf und drehen Sie das Mausrad.

Spurkörper

Bearbeiten Sie Clips und verändern Sie Automatisierungen



Hinweis: Zoomen Sie ein oder aus indem Sie das Mausrad drehen. (Verändern Sie die Funktion des

Mausrads in den Einstellungen.)

Wiedergabekontrolle

Steuerung für die Wiedergabe, Aufnahme, den Loop-Modus und den Punch-In/Out. Sehen Sie die Wiedergabe-Zeit und steueren Sie die Master-Lautstärke.

Register

- Projekt
- Sound*
- Mixer
- Bibliothek

* Wenn das Sound-Register angewählt ist, stehen Ihnen die folgenden Editoren zur Verfügung:

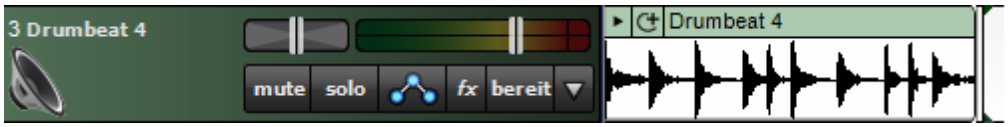
Audio-Clips	Loop-Bearbeiten
Virtuelle Instrumenten-Clips (MIDI)	• Piano-Rolle • Notation

Statusleiste

Dieses ist der Bereich ganz unten am Programmfenster, der die aktuelle Prozessorlast, das Speichern, Laden oder Einfrieren anzeigt.

Spuren

Spuren enthalten Clips und senden ihre Daten an Effekte und Ausgänge.

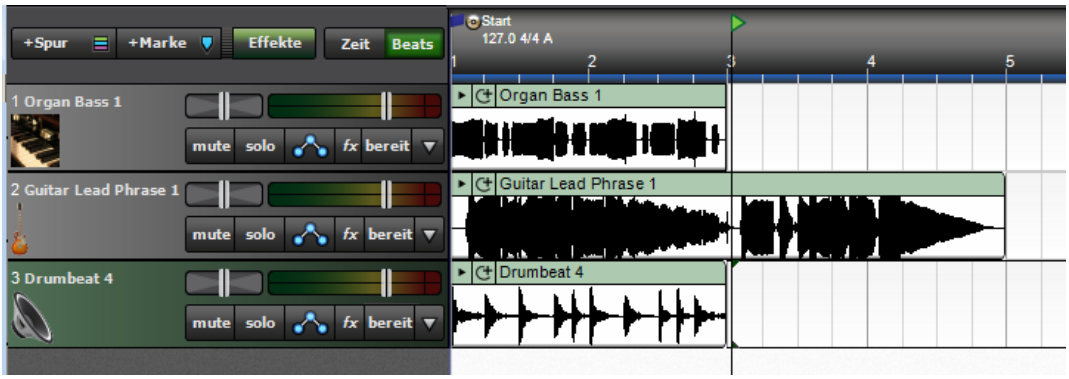


Tipp: Mit dem Mausrad können Sie die Darstellung vergrößern und verkleinern. (Das Verhalten des Mausrads können Sie in den Einstellungen anpassen.)

Hinzufügen/Verschieben/Höhe ändern/Entfernen

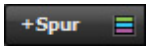
Sie können Spuren mittels Tastaturkürzel, durch Ziehen oder mit Hilfe des Rechtsklickmenüs hinzufügen, entfernen, verschieben oder duplizieren.

© 2012 Acoustica, Inc



Spuren hinzufügen

Jedes neue Mixcraft-Projekt startet automatisch mit acht leeren Spuren. Sie können weitere Spuren hinzufügen, indem Sie auf die Taste „+Spur" links von der Zeitleiste klicken.



Sie können alternativ auch den Befehl „Spuren hinzufügen" aus dem Menü „Spur" aufrufen. Wählen Sie dann nur noch aus, welche Art von Spur Sie hinzufügen möchten.

Eine Spur einfügen
Wenn Sie eine Spur an einer bestimmten Stelle innerhalb des Projekts einfügen möchten, wählen Sie zunächst die Spur an, die unter der neu einzufügenden Spur liegt. Rufen Sie dann den entsprechenden Befehl zum Einfügen der Spur auf.

Sollte eine Spur sich nicht an der gewünschten Position innerhalb des Projekts befinden, können Sie diese auch verschieben. Erfahren Sie mehr über die verschiedenen Spurtypen.

Eine Audiospur hinzufügen	**STRG+G**
Eine virtuelle Instrumentspur (MIDI) hinzufügen	**STRG+E**

Spuren verschieben

Sie können Spuren mit der Maus verschieben. Klicken Sie einfach im Spurparameterbereich, und ziehen mit der Maus nach oben oder unten.

Alternativ können Sie ein Spur mit dem Tastaturkürzel STRG+U nach oben und mit dem Kürzel STRG+D nach unten verschieben.

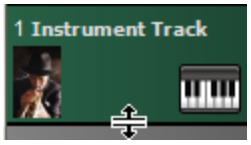
Spur nach unten schieben	**STRG+D**
Spur nach oben schieben	**STRG+U**

Spurhöhe ändern

Sie können die Höhe einer Spur ändern, so dass Sie entweder die Details einer Spur oder mehr Spuren gleichzeitig sehen können.

© 2012 Acoustica, Inc

Sie ändern die Höhe einer Spur, indem Sie den Mauszeiger über den unteren Rand der Spur bewegen und dort ziehen. Der Mauszeiger ändert sich, wenn Sie die Maus an die richtige Stelle bewegt haben ↕.



Alternativ wählen Sie im Menü „Spur“ > „Eigenschaften“ > „Spurhöhe“. Wählen Sie dort „Klein“, „Normal“ oder „Groß“.

Kleine Spur

Höhe aller Spuren ändern
Sie können alle Spuren auf einmal in der Höhe ändern, indem Sie im Menü „Ansicht“ das Untermenü „Höhe aller Spuren“ und dort „Klein“, „Normal“ oder „Groß“ wählen.
Um alle Spuren gleichzeitig auf eine spezielle Höhe zu ändern, halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt und ziehen am unteren Rand einer Spur. Sobald Sie die Maustaste loslassen, werden alle Spuren auf dieselbe Höhe gebracht.

Spuren löschen

Um eine Spur aus dem Projekt zu entfernen, müssen Sie diese zunächst anwählen. Rufen Sie dann den Befehl „Spur löschen" aus dem Menü „Spur" auf, oder rechtsklicken Sie im Spurparameterbereich, und wählen Sie „Spur löschen“. Bitte beachten Sie, dass alle Sounds, die sich in der zu entfernenden Spur befinden, ebenfalls gelöscht werden.

Spur löschen	**STRG+UMSCHALT+D**

Abmischen in eine neue Spur/Duplizieren/Freeze

Sie können Spuren duplizieren oder kopieren, indem Sie sie einfrieren oder „bouncen". Der Vorteil liegt dabei darin, dass Prozessorlast eingespart wird.

Mix auf neue Audiospur

Audiospuren und virtuelle Instrumentenspuren können zu einer Audiospur gemixt werden.

Üblicherweise wird das „Bouncen" genannt. Alle Audio- und/oder MIDI-Daten, Effekte und alles andere wird dabei in eine einzige Audiodatei gemischt und in einer neuen Spur platziert. Das kann

© 2012 Acoustica, Inc

sehr nützlich sein, wenn die Prozessorlast zu hoch ist und/oder die Festplatte Audiolücken verursacht oder die Leistung zu niedrig ist.

Die originalen Spuren werden stumm geschaltet.

Um einen Mix in einer neuen Spur zu erzeugen, wählen Sie aus dem Menü „Spur" > „Mix auf neue Audiospur" oder klicken Sie mit rechts auf die Spur und wählen Sie „Mix auf neue Audiospur".

Spuren duplizieren

Alle Einstellungen und Sounds innerhalb einer Spur können dupliziert werden. Wählen Sie „Spur duplizieren" aus dem Menü „Spur" oder klicken Sie mit rechts auf die Spur, die Sie duplizieren möchten, und wählen Sie „Spur duplizieren".

Wählen Sie Menü „Spur" > „Spur duplizieren"

Spuren einfrieren

Wenn Ihr Computer langsam ist oder die Wiedergabe eines Mixcraft-Projekts aufgrund zahlreicher Effekte und Audio-Modifikationen zu stocken beginnt, können Sie einzelne Spuren des Projektes einfrieren, um Ressourcen für die übrige Audioverarbeitung freizugeben. Nach dem Einfrieren einer Spur wird Mixcraft für deren Wiedergabe nur noch eine temporär angelegte Wave-Datei verwenden, in die bereits alle Bearbeitungen und Effekte eingerechnet wurden.

Die Spureffekte oder Sounds können natürlich erst dann wieder bearbeitet werden, wenn Sie die Spur wieder „auftauen". Dies geschieht z. B. auch dann automatisch, wenn Sie einen neuen Sound in die Spur einfügen.

Um eine Spur einzufrieren, klicken Sie einfach mit rechts auf die Spur, die Sie einfrieren möchten und wählen Sie "Spur einfrieren".

Spur einfrieren	**STRG+F**

Alternatively, choose "Track" menu > "Freeze Track". Alternativ wählen Sie das Menü „Spur" > „Spur einfrieren".

Darstellung anpassen

Sie können Farbe, Symbol, Name und Größe Ihrer Spuren ändern.

Name

Das Benennen oder Umbennen einer Spur ist sehr einfach. Klicken Sie einfach auf den vorhandenen Spurnamen und geben den gewünschten Namen ein. Anschließend und zur Bestätigung Ihrer Eingabe drücken Sie die Eingabetaste, oder klicken an einer beliebigen Stelle des Programmfensters.

© 2012 Acoustica, Inc

Bild

Sie können jeder Spur Ihres Mixcraft-Projektes ein eigenes Bild zuweisen, was die Personalisierung oder die Organisation Ihrer Projekte vereinfachen hilft. Sie können aus den 20 mitgelieferten Bildern auswählen oder Ihre eigenen verwenden.

Ein neues Bild auswählen
Doppelklicken Sie ein vorhandenes Spurbild oder bewegen Sie den Mauszeiger in die obere linke Ecke des Spurbildes, so dass eine kleine Pfeiltaste erscheint, die Sie dann anklicken können, um die Dialogbox zur Auswahl des Spurbildes aufzurufen. Sie können aber auch den Befehl „Bild wählen" aus dem Menü „Spur" aufrufen oder eine Spur mit der rechten Maustaste anklicken und dann den Befehl „Bild wählen" aufrufen.

Es erscheint die Dialogbox „Wählen Sie ein Spurbild".

Wählen Sie das gewünschte Bild und klicken Sie *„OK"*.

Ein eigenes Bild oder Foto hinzufügen
Sie können in die Mixcraft-Bildauswahl auch eigene Bilder einfügen. Folgende Bilddateiformate werden unterstützt:

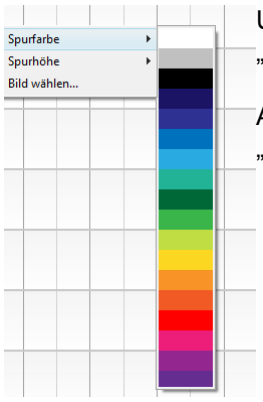
- .JPG
- .BMP
- .PNG
- .GIF

Um ein eigenes Bild in die Auswahl einfügen zu können, klicken Sie auf die Taste „Eigene Bilder hinzufügen". Wählen Sie dann das gewünschte Bild von Ihrer Festplatte aus und klicken Sie auf „Öffnen". Das Bild wird der Auswahl hinzugefügt, so dass Sie es ab diesem Zeitpunkt im aktuellen aber auch in zukünftigen Projekten verwenden können.

Farbe

Sie können jeder Spur eine Farbe zuweisen. Alle Clips einer Spur übernehmen die Farbe der Spur.

© 2012 Acoustica, Inc



Um die Farbe einer Spur zu ändern, rechtsklicken Sie die Spur, wählen Sie „Eigenschaften“ > „Spurfarbe“ und dann die Farbe aus dem Untermenü.

Alternativ können Sie die Farbe einstellen, indem Sie im Menü „Spur“ > „Eigenschaften“ > „Spurfarbe“ auswählen.

Lautstärke & Panorama

Regelt Lautstärke und Panorama einer Spur.

Lautstärke

Jede Spur verfügt über einen eigenen Lautstärkewert, der über den Regler im vorderen Spurparameterbereich eingestellt werden kann. Klicken Sie auf den Regler und bewegen Sie ihn nach links oder rechts.

Die Spurlautstärke kann in einem Bereich von 0% bis 200% eingestellt werden. (-Inf dB bis +6 dB)

Sie können die Lautstärke einer Spur auch im Menü „Spur" festlegen. Dort finden Sie einen Menüpunkt „Lautstärke einstellen". Das dazugehörige Untermenü verfügt über zahlreiche Lautstärke-Grade sowie die Möglichkeit, über eine Dialogbox den exakten Lautstärkewert manuell einzugeben.

***Hinweis zu* aufnahmebereiten Spuren:** Sobald Sie eine Spur in Aufnahmebereitschaft versetzen, wechselt der Lautstärkeregler in einen Aufnahmepegel-Regler, was Sie an der roten Farbe erkennen. Wird die Aufnahmebereitschaft einer Spur deaktiviert, dient der Regler dann wieder zur Steuerung der Spurlautstärke.

Tipp: Halten Sie die ALT-, UMSCHALT- oder die STRG-Taste gedrückt, während Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, und mit der Maus am Regler ziehen. So lässt sich der Regler präziser aussteuern.

Panorama

Jede Spur verfügt über einen Panorama-Knopf. Um das Panorama einzustellen, klicken Sie auf den Knopf, halten die Maustaste gedrückt und ziehen nach oben oder unten. Der einstellbare Panoramabereich liegt zwischen 100% links bis 100% rechts.

© 2012 Acoustica, Inc

Zu Beginn befindet sich jeder Panorama-Knopf in der Mittelstellung. Dies bedeutet, dass der Sound exakt in der Mitte zwischen linkem und rechtem Kanal eingestellt ist.

Panorama mittig

Panorama links

Panorama rechts.

Alternativ dazu können Sie auch das Spurpanorama über das Menü „Spur" einstellen. Wählen Sie dort aus dem Untermenü „Panorama einstellen" einen der vordefinierten Werte oder klicken Sie auf den Befehl „Exakten Wert einstellen", um das Panorama manuell eingeben zu können. Die gleichen Menüoptionen erhalten Sie, wenn Sie auf eine Spur mit der rechten Maustaste klicken.

Tipp: Halten Sie die ALT-, UMSCHALT- oder die STRG-Taste gedrückt, während Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, und mit der Maus am Regler ziehen. So lässt sich der Regler präziser aussteuern.

Aufnahmepegel

Sofern eine Spur in Aufnahmebereitschaft ist, können Sie den Aufnahmepegel einstellen.

Der Knopf des Reglers wird rot und zeigt damit an, dass Sie damit den Aufnahmepegel des aktuellen Kanals regeln können. (Dies gilt nur für Audiospuren.)

Mute & Solo

Eine Spur stummschalten (Mute) und/oder solo hören.

Mute

Wenn Sie eine Spur eines Projektes während der Wiedergabe temporär ausschalten möchten, dann können Sie diese stummschalten (engl. = Mute). Klicken Sie dazu einfach auf die „Mute"-Taste im Parameterbereich einer Spur. Sofern Mute aktiv ist, wird die Taste hervorgehoben.

Alternativ können Sie die Spur anklicken und im Menü „Spur“ das Untermenü „Eigenschaften“ öffnen und dort „Mute“ wählen (STRG+M). Oder Sie rechtsklicken den Spurparameterbereich und wählen im Untermenü „Eigenschaften“ den Befehl „Mute“.

Mute	**STRG+M**

© 2012 Acoustica, Inc

Solo

Wenn Ihr Projekt aus zahlreichen Spuren besteht und Sie nur eine einzelne Spur hören möchten, klicken Sie einfach auf die „Solo"-Taste im Parameterbereich einer Spur. Sie können auch mehrere Spuren gleichzeitig auf Solo schalten, z. B. wenn Sie nur die Gitarre und den Bass, nicht aber das Schlagzeug wiedergeben möchten. Wenn Solo aktiv ist, wird die Taste hervorgehoben.

Alternativ können Sie die Spur anklicken und im Menü „Spur“ das Untermenü „Eigenschaften“ öffnen und dort „Solo“ wählen (STRG+L). Oder Sie rechtsklicken den Spurparameterbereich und wählen im Untermenü „Eigenschaften“ den Befehl „Solo“.

Solo	**STRG+L**

Positionsanzeige

Der Positionsmarker zeigt die Stelle innerhalb eines Projektes oder Sounds an, an der Bearbeitungen vorgenommen werden. Der Positionsmarker zeigt die Stelle innerhalb eines Projektes oder Sounds an, an der Bearbeitungen vorgenommen werden. Den Positionsmarker erkennen Sie an einer vertikalen Linie, die mit zwei kleinen Dreiecken versehen ist. Diese Dreiecke zeigen, in welcher Spur sich die Anzeige momentan befindet.

An welcher Stelle der Positionsmarkerr exakt gesetzt werden kann, hängt von der momentan aktiven Raster-Einstellung ab. Wenn das Raster z. B. auf „Takte" eingestellt ist, können Sie in der Mitte von Takt 3 und 4 klicken und der Positionsmarker wird automatisch auf den Beginn von Takt 3 gesetzt.

Neue Sounds und Aufnahmen werden grundsätzlich an den Positionsmarker in die jeweilige Spur eingesetzt. Nachdem ein neuer Sound eingefügt wurde, springt der Positionsmarker automatisch an das Ende dieses eingefügten Sounds. Der Positionsmarker kann innerhalb eines angewählten Sounds auch die Stelle markieren, an der dieser Sound aufgeteilt werden kann.

Sie können den Positionsmarker bewegen, indem Sie mit der Maus klicken, oder die Tastatur verwenden.

Spurtypen

Mixcraft bietet viele verschiedene Arten von Spuren.

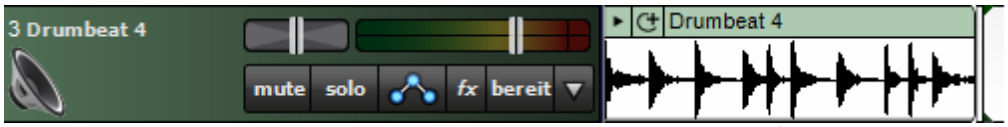
Spurtyp	Hinweise
Audio	Audio aufnehmen oder Loops kombinieren.
Virtuelles Instrument/ MIDI	MIDI-Daten bearbeiten und aufnehmen.
Video	Videodateien oder Standbilder hinzufügen und bearbeiten.
Master	Gesamtlautstärke und -Effekte einrichten. Dies ist die Spur für den Hauptausgangsbus.
Send	Effekte auf mehrere Spuren anwenden.

© 2012 Acoustica, Inc

SubMix	Fasst Spuren in einem SubMix zusammen, bevor gemeinsame Effekte und Lautstärkeeinstellungen angewendet werden.
Ausgang	Zusätzliche Ausgangsbusse neben der Master-Spur
Rewire	Steuert die Rewire-Anwendung eines Drittherstellers.
Instrument-Mix	Mischt zusätzliche Audiokanäle von virtuellen Instrumenten mit mehreren Ausgängen. Diese werden automatisch hinzugefügt, wenn Sie ein virtuelles Instrument mit mehreren Ausgangskanälen hinzufügen.

Audio

Audiospuren enthalten Audio-Clips. Audio-Clips können aufgenommen oder geladen werden.



Das Bild unten zeigt eine Audiospur und einen Audio-Clip.

Audiodateien laden
Um eine Audiodatei zu laden, doppelklicken Sie innerhalb einer Audiospur. Alternativ können Sie im Menü „Sound“ den Befehl „Sound hinzufügen“ aufrufen. Der Sound erscheint an der Wiedergabeposition.

Audio aufnehmen
Aktivieren Sie die Aufnahmebereitschaft einer Spur (Taste „bereit“), und klicken Sie die Aufnahmetaste in der Wiedergabeleiste.

Effekte verwenden
Sie können jeder Spur Effekte hinzufügen. Klicken Sie die Taste „fx“ an einer beliebigen Spur, um Effekte hinzuzufügen oder zu bearbeiten.

Aufnahmebereitschaft herstellen

Eine Spur aufnahmebereit schalten bedeutet nichts anderes, als dass Sie in dieser Spur eine Aufnahme vornehmen wollen und die Software dazu veranlassen, die Spur entsprechend vorzubereiten.

Um ein Spur aufnahmebereit zu schalten, klicken Sie die Taste „bereit“ im Parameterbereich der Spur. Wenn die Spur zur Aufnahme bereit ist, wird sie rot dargestellt.

Tastaturkürzel „bereit“	**STRG+B**

Den Aufnahme-Input auswählen

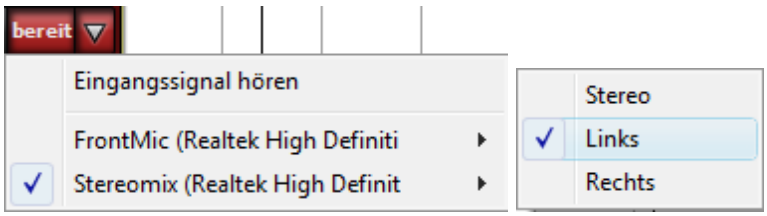
In Mixcraft können Sie eine Aufnahme gleichzeitig von mehreren Soundkarten und unterschiedlichen Eingängen aufnehmen. Gängige Soundkarten verfügen in der Regel nur über einen Stereo-Eingang mit einer Quelle, während speziellere Soundgeräte auch die Aufnahme über mehrere Eingänge zur

© 2012 Acoustica, Inc

gleichen Zeit ermöglichen.

Klicken Sie im Parameterbereich einer Spur auf die kleine Pfeiltaste neben der „bereit“-Taste

Der Klick auf die Pfeiltaste öffnet eine Liste mit allen erkannten Soundkarten und Audio-Geräten und ermöglicht die direkte Auswahl eines Eingangs. Das folgende Beispiel zeigt zwei Geräte, die in der Liste zur Auswahl stehen:



Wählen Sie das Gerät aus und dann den Input, den Sie zur Aufnahme bereitschalten wollen.

Wenn Sie ein Mono-Signal aufnehmen wollen, wählen Sie als Eingangskanal „Links" oder „Rechts" an, je nachdem, wo Sie das Aufnahmegerät angeschlossen haben.

Nachdem Sie den Input gewählt haben, starten Sie kurz die Wiedergabe, um zu prüfen, ob Sie den richtigen Input gewählt haben. Sie sehen die Pegel der gewählten Spur ausschlagen, wenn Sie den richtigen Input gewählt haben.

Den Aufnahmepegel einstellen (

Wenn Sie eine Spur für die Aufnahme bereit schalten, wird der Lautstärkeregler zum Regler für den Aufnahmepegel. Verschieben Sie den Regler, um den Input-Level zu ändern.

(Aufgrund der unterschiedlichen Arbeitsweise von ASIO-Treibern steht diese Funktion im ASIO-Modus nicht zur Verfügung.)

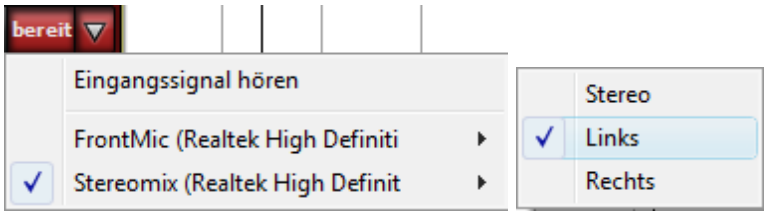
Mehrere Spuren auf einmal aufnehmen

Sofern dies von Ihrem Audiogerät unterstützt wird, können Sie zeitgleich mehrere Spuren in Mixcraft aufnehmen.Damit ist es möglich, z. B. in einem Durchgang die komplette Band aufzunehmen, wobei jedem Musiker ein eigener Aufnahmekanal zugewiesen werden kann. Bedenken Sie, dass Sie zuvor die einzelnen Spuren des Projektes über die „bereit“-Taste entsprechend einrichten müssen, so wie dies weiter oben beschrieben ist.

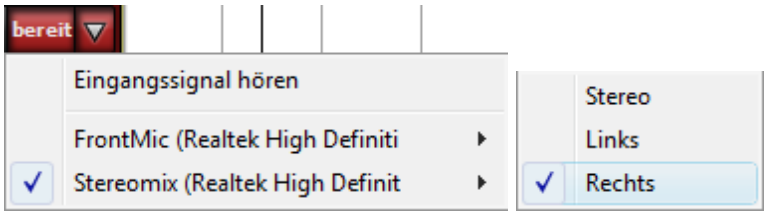
Wir verwenden hier ein Lexicon Lambda und möchten den Input „Linker Kanal“ aufnehmen.

Um einen Input auszuwählen, klicken Sie den Pfeil neben „bereit“ in Spur 1. Klicken Sie auf „Lexicon“ oder wie auch immer Ihr Gerät heißt und wählen Sie „Linker Kanal“.

© 2012 Acoustica, Inc



In der zweiten Spur wollen wir den„Rechten Kanal“ aufnehmen. Klicken Sie auf den Pfeil neben „bereit“in der zweiten Spur, dann klicken SIe „Lexicon“ oder wie auch immer Ihr Gerät heißt und wählen dann „Rechter Kanal“.



Sie werden sehen, das jetzt beide Spuren für die Aufnahme bereitgeschaltet sind.

Tipp:Wenn Sie ein Mixcraft-Projekt und die darin enthaltenen Spuren für eine Mehrspuraufnahme eingerichtet haben, können Sie es als Projekt-Vorlage speichern. Bei der nächsten Aufnahme-Session mit Ihrer Band müssen Sie dann nicht mehr alle Einstellungen noch einmal vornehmen, sondern können diese Vorlage öffnen und direkt mit der Aufnahme beginnen.

Monitor/sich selbst hören

Sie können sich selbst mit Effekten hören, wenn Sie das Monitoring aktivieren. Klicken Sie auf das Lautsprechersymbol, nachdem die Spur zur Aufnahme bereitgeschaltet wurde.

Loop-Aufnahme & Punch In/Out

Aufnahme im Loop-Modus oder in einem bestimmten ZeitabschnittIm Abschnitt „Wiedergabe“ erfahren Sie mehr über die Aufnahme von Loops und PunchIn/Out.

Monitoring/Sich selber hören

„Toll, dass ich mich lauter höre!“ - ein erfreuter Musiker.

© 2012 Acoustica, Inc

Manche Audiogeräte haben eine eigene Funktion, um das zu hören, was Sie aufnehmen. Viele Geräte (z. B. USB-Mikrofone) bieten eine solche Funktion allerdings nicht. Und manchmal möchten Sie während der Aufnahme bereits die Effekte von Mixcraft hören - z. B. als Gitarrist, der live durch die Verstärkersimulation von Mixcraft spielen möchte.

Um den Eingang einer Spur zu hören („Live Monitoring“), klicken Sie zunächst die „Bereit“-Taste und dann das Lautsprechersymbol.

Wir empfehlen die Verwendung von Kopfhöreren, damit es bei einer Aufnahme über Mikrofon nicht zu Rückkopplungen kommen kann.

Als Vorsichtsmaßnahme müssen Sie beim Monitoring allerdings Ihr Audiogerät auf eine Signalverarbeitung mit geringer Latenz einstellen, da es andernfalls zu einem starken Echo und einer unschönen Verzögerung kommen kann. Falls verfügbar, sollten Sie in den Mixcraft-Einstellungen unter „Audiogerät" (STRG+P) die Option ASIO anwählen oder die Puffergröße reduzieren. Ein Nachteil bei der Reduzierung der Latenz könnte aber sein, dass es je nach verwendetem Audiogerät und der Geschwindigkeit des Rechners zu einer stockenden Wiedergabe kommen kann. Im Abschnitt „Wichtige Informationen zur Sound-Einrichtung“ erfahren Sie mehr über das Einrichten Ihres Audiogeräts.

Effekte in Echtzeit hören
Wenn Sie Ihren Spuren in einem Mixcraft-Projekt Effekte hinzugefügt haben, können Sie diese beim Monitoring ebenfalls hören. Da beim Monitoring die Effekte nicht aufgenommen werden, können Sie diese später noch ändern oder gar löschen, ohne die eigentliche Aufnahme zu beeinflussen.

Gitarrenstimmgerät

In jeder Spur kann ein Gitarrenstimmgerät aufgerufen werden, so dass Ihre Gitarren immer gut klingen. Klicken Sie in einer Audiospur die Taste „bereit“.

Klicken Sie nun links daneben die Taste mit dem Stimmgabelsymbol. Dies aktiviert das Stimmgerät an der Position des Lautstärkereglers.

Wenn ein Audiosignal am Stimmgerät ankommt, wird die nächstliegende Tonhöhe angezeigt. Sobald die Tonhöhe exakt stimmt, steht die Anzeige in der Mitte und wird weiß hervorgehoben.

© 2012 Acoustica, Inc

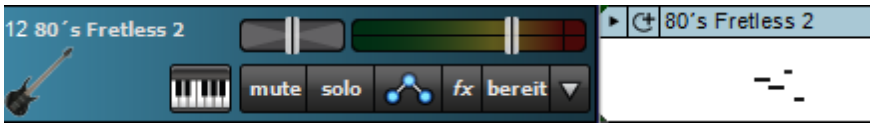
Natürlich können Sie auf diese Weise jedes Instrument oder jede Audioquelle stimmen.

Alternativ können Sie den Spurparameterbereich rechtsklicken und „Gitarrenstimmgerät“ wählen, oder Sie wählen im Menü „Spur“ den Befehl „Gitarrenstimmgerät“.

"Spur" Menü > "Gitarrenstimmgerät"

Virtuelles Instrument (MIDI)

Virtuelle Instrumentenspuren enthalten virtuelle Instrumentenclips. Virtuelle Instrumentenclips können aufgenommen oder geladen werden. Das Bild unten zeigt eine virtuelle Instrumentenspur mit einem Clip.



Virtuelle Instrumentenspuren haben links vom „Mute"-Knopf einen zusätzlichen Instrument -Knopf.

Klicken Sie die Instrumentauswahltaste, um ein Instrument zu wählen.

Sie können ein MIDI-Keyboard anschließen, um MIDI-Daten aufzunehmen.

Spielen Sie Musik über ein MIDI-Keyboard oder die Musikalische Tastatureingabe ein.

Aufnahmebereitschaft herstellen

Eine Spur aufnahmebereit schalten bedeutet nichts anderes, als dass Sie in dieser Spur eine Aufnahme vornehmen wollen und die Software dazu veranlassen, die Spur entsprechend vorzubereiten.

Um eine Spur aufnahmebereit zu schalten, klicken Sie einfach auf die „bereit"-Taste innerhalb des Parameterbereichs einer Spur.

Sobald eine Spur in Aufnahmebereitschaft versetzt wurde, wird Sie im Projekt in roter Farbe hervorgehoben.

Bereit-Schalter	**STRG+B**

Den Aufnahme-Eingang auswählen

© 2012 Acoustica, Inc

In Mixcraft können Sie auf mehrerenvirtuellen Instrumentenspuren gleichzeitig aufnehmen. Voreingestellt empfängt Mixcraft MIDI-Daten von allen MIDI-Kanälen (Alle Kanäle) für jede Spur.

Natürlich können Sie auch nur einzelne MIDI-Kanäle für eine Aufnahme festlegen. Klicken Sie dazu auf die kleine Pfeiltaste neben der „bereit"-Taste im Parameterbereich einer Spur und wählen Sie den gewünschten MIDI-Kanal für die Spur aus:
Wenn Sie z. B. über zwei MIDI-Keyboards verfügen und jedes Keyboard soll in einer eigenen Spur aufgenommen werden, gehen Sie wie folgt vor: Stellen Sie Keyboard 1 so ein, dass es die MIDI-Daten über den MIDI-Kanal 1 sendet. Keyboard 2 sollte dann über MIDI-Kanal 2 senden. In der virtuellen Instrumentenspur Ihres Mixcraft-Projektes wählen Sie nun den MIDI-Eingangskanal 1 und in der zweiten Spur den MIDI-Kanal 2 aus. Das war es schon und Sie können mit der Aufnahme beginnen.

Ebenfalls möglich ist, das MIDI-Keyboard in zwei Sektionen aufzuteilen. Der eine Bereich der Keyboardtastatur würde die MIDI-Signale dann auf Kanal 1, der zweite Bereich auf Kanal 2 senden. Dies hätte den gleichen Effekt, als würden Sie mit zwei Keyboards arbeiten. Lesen Sie ggf. die Dokumentation zu Ihrem Instrument, um herauszufinden, wie Sie den Tastaturbereich des Keyboards aufteilen und diesbzgl. die MIDI-Kanäle einstellen.

Mehrere Spuren auf einmal aufnehmen

Sie können mehrere virtuelle Instrumentenspuren (MIDI) gleichzeitig aufnehmen.

Klicken Sie einfach auf die bereit-Taste jeder Spur, die Sie aufnehmen möchten.
Wenn Sie von mehreren MIDI-Quellen oder MIDI-Kanälen gleichzeitig aufnehmen möchten, müssen Sie den bereit-Auswahl-Pfeil jeder Spur klicken. Aus der sich öffnenden Auswahl können Sie den MIDI-Eingang der Geräte oder die MIDI-Kanäle, die Sie aufnehmen möchten, auswählen.

Instrumente mit mehreren Ausgangskanälen

Manches virtuelle Instrument besitzt mehrere Ausgangskanäle.

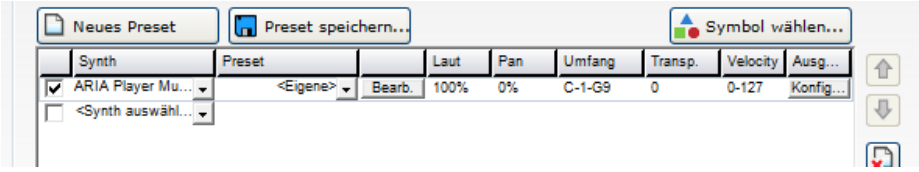
Sofern ein virtuelles Instrument mehrere Ausgänge besitzt, erstellt Mixcraft für jeden Ausgang eine Unterspur. So können Sie für jeden Ausgang Effekte hinzufügen, Lautstärke und Panorama regeln oder EQ verwenden.

Um die Unterspuren zu sehen, klicken Sie die Taste „+“ links unten an der Spur.

Nachdem Sie die Spur erweitert haben, sehen Sie alle Ausgangskanäle.

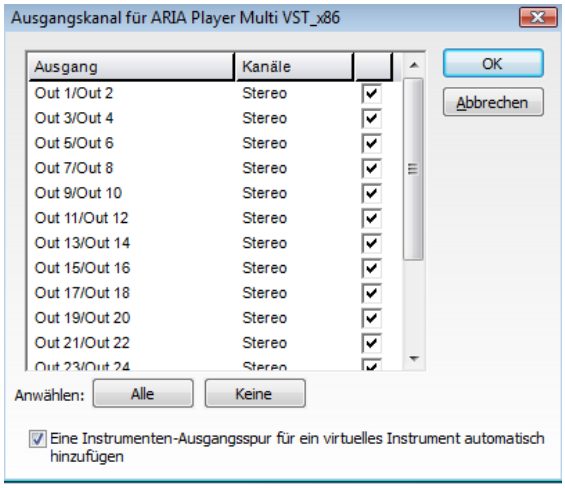
© 2012 Acoustica, Inc

Wenn Sie gar nicht alle Ausgänge benötigen, löschen Sie einfach die nicht genutzten Spuren. (Eventuell müssen Sie auch Ihr Plug-In neu konfigurieren.)



Sie können die zusätzlichen Ausgangskanäle auch mit der Dialogbox „Instrumente“ entfernen oder hinzufügen, indem Sie dort die Details anzeigen und in der Zeile des virtuellen Instruments die Taste „Konfig...“ klicken.

Schalten Sie die gewünschten Spuren ein oder aus, und klicken Sie „OK“.



Video

Die Videospur enthält Video-Clips & Bilder oder Fotos. Es gibt nur eine Videospur.

Um das Videofenster zu öffnen oder zu schließen, klicken Sie die Taste „Video zeigen/verbergen“.

© 2012 Acoustica, Inc

Eine Videospur besitzt eine Take-Spur für Automationsdaten sowie optional eine Text-Unterspur für Titel, Texte, Abspann usw.

Mehr über Videos erfahren Sie im Abschnitt „Video“.

Text

Die Textspur enthält zwei Text-Clips. Die Textspur gehört zur Videospur.

Es gibt zwei Arten von Text-Clips:

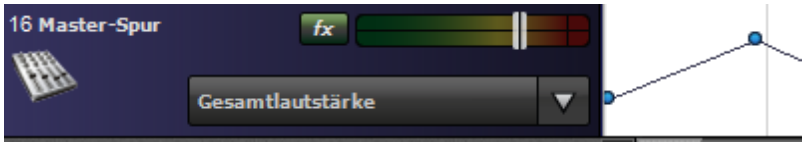
- Normal
- Rolltext

Eine Textspur kann mehrere Take-Spuren enthalten und kann so für Titel, Gesangstext, Abspann oder Überblendungen verwendet werden.

Erfahren Sie mehr über Text-Spuren im Abschnitt „Video".

Master

In jedem Projekt gibt es eine Master-Spur.



Um die Master-Spur anzuzeigen, klicken Sie im Menü „Spur" auf „Master-Spur zeigen“, oder klicken Sie oben links auf die Taste „+Spur“ und wählen dort „Master-Spur zeigen“ aus dem Aufklappmenü. Genauso verbergen Sie die Master-Spur auch wieder.

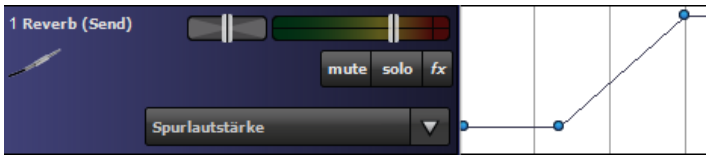
Alle Audiosignale werden zur Master-Spur zusammengemischt. Sie können die Gesamtlautstärke verändern und globale Effekte hinzufügen. Sie können die Lautstärke oder jeden anderen Effekt-Parameter für die Master-Spur automatisieren.

Tipp: Wenn Sie Ihr Projekt ausblenden möchten, lassen Sie sich die Master-Spur anzeigen, und wählen Sie im Aufklappmenü der Automatisierung „Gesamtlautstärke". Gehen Sie zum Ende Ihres Projektes und fügen Sie Automatisierungspunkte für die Lautstärke hinzu, um die Lautstärke abzusenken. Erfahren Sie mehr im Abschnitt „Automatisieren"

Send

Send-Spuren sind besondere Spuren, die über ihre eigenen Effekte und eine Automatisierungsspur verfügen. Sie können einen Anteil einer Audiospur an einen Send schicken.

© 2012 Acoustica, Inc



In der Mixer-Oberfläche können Sie den Anteil festlegen, der von jeder Spur an die Send-Spur gesendet wird (daher der Name). Die Send-Knöpfe sind rot.

Wann Sie die Send-Spuren verwenden

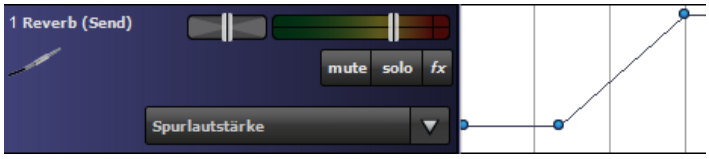
Der Audio-Output von Audiospuren und virtuellen Instrumentenspuren kann zu einer Send-Spur zusammengemischt werden. Eine Send-Spur ist auch als „Aux Bus“ bekannt.

Verwenden Sie die Send-Spuren, wenn Sie

- Effekte auf einen bestimmten Teil einer Spur anwenden wollen.
- Effekte auf mehrere Spuren anwenden wollen.

Audio zu Send-Spuren routen

Zuerst fügen Sie eine Send-Spur hinzu. Wir haben diese umbenannt in „Reverb (SEND)“.

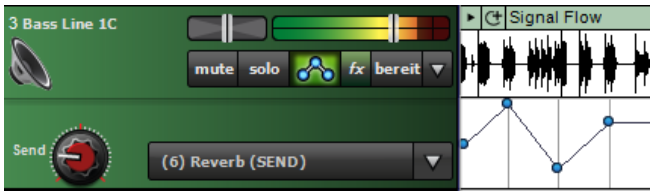


Gehen Sie zu der Spur, deren Signal Sie zur Send-Spur schicken möchten. Jetzt lassen Sie sich die Automatisierungsspur anzeigen, indem Sie den Knopf „Automatisierung ein-/ausblenden" klicken.

Jetzt öffnet sich die Automatisierungsspur. Wählen Sie aus dem Aufklappmenü in der Automatisierungsspur unter „Sends“ die gewünschte Send-Spur. In diesem Beispiel haben wir „Reverb“ gewählt.

© 2012 Acoustica, Inc

Jetzt kann man mit Hilfe der Spurautomatisierung den Anteil des Audiosignals der Spur festlegen, der zur Send-Spur gesendet wird. Den Anteil regeln Sie über den Send-Knopf. Wenn sich der Anteil im Laufe der Zeit verändern soll, können Sie auch eine Automatisierungshüllkurve zeichnen.



Dieses Audio wird dann in den, in der Send-Spur geladenen, Effekt gesendet. Zusätzlich kommt die Lautstärken- und Panorama-Automatisierung der Send-Spur zum Einsatz.

Passen Sie die Automatisierung der Send-Spur genauso an, wie Sie das bei jeder anderen Automatisierungshüllkurve auch machen würden.

Send-Lautstärkeeinstellung

Dies legt fest, ob das zur Send-Spur gesendete Audio-Signal vor oder hinter dem Lautstärkeregler der Spur abgegriffen wird.

- Pre-Lautstärke-Einstellung - Die Audiospur wird zur Send-Spur geschickt, bevor die eigenen Lautstärkeeinstellungen angewendet werden. (PRE-Fader Send)
- Post-Lautstärke-Einstellung - Die Audiospur wird zur Send-Spur geschickt, nachdem die Lautstärke der Audiospur eingestellt wurde. (POST-Fader Send)

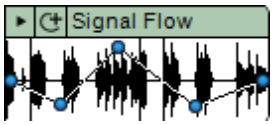
Um die Send-Lautstärkeeinstellung zu ändern, rechtsklicken Sie auf den Send-Knopf, entweder im Mixer oder auf den Send-Knopf links in der Automatisierungsspur.

Audiosignalfluss

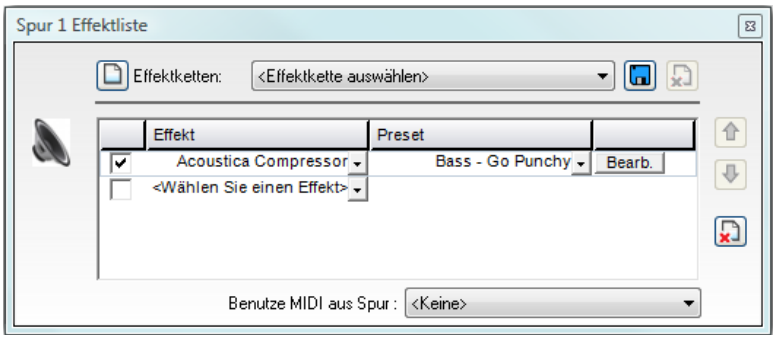
Zur Verdeutlichung: Die ausgewählte Lautstärkeeinstellung bestimmt, ob das Audiosignal der Spur vor oder hinter dem Lautstärkeregler (Automation) zur Send-Spur geschickt wird. Der Signalfluss der Spur sieht so aus:

Clips (mit Clip-Automatisierung)

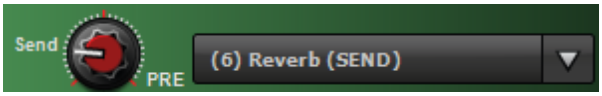
© 2012 Acoustica, Inc



Spureffekte

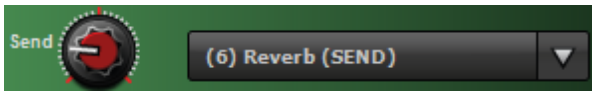


PRE-Fader Send *



Spurlautstärke & Panorama

POST-Fader Send *



* Abhägig vom Send-Lautstärketyp wird das Audio an einem der mit Sternchen* versehenen Punkte im Audiosignalfluss abgegriffen.

Tipp: Wenn Sie in einer Send-Spur einen Effekt einrichten, sollten Sie eine Voreinstellung auswählen,

© 2012 Acoustica, Inc

die für Send-Spuren gedacht ist. Bei vielen Effekt-Presets ist das mit dem Wort „Send“ angegeben. Auf jeden Fall sollten Sie die entsprechenden Einstellungen prüfen, indem Sie die Taste „Bearb.“ klicken und bei Bedarf „Dry Mix“ auf 0 % und „Wet Mix“ auf 100 % einstellen.

Sub-Mix

Eine Sub-Mix-Spur ermöglicht es, Audio an eine zwischengeschaltete Spur zu senden.

Wenn Sie z. B. Ihr Drumset auf 8 Audiospuren aufgenommen haben und die Gesamtlautstärke dieser Spuren ändern möchten, erzeugen Sie eine Sub-Mix-Spur, und verschieben dann alle Drum-Spuren in die Sub-Mix-Spur. Anstatt nun jede Spur einzeln einstellen zu müssen, können Sie die Einstellung an der Sub-Mix-Spur vornehmen. Damit können Sie Solo, Mute, Panorama, Effekte, Automatisierung oder Lautstärke für alle Spuren, die Teil des Sub-Mixes sind, gemeinsam steuern.

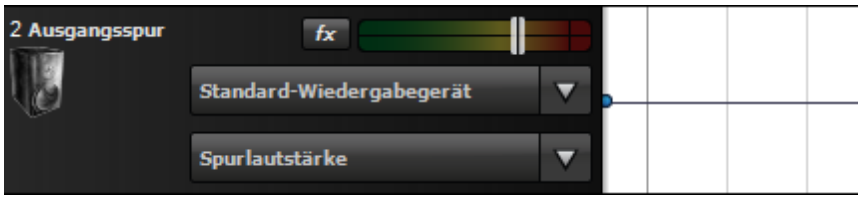
Sie fügen dem Sub-Mix Spuren hinzu, indem Sie diese darauf ziehen.

Wenn eine Spur Teil eines Sub-Mixes ist, wird sie nach rechts eingerückt. Wenn Sie die Sub-Mix-Spur verschieben, werden alle zugehörigen Spuren ebenfalls verschoben.

Eine Sub-Mix Spur hat eine + oder ein - Schaltfläche unten links, über welche Sie die Unterspuren öffnen oder verstecken können.

Ausgang

Mit einer Ausgangsspur können Sie Audio an ein anderes Gerät und/oder einen anderen Ausgang schicken.



Sofern Sie ein Audiogerät mit mehreren Ausgängen verwenden, klicken Sie einfach das Einblendmenü „Ausgang“ einer Ausgangsspur, und wählen Sie den Ausgang.

In der Mixer-Ansicht können Sie die Zuordnung der Spuren auf Ausgänge vornehmen.Weiter Informationen finden Sie im Abschnitt über den Mixer.

© 2012 Acoustica, Inc

Es gibt viele nützliche Anwendungen für Ausgangsspuren bzw. für mehrere Ausgänge an einem Audiogerät. Hier einige Beispielanwendungen für Ausgangsspuren:

Erstellen Sie Ausgangsspuren, um das Mischen zu vereinfachen.

Im Bild unten gibt es fünf Ausgangsspuren für Vocals, Drums, Bass, Guitars und Keys. Alle Gesangsspuren sind der Ausgangsspur „Vocal“ zugeordnet. Alle Drum-Spuren sind der Ausgangsspur „Drums“ zugeordnet usw.

Diese Technik erfordert keinerlei zusätzliche externe Hardware. Es ist eine bequeme Möglichkeit, Audiospuren zu organisieren und zu mischen.

Die Mischung wird viel einfacher, weil nur 5 Regler eingestellt werden müssen, wobei jede Ausgangsspur auch EQ, Effekte und Automatisierung verwenden kann.

Klicken für eine vergrößere Ansicht

Erstellen Sie Kopfhörer- oder Monitormischungen

Wenn Sie eine Live-Performance aufnehmen, möchte oftmals jeder Musiker seinen eigenen Mix. Der Keyboarder möchte Drums, Keyboard und etwas Gesang hören, ist aber vielleicht weniger daran interessiert, den Bassisten zu hören. Sofern Sie ein Audiogerät mit mehreren Ausgängen besitzen, können Sie angepasste Kopfhörermischungen erstellen.

Wie im Bild unten gezeigt, wurde eine Send-Spur für den Kopfhörermix des Keyboarders erstellt. Der Ausgang dieser Send-Spur wird auf die Ausgangsspur „Headphone Out 1“ geschickt, die wiederum auf einem bestimmten Ausgang des Audiogeräts ausgegeben wird. Mit den Send-Knöpfen an den einzelnen Kanälen wurde dann ein spezieller Mix für den Keyboarder erstellt, in dem viel Drums und Keyboards, etwas Vocals und sehr wenig Bass und Gitarre enthalten sind. Der Ausgang des Audiogeräts kann dann mit einem Monitorlautsprecher oder Kopfhörer verbunden werden. Sofern das Audiogerät ausreichend Ausgänge besitzt, kann jeder Musiker in der Band eine eigene Monitormischung bekommen.

© 2012 Acoustica, Inc

Klicken für eine vergrößere Ansicht

Alte Hardware-Effekte in einem Mix verwenden

Manchmal gelingt es nur mit Hilfe von klassischen Hardware-Effekten den perfekten Sound zu erzeugen. In dem unten gezeigten Beispiel wurde für den Space-Echo-Hardware-Effekt eine Send-Spur erzeugt. Die Send-Spur wurde auf eine Ausgangsspur geschaltet, die wiederum einem bestimmten Ausgang des Audiogeräts zugewiesen wurde.

Einige Vocals werden auf die Sendspur geschickt, die wiederum der Ausgangsspur zugewiesen ist. Der Ausgang des Audiogeräts ist physikalisch mit dem Eingang der externen Space-Echo-Hardware verbunden, so dass die Audiosignale, die zur Send-Spur geschickt werden, schließlich am Space Echo ankommen.

Wenn Sie möchten, können Sie eine weitere Audiospur erstellen und für einen bestimmen Eingang Ihres Audiogeräts für die Aufnahme aktivieren. Damit können Sie das Ausgangssignal des Space Echos wieder in Mixcraft zurückbekommen. Das Space Echo kann dann entweder aufgenommen werden, oder Sie aktivieren das Abhören des Eingangssignals an der Audiospur, so dass Sie den Hardware-Ausgang des Space Echos zusammen mit den anderen Sounds in Ihrem Mix hören.

Klicken für eine vergrößere Ansicht

© 2012 Acoustica, Inc

ReWire

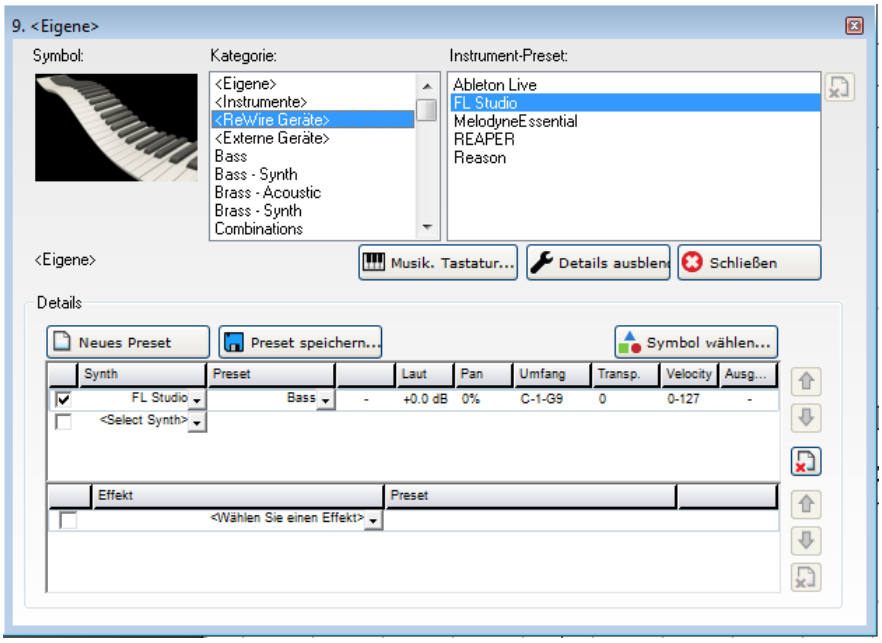
ReWire ist ein von Propellerhead Software entwickelter Standard, der die Anbindung anderer populärer Programme an Mixcraft ermöglicht. Damit bekommt Mixcraft Zugriff auf die Klänge, virtuellen Instrumente oder sonstigen Funktionen dieser anderen Musikprogramme.

Mixcraft agiert als Host (auch bekannt als ReWire Mixer) und die anderen Programme dienen als Clients (auch bekannt als ReWire Devices). Die anderen Programme synchronisieren ihr Tempo, ihre Loop-Punkte und Start- und Stoppzeiten mit Mixcraft. MIDI aus Mixcraft kann so geschaltet werden, dass es virtuelle Instrumente in den anderen Programmen ansteuert. Audio aus diesen externen Programmen wird in Mixcraft geleitet, wo es gemischt und mit Effekten versehen werden kann.

Es gibt zwei Wege, in Mixcraft eine ReWire-Spur einzufügen.

Die erste Methode besteht darin, im Menü „Mix“ > „ReWire-Kompatible Anwendung hinzufügen“ zu klicken und die gewünschte ReWire-Anwendung auszuwählen. Dies fügt in Mixcraft eine ReWire-Spur hinzu und öffnet die Oberfläche Ihres Programms in einem Fenster von Mixcraft.

Die zweite Methode steht für Instrumentspuren zur Verfügung. Wenn Sie in der Instrumentauswahl die Kategorie „<Rewire-Geräte>“ wählen und eine ReWire-Anwendung auswählen, wird eine neue ReWire-Spur für die Anwendung erstellt, sofern eine solche Spur in dem Projekt noch nicht existiert.



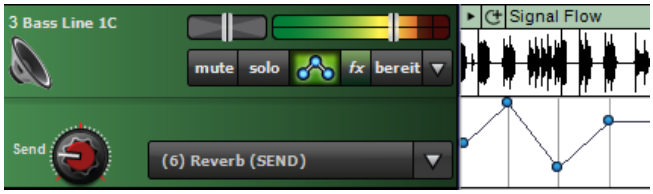
Nachdem eine ReWire-Spur erzeugt wurde, werden alle Navigationskommandos wie Wiedergabe, Rückspulen und Stopp sowie Tempoänderungen und Loop-Punkte an die ReWire-Anwendung gesendet, so dass Sie die Funktionen dieses Programms nutzen können. Instrumentspuren können auch Echtzeit- und aufgezeichnete MIDI-Daten an die Instrumentspuren der ReWire-Anwendung senden.

Alles Audio, das durch eine ReWire-Anwendung generiert wird, kommt über die ReWire-Spur in Mixcraft. Wie bei jeder anderen Spur in Mixcraft können Sie die Lautstärke, Panorama, Solo und Mute-Einstellungen auch für dieses Audio vornehmen. Auch können Sie leicht Effekte und Automatisierungen zu einer ReWire-Spur hinzu fügen.

© 2012 Acoustica, Inc

Automatisierung

Sie können den Klang im Verlauf der Zeit ändern. An bestimmten Stellen Ihrer Spur können Sie Automatisierungspunkte einsetzen, an denen sich die Parameter ändern.



Automatisierungstypen:

- Lautstärke
- Panorama
- Send-Spuren
- Jeder Effekt oder Synthesizer-Parameter

Jede Spur hat ein Dropdown-Menü für die Automatisation. Dadurch kann immer eine Art der Automatisation gesehen werden.

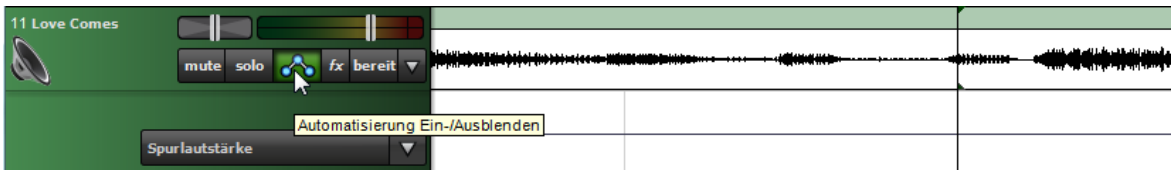
Spurautomatisierung

Zusätzlich zur Ausrichtung der Lautstärke, des Panoramas und der Hoch- und Tiefpassfilter des Clips, können Sie auch der gesamten Spur Lautstärke- und Panorama-Automatisierung hinzufügen. Sie können Automatisierungshüllkurven für jeden Parameter eines jeden Effekts und virtuellen Instruments erzeugen. Die Send-Spuren können Sie ebenfalls automatisieren.

Automatisierung

Klicken Sie den Knopf „Automatisierung ein/ausblenden“, um die Automatisierung einer Spur anzuzeigen.

Dies zeigt die Automatisierungsdaten der Spur an.



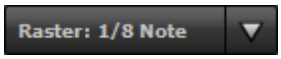
Die voreingestellte Automatisierung ist die Spurlautstärke. Diese regelt die Lautstärke im Spurverlauf. Jetzt können Sie mit der Maus Kontrollpunkte des Lautstärkenverlaufs hinzufügen.

© 2012 Acoustica, Inc

Klicken Sie auf die Automatisierungslinie, um einen Kontrollpunkt hinzuzufügen, und ziehen Sie diesen dann auf den gewünschten Wert.

Spurautomatisierungspunkte verschieben

Wenn Sie Automatisierungspunkte hinzufügen oder bearbeiten, werden diese entsprechend dem ausgewählten Raster eingesetzt.



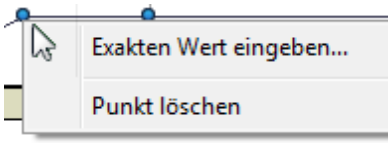
Sollten Sie also Probleme haben, einen Hüllkurvenpunkt an eine bestimmte Stelle einzusetzen oder zu verschieben, deaktivieren Sie das Raster.

Um die Automatisierungslinie zu verschieben, halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt und der Mausszeiger verwandelt sich in einen Pfeil, der nach oben und unten zeigt ↕. Jetzt können Sie die Linie nach oben oder unten auf den gewünschten Wert verschieben.

Wenn Sie einen Hüllkurvenkontrollpunkt über einen anderen Ziehen, wird dieser „überrannt“ und gelöscht, sobald Sie die Maustaste loslassen.

Fine-Tuning von Automatisierungskontrollpunkten

Rechtsklicken Sie auf einen Kontrollpunkt der Automatisierungskurve, um seinen Wert zu verändern oder um ihn zu löschen.



Rechtsklicken Sie auf den Bereich ganz links in der Automatisierungsspur (links vom Aufklappmenü), um die Automatisierungskurve zu löschen, den Kurvenverlauf umzukehren die Automatisierungsspur zu verstecken.

Effekte automatisieren

Jeder VST-, VSTi-, und Acoustica- Effekt, der in Mixcraft geladen wird, kann automatisiert werden. Jeder Parameter eines jeden Effekts kann automatisiert werden. Das bedeutet, dass Sie die Stärke der Verzögerung eines Delay-Effekts zu einem bestimmten Zeitpunkt oder die Stärke des Chorus-Effekts im Verlauf der Zeit ändern können. (Hinweis: DirectX-Effekte können in Mixcraft nicht automatisiert werden.)

So automatisieren Sie einen Effekt:

1. Wählen Sie einen Effekt für die Spur aus.

© 2012 Acoustica, Inc

2. Klicken Sie auf den Knopf „Automatisierung ein/ausblenden", um die Automatisierungsspur zu zeigen.
3. Jetzt wählen Sie einen Effekt. Klicken Sie auf das Aufklappmenü „Spurlautstärke". Das Aufklappmenü öffnet sich. Wählen Sie den Effekt, den Sie automatisieren möchten und dann den Parameter des Effekts, den Sie automatisieren möchten.
4. Fügen Sie Automatisierungspunkte mit dem von Ihnen gewünschten Wert ein.

Erfahren Sie mehr über die Automatisierung von Effekten.

Virtuelle Instrumente automatisieren

Jedes VSTi- oder virtuelle Instrument kann automatisiert werden.

So automatisieren Sie ein virtuelles Instrument:

1. Wählen Sie ein virtuelles Instrument für die Spur aus.
2. Klicken Sie auf den Knopf „Automatisierung ein/ausblenden", um die Automatisierungsspur zu zeigen.
3. Jetzt wählen Sie das virtuelle Instrument. Klicken Sie auf das Aufklappmenü „Spurlautstärke". Das Aufklappmenü öffnet sich. Wählen Sie das virtuelle Instrument, das Sie automatisieren möchten und dann den Parameter, den Sie automatisieren möchten.
4. Fügen Sie Automatisierungspunkte mit dem von Ihnen gewünschten Wert ein.

Effekte eines virtuellen Instruments automatisieren.

So automatisieren Sie den Effekt eines virtuellen Instruments:

1. Wählen Sie ein virtuelles Instrument für die Spur aus. Fügen Sie dem virtuellen Instrument einen Effekt hinzu. Siehe „Ein eigenes virtuelles Instrument erzeugen“.
2. Klicken Sie auf den Knopf „Automatisierung ein/ausblenden", um die Automatisierungsspur zu zeigen.
3. Jetzt wählen Sie den Effekt des virtuellen Instruments aus. Klicken Sie auf das Aufklappmenü „Spurlautstärke". Das Aufklappmenü öffnet sich. Wählen Sie unter „Instrument-Effekt", den Effekt und dann den Parameter, den Sie automatisieren möchten.
4. Fügen Sie Automatisierungspunkte mit dem von Ihnen gewünschten Wert ein.

Send-Spuren automatisieren

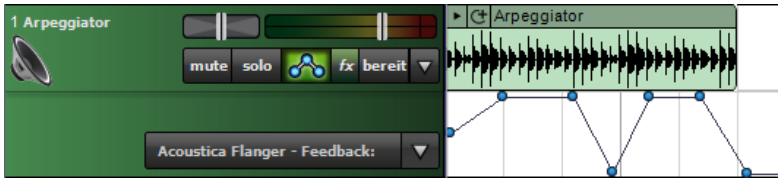
So automatisieren Sie eine Send-Spur:

1. Fügen Sie eine Send-Spur hinzu.
2. Klicken Sie auf den Knopf „Automatisierung ein/ausblenden", um die Automatisierungsspur zu zeigen.
3. Klicken Sie auf das Aufklappmenü „Spurlautstärke". Das Aufklappmenü öffnet sich. Wählen Sie die entsprechende Send-Spur.
4. Fügen Sie Automatisierungspunkte mit dem von Ihnen gewünschten Wert ein.

© 2012 Acoustica, Inc

Effektparameter automatisieren

Jeder Effekt hat Parameter oder Werte, die im Zeitverlauf automatisiert oder verändert werden können.

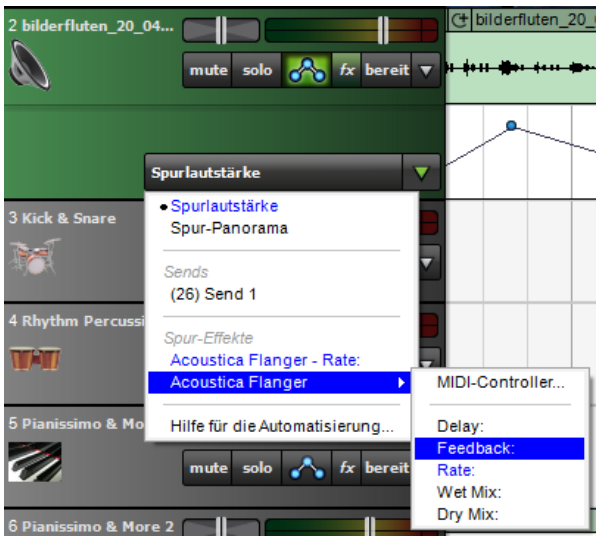


Jeder Effekt hat Parameter oder Werte, die im Zeitverlauf automatisiert oder verändert werden können.

Sie können die Automatisierung für jeden Effekt-Parameter verändern. Sie können z. B. die Höhe des Flangeranteils über die Zeit verändern. Wenn Sie dies tun möchten, fügen Sie Ihrer Spur den „Acoustica Flanger"- Effekt hinzu.

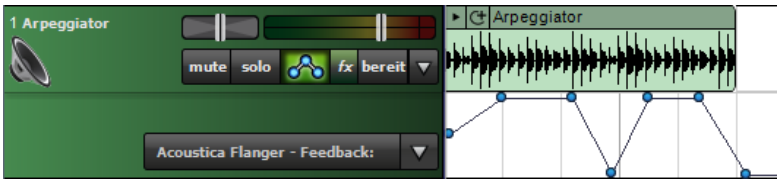
Dann klicken Sie im Konsolenbereich Ihrer Spur auf den Knopf „Automatisierung ein/ausschalten" , um die Automatisierungsspur anzuzeigen.

Wählen Sie den Effektparameter, den Sie automatisieren möchten. In diesem Fall haben wir „Feedback" gewählt.



Danach können wir die Automatisierungspunkte einfügen, um das Feedback im Zeitverlauf zu ändern.

© 2012 Acoustica, Inc



Automatisierung aufnehmen

Wenn Sie Ihr MIDI-Gerät für die Kontrolle eines Parameters einstellen, können Sie die Automatisierung für jeden Effekt oder jedes virtuelle Instrument aufnehmen. Haben Sie einen MIDI-Knopf oder Regler Ihres MIDI-Gerätes einmal auf einen Parameter gemappt, können Sie diese Daten aufzeichnen. Sie können auch mehrere Effekt-Parameter gleichzeitig aufzeichnen.

Nach der Aufnahme könenn Sie die aufgenommene Automatisierung sehen.Erfahren Sie mehr über das Einrichten einer Automatisierung mit einem MIDI-Gerät im nächsten Abschnitt.

Hinweis:Wenn Sie eine Automatisierung aufzeichnen, müssen Sie unter Umständen einen Anfangsautomatisierungspunkt manuell setzen. Das ist wichtig, da es sein kann, dass der End-Automatisierungspunkt anders ist, als der Anfangs-punkt, was bei jedem Spielen zu einem unterschiedlichen Sound führen kann.

Effektautomatisierung auf Spuren ohne Clips

Spuren ohne Clips haben keine Taste „Automatisierung ein/ausschalten". Die Automatisierungsspur ist immer sichtbar. Klicken Sie einfach das Automatisierungs-Dropdown, um einen Effekt-Parameter für die Automatisierung zu wählen.

Sie können Effekte für die folgenden Spuren automatisieren:

- SubMix
- Send
- Ausgang
- Master
- Instrumenten-Mix Ausgang
- ReWire

Mit einem MIDI-Controller automatisieren

Sie können jeden Parameter eines Effektes oder eines virtuellen Instruments mit einem MIDI-Controller oder einem MIDI-Keyboard steuern.

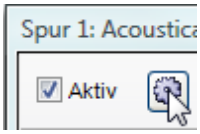
© 2012 Acoustica, Inc

MIDI-Keyboards oder -Controller sind alle unterschiedlich. Die Grundidee ist, dass Sie irgendeine Taste, irgendeinen Regler oder Knopf Ihres Geräts einem bestimmtem Parameter Ihrer Wahl zuweisen können. Dies bietet Ihnen eine ganz neue Ebene der Ausdrucksmöglichkeit Ihrer virtuellen Instrumente, Effekte und Synthesizer.

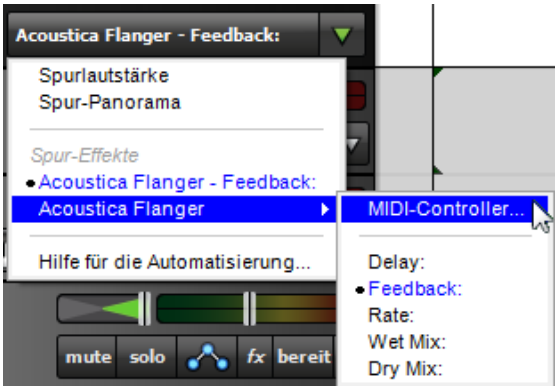
Wie Sie die Dialogbox zur Parameter-Automatisierung öffnen

Um einen Parameter eines Effekts oder virtuellen Instruments zu automatisieren, tun Sie eines der folgenden Dinge:

1. Klicken Sie den Knopf „MIDI-Controller“ im Effekt-Fenster.

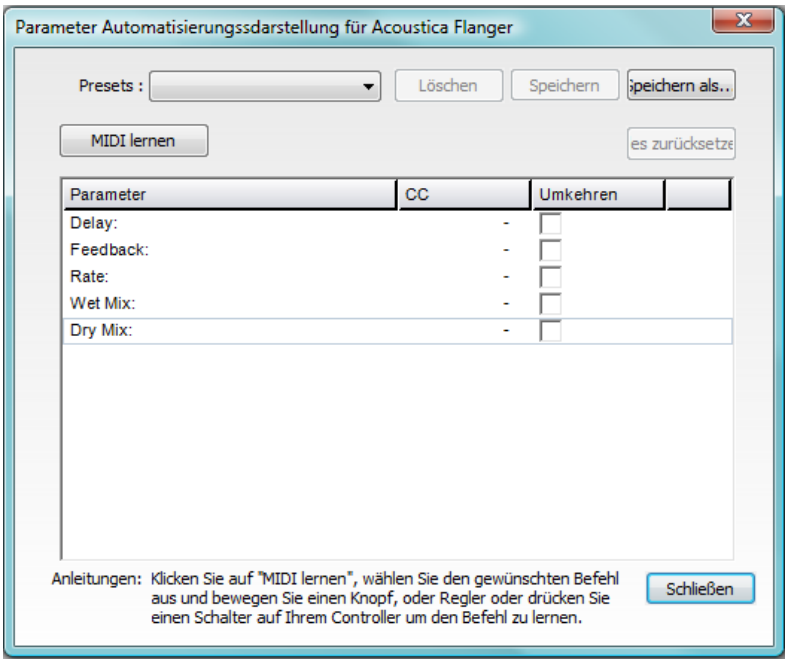


2. Wählen Sie den Effekt aus. Klicken Sie den Eintrag „MIDI- Controller“. Jeder Effekt und jedes Instrument enthält diese Option ganz oben im Untermenü.



Jetzt öffnet sich die folgende Dialogbox:

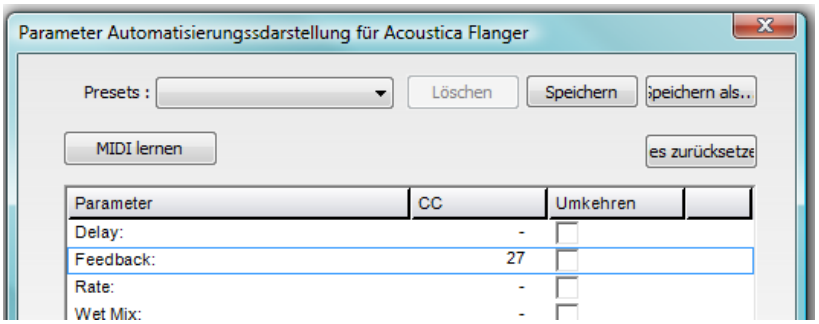
© 2012 Acoustica, Inc



Wie Sie einem Knopf oder Regler einen Effekt zuordnen:

Da Sie unterschiedliche Parameter eines Effekts steuern können, gibt es unterschiedliche Methoden. Jeder Knopf oder Regler eines MIDI-Keyboards erzeugt eine eignene MIDI-Controller-Nachricht.

1. Klicken Sie die Taste „MIDI lernen“.
2. Klicken Sie auf den Parameter, den Sie automatisieren möchten. (Wir haben Feedback gewählt.)
3. Jetzt gehen Sie zu Ihrem MIDI-Controller/Keyboard und bewegen Sie den Knopf oder Regler.
4. Die MIDI-Controller-Nachricht sollte jetzt in der Spalte CC erscheinen.
5. Um einen anderen Parameter zu automatisieren, klicken Sie jetzt einen anderen Parameter an.
6. Klicken Sie „Lernen stoppen“, wenn Sie fertig sind.



Alternativ, wenn Sie die MIDI-Controller-Nachricht CC # kennen, können Sie diese auch manuell aus dem Aufklappmenü wählen.

Umkehren
Wenn Sie einen Controller haben und die Übertragungsrichtung umkehren möchten, aktivieren Sie das Ankreuzfeld „Umkehren".

Alles zurücksetzen

© 2012 Acoustica, Inc

Diese Taste löscht die aktuellen Zuordnungen.

Effektzuordnungen laden und speichern

Klicken Sie „Speichern“ oder „Speichern als“, um die Zuordnung zu speichern. Sie kann jederzeit in den Voreinstellungen wieder aufgerufen werden. Wenn Sie eine Zuordnung löschen möchten, wählen Sie sie an und klicken Sie „Entfernen“.

Effekte

Alle Spurtypen außer Video und Text können mit Effekten versehen werden. Klicken Sie die Taste „fx“ in einer Spur, um diese Spur mit Effekten zu versehen oder diese zu bearbeiten.

Zu den Effekten gehören Echo, Delay, Chorus, EQ, Verzerrung und andere Echtzeitaudiobearbeitungen.

Klicken Sie die Taste „fx“ an einer Spur, um deren Effekte zu bearbeiten.

Erfahren Sie mehr über Effekte im Abschnitt „Effekte".

Take-Spuren

In jeder Spur können mehrere Take-Spuren enthalten sein. Damit können zum selben Zeitpunkt mehrere Clips vorhanden sein, ohne dass diese sich überlagern. Damit können z. B. in einer Spur nacheinander mehrere Takes (Durchgänge) aufgenommen werden.

Take-Spuren hinzufügen

Take-Spuren werden automatisch erzeugt, wenn eine neue Aufnahme eine bereits vorhandene überlappt. Alternativ können Sie eine Take-Spur anlegen, indem Sie eine Spur rechtsklicken und dann „Take-Spur“ und schließlich „Hinzufügen“ wählen.

Take-Spur hinzufügen	**ALT+L**

© 2012 Acoustica, Inc

Take-Spur löschen

Sie können eine Take-Spur und deren Clips löschen, indem Sie einen leeren Bereich der Take-Spur rechtsklicken und dann „Take-Spur“ und schließlich „Löschen“ wählen.

Leere Take-Spuren löschen
Rechtsklicken Sie einen leeren Bereich der Take-Spur und wählen Sie „Take-Spur“ und schließlich „Leere Take-Spur löschen“.

Leere Take-Spuren löschen	**ALT+K**

Take-Spur stummschalten (Mute)

Sie können alle Clips einer Take-Spur stummschalten oder wieder hörbar machen, indem Sie einen leeren Bereich der Take-Spur rechtsklicken und dann „Take-Spur“ und schließlich „Alle mute“ bzw. „Alle aktiv“ wählen.

MIDI-Kanal

Bei virtuellen Instrumentspuren kann einer Take-Spur ein bestimmer MIDI-Kanal zugewiesen werden. Dies ist vor allem bei Instrumenten sinnvoll, die gleichzeitig mehrere Klänge erzeugen können (multi-timbral sind). Rechtsklicken Sie einen leeren Bereich der Take-Spur, und wählen Sie „Take-Spur“, dann „MIDI-Kanal“ und schließlich eine Kanalnummer von 1 bis 16 oder „Alle“.

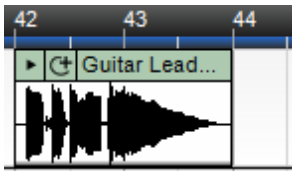
Aufnehmen mit Take-Spuren

Das Aufnehmen mit Take-Spuren ist sehr bequem. Sobald Sie in einem Bereich aufnehmen, in dem bereits Sounddaten vorhanden sind, wird automatisch eine leere Take-Spur gesucht oder erzeugt. Dies ist vor allem dann hilfreich, wenn im Loop-Modus aufgenommen wird.

Weitere Hinweise zum Aufnehmen finden Sie im Abschnitt über das Aufnehmen.

Clips

Clips existieren in ihren jeweiligen Spuren. Es gibt viele Bedienvorgänge, die für alle Arten Clips gleich sind.



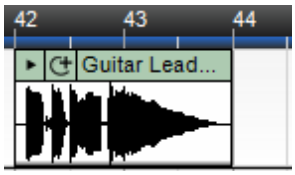
Arten von Clips:

© 2012 Acoustica, Inc

- Audio
- MIDI
- Video
- Text

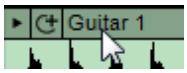
Verschieben/Löschen/Sperren/Verknüpfen

Sie können einen Clip an einen anderen Zeitoffset verschieben.



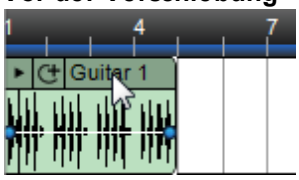
Verschieben

Um einen Clip im Arbeitsbereich verschieben zu können, klicken Sie auf dessen Titelzeile, halten die Maustaste gedrückt und ziehen dann den Clip an die gewünschte Position.

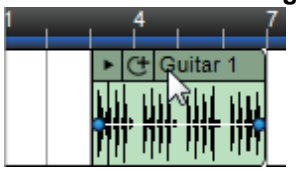


(Die Titelzeile befindet sich im oberen Bereich des Clips und enthält den Namen des Sound-Clips.)

Vor der Verschiebung



Nach der Verschiebung



Sie können einen Clip auch mit Hilfe der Computertastatur verschieben. Der Clip wird entsprechend der Rastereinstellung verschoben. Im Abschnitt Tastatursteuerung erfahren Sie mehr über die Bedienung per Tastatur.

Verknüpfen

Sie können mehrere Clips miteinander verknüpfen. Wenn Sie dann einen verschieben, verschieben sich die anderen mit. Dies ist sinnvoll bei Video-Clips und den zugehörigen Audio-Clips.

Wenn ein Clip verknüpft ist, erhält er einen Knopf, mit dem Sie den Link einfach lösen können.

© 2012 Acoustica, Inc

Um zwei Clips zu verknüpfen, wählen Sie die Clips an und klicken dann „Verknüpfen“ im Menü „Bearbeiten“ und dort wählen Sie „Ausgewählte Clips verknüpfen“. Diese Clips lassen sich nun gemeinsam bewegen.

Sperren

Momentan existiert diese Funktion nur für Sounds. Wenn Sie einen Sound sperren, kann er nicht mehr verschoben oder in der Größe verändert werden. Die Hüllkurven der Automatisierung können Sie trotzdem bearbeiten.

Um einen Sound zu sperren, wählen Sie ihn zunächst an und rufen dann im Menü „Sound“ > „Eigenschaften“ > „Sperren“ auf.

Alternativ dazu können Sie auch die „Sperren“-Taste im Register Sound anklicken.

Entfernen

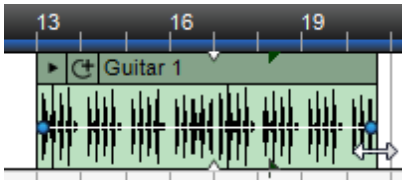
Wählen Sie einen Clip oder eine Gruppe von Clips an, und wählen Sie dann im Menü „Bearbeiten“ > „Entfernen“.

Alternativ können Sie auf Ihrer Tastatur die ENTF-Taste drücken.

Teile eines Clips entfernen
Wenn Sie nur einen Teil eines Clips markieren, wird auch nur der markierte Teil entfernt. Wenn Sie z. B. einen Sänger aufgenommen haben und ein störendes Atemgeräusch entfernen möchten, so markieren Sie nur den unerwünschten Bereich und entfernen diesen.

Loop/Beschneiden/Trimming

Sie können einen Sound durch Verlängern und Verkürzen beschneiden oder trimmen. Sie können einen Sound auch durchVerlängern nach rechts oder links loopen (Wiederholungen erstellen).



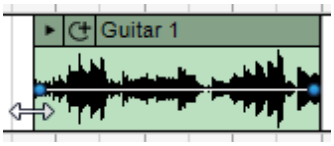
Beschneiden/Trimmen

Sie können einen Sound verlängern und verkürzen und damit den Sound-Anfang und das -Ende beliebig anpassen. Bewegen Sie dazu einfach den Mauszeiger an die linke oder rechte Soundbegrenzung. Der Mauszeiger nimmt daraufhin das Symbol eines horizontalen Doppelpfeils an. ⟷Halten Sie dann die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Anfang oder das Ende in die gewünschte Richtung, um eine Verlängerung bzw. Verkürzung zu erreichen.

Ziehen Sie nach links oder rechts, um die gewünschte Länge zu erzielen. Vergrößern Sie die

© 2012 Acoustica, Inc

Darstellung (Zoom) oder nutzen Sie die Raster-Einstellungen, um eine präzisere Anpassung des Sounds zu erreichen.



Die Anpassung der Länge kann von beiden Seiten eines Sounds aus vorgenommen werden. Die Ausrichtung beim Ziehen wird dabei gemäß der momentan aktiven Raster-Einstellung vorgenommen. Wenn Sie einen Sound nicht auf die gewünschte Länge ziehen können, kann dies an einer unpassenden Raster-Einstellung liegen. Schalten Sie ggf. das Raster ganz aus.

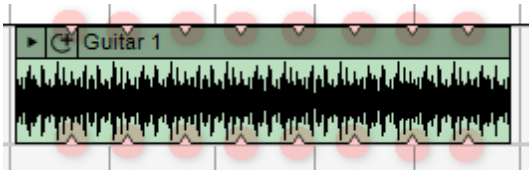
Beschneiden aus einer Auswahl heraus
Erstellen Sie eine Auswahl über einen Clip oder über mehrere Clips. Der ausgewählte Bereich wird beschnitten. Beschneiden Sie die Clips, indem Sie aus dem Menü „Bearbeiten" > „Beschneiden" auswählen. (Alternativ können Sie über mit einem rechten Mausklick auf den ausgewählten Bereich „Beschneiden" wählen.)

Beschneiden	**STRG+Q**

Loop-Funktion

Durch einfaches Ziehen können Sie einen Sound loopen (Wiederholungen erstellen). Bewegen Sie dazu den Mauszeiger an das rechte oder linke Ende eines Sounds, bis der Mauzeiger die Form eines horizontalen Doppelpfeils annimmt.↔Klicken Sie einfach auf den linken oder rechten Rand eines Clips und drücken und halten Sie die Maustaste. Bewegen Sie die Maus nach rechts oder links.

Geloopte Gitarre (Loops werden rot dargestellt)



An welcher Position ein Sound beim horizontalen Ziehen einrastet, richtet sich nach den momentan aktiven Raster-Einstellungen. Wenn Sie einen Sound nicht auf die gewünschte Länge ziehen können, dann liegt dies evtl. an einer unpassenden Raster-Einstellung. Schalten Sie ggf. die Raster-Funktion aus.

Alternativ können Sie auch über den „-1 Loop" Knopf links oben bei jedem Clip den Clip um einen Loop verlängern.

Loop-Knopf

Stille zwischen Clips entfernenWenn Sie die Stille zwischen den Clips entfernen (aus dem Menü „Bearbeiten" oder drücken den Tastaturbefehl STRG+J), bewirkt das, dass alle angewählten Sounds so verschoben werden, dass zwischen diesen keine Stille mehr

© 2012 Acoustica, Inc

vorhanden ist. Der Vorgang führt nicht dazu, dass mehrere angewählte Sounds zu einem Sound vereint werden.

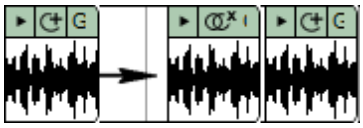
Markieren Sie dazu den fraglichen Sound, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Stille wegschneiden" aus dem erscheinenden Einblendmenü. Der Befehl steht Ihnen alternativ auch im Menü „Sound“ zur Verfügung.

Stille entfernen

STRG+J	**CTRL+J**

Kopieren & Einsetzen

Sie können Clips kopieren und einfügen. Wählen Sie einen Clip oder einen Teil eines Clips mit dem Auswahl-Rechteck aus. Wählen Sie „Kopieren" aus dem Menü „Bearbeiten" und klicken Sie anschließend in der Zeitleiste um die Positionmaker zu positionieren. Anschließend wählen Sie „Einfügen" aus dem Menü „Bearbeiten". Eine neue Kopie des Clips wird an der Stelle der Positionsmaker eingefügt.



Kopieren	**STRG+C**
Einfügen	**STRG+V**

Kopieren durch Alt+Ziehen

Um die ausgewählten Clips ganz schnell zu kopieren, können Sie auch die Alt-Taste gedrückt halten und dann einen Clip anklicken. Dies ist ein sehr schnelles und nützliches Feature.

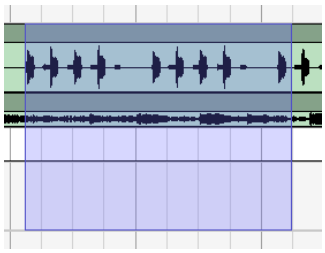
Tastenkürzel zum ALT+Ziehen-Kopieren	**ALT+Ziehen**
Tastenkürzel für ALT+Ziehen-Kopieren und Zeit-Offset Verhindern	**Umschalttaste+ALT+Ziehen**

(Kopieren und einfügen ist eine großartige Erfindung. Einmal angefangen und man kann nicht mehr aufhören)

Clips anwählen

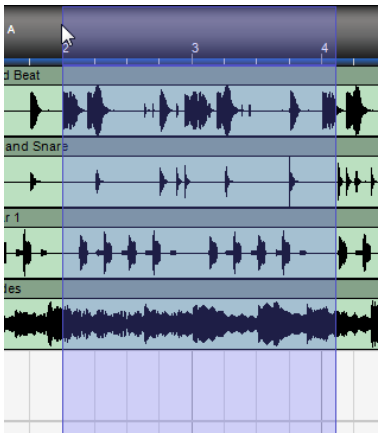
Eine Auswahl ist ein Bereich, den Sie bearbeiten möchten.

© 2012 Acoustica, Inc



Eine Auswahl ziehen

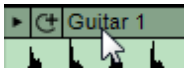
Klicken und ziehen Sie den Cursor, um eine Auswahl zu erstellen. Auswahlen werden als transparente Rechtecke gezeigt. Auswahlen beachten die Raster-Einstellungen.



Sie können die Auswahl beginnen, indem Sie über die Timeline, einen Clip oder die Spur ziehen.

Einzelne Clips auswählen

Sie können auch einen Klick auswählen, indem Sie auf den Clip-Titel klicken.



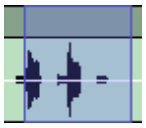
Sie können die Auswahl mehrerer Clips miteinander verbinden, indem Sie die Strg-Taste gedrückt halten und die Titelleiste der Clips anwählen.

Sie können zusätzliche Clips auswählen, indem Sie die Umstalttaste gedrückt halten und die Titelleiste der Clips anklicken.

Einen Teil eines Clips auswählen

Sie können durch das Klicken und Ziehen in einen Clip eine Auswahl erstellen. Der Cursor wird zu einem I-Balken, was bedeutet, dass Sie eine Auswahl innerhalb des Clips erstellen.

© 2012 Acoustica, Inc



Tastaturkürzel für das Auswählen / Auswahl aufheben

Aktion	Tastaturkürzel	Beschreibung
Alle Clips der Take-Spur auswählen.	Strg+Umschalt+ALT+A	Wählen Sie das „Spur"-Menü > „Take-Spuren" > „Alle Auswählen“
Alle Spuren eines Clips auswählen.	Strg+Umschalt+A	Wählen Sie das Menü „Spur" > „Alle Clips dieser Spur auswählen". Alternativ können Sie auf den Spurkopf doppeklicken.
Alle Clips im Projekt auswählen.	Strg+A	Wählen Sie das Menü „Bearbeiten" > „Alles auswähen"
Clips-Auswahl aufheben	Esc	Auswahl aller ausgewählten Clips aufheben.
Nächsten Clips auswählen	Tab	Eine schnelle Möglichkeit den nächsten Clips auszuwählen.
Den vorherigen Clips auswählen	Umschalt+Tab	Eine schnelle Möglichkeit den vorherigen Clip auszuwählen.

Anwendbare Aktionen für eine Auswahl

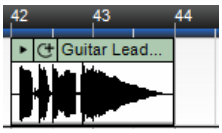
Wenn Sie eine Auswahl getroffen haben, können Sie die aktuelle Auswahl ausschneiden, kopieren und einfügen. Andere Aktionen, die eine Auswahl verwenden:

- Leerräume zwischen Clips entfernen
- Stille wegschneiden
- Clips normalisieren
- Zu neuem Clip verbinden
- Übergänge erstellen oder anheben oder absenken des Audios.
- Clips beschneiden
- Loops beschneiden
- Clips verknüpfen

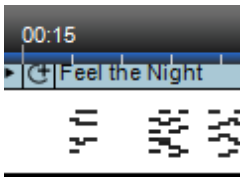
Sounds

Es gibt zwei verschiedene Typen von Sounds:

Audio-Clips



Virtuelle Instrumenten-Clips

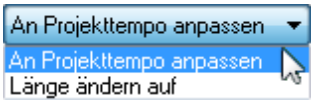


Das Tempo und die Tonart von Clips kann auf folgende Weise verändert werden:

© 2012 Acoustica, Inc

Tempo/Zeit-Anpassung

In Mixcraft können Sie das Tempo eines Sounds beliebig verändern, ohne dass sich dabei die Tonhöhe verändert. Dies war nicht immer so. Diese Tempoanpassung wird in der Fachsprache „Time Stretching" genannt.



Für das Tempo eines Sounds gibt es zwei Modi:

- An Projekttempo anpassen
- Über Time-Stretch

An Projekttempo anpassen
Wenn ein Sound in den Modus „An Projekttempo anpassen" versetzt ist, wird Mixcraft die Differenz zwischen dem Tempo des ganzen Projekts und dem erkannten Tempo des Sounds berechnen und den Sound anschließend um diesen Differenzwert strecken oder stauchen. Wenn z. B. ein Projekt mit einem Tempo von 120 bpm vorliegt und in einem Sound das Tempo 60 bpm erkannt wurde, wird der Sound auf die Hälfte seiner ursprünglichen Länge gestaucht. Dies führt dazu, dass der Sound doppelt so schnell gespielt wird und dadurch ebenfalls ein Tempo von 120 bpm erhält.

Selbstverständlich kann und wird es vorkommen, dass in einem Projekt ein oder mehrere Tempowechsel vorliegen, so z. B. bei einem Übergang zwischen zwei Songs, bei dem das Tempo allmählich ansteigt. Dies stellt in Mixcraft allerdings keinerlei Problem dar, denn wenn Sie sich im Modus „An Projekttempo anpassen" befinden, werden enthaltene Tempowechsel bei einer Tempoanpassung entsprechend berücksichtigt.

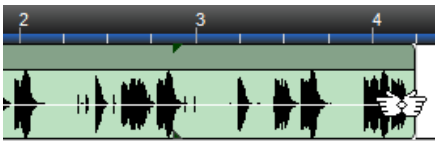
Grundsätzlich gilt für diesen Modus, dass Sie Loops mit verschiedenen Tempi miteinander mischen können und alle werden immer stimmen. Der Takt bleibt gleich, unabhängig vom Tempo.

Über Time-Stretch
In diesem Modus wird das Tempo des Sounds über Time-Stretch um einen vorgegebenen Wert verändert. Der Sound wird dabei nicht anf das Projekttempo angepasst.

Erfahren Sie mehr über Tempo und Time-Stretch.

Time-Stretch mit FlexAudio™

Halten Sie die STRG-Taste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger auf das rechte Ende des Sounds, um ihn sichtbar im Time-Stretch zu bearbeiten.



Sobald der Mauszeiger das FlexAudio™-Symbol annimmt sind Sie im FlexAudio™-Modus. Erfahren Sie mehr über FlexAudio™.

Tonhöhe und Tonart anpassenEin Sound kann in der Tonhöhe so verändert werden, dass ein Mickymaus-Effekt erreicht wird oder dass er extrem tief klingt. Mehrere Sounds können in einer Tonart stehen und automatisch auf die Projekttonart verändert werden.

Erfahren Sie mehr über Tonart und Tonhöhe im Abschnitt Tonart/Tonhöhe.

Muten oder StummschaltenSie können einen Sound muten, so dass er nicht hörbar ist. Der Grund dafür könnte sein, dass Sie einen Sound im Projekt behalten möchten, diesen aber im Moment nicht hören wollen. Ein gemuteter Sound wird grau dargestellt.

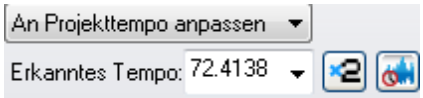
Um einen Sound zu muten, wählen Sie ihn aus, klicken Sie auf das Menü „Sound" >„Eigenschaften" > „mute".

Wenn sich ein Clip in einer Spur mit mehreren Take-Spuren befindet, gibt es einen Mute/aktiv-Knopf.

Clip-Mute-Knopf

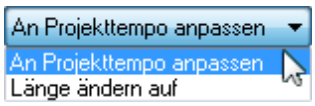
Tempo/Time Stretch

Sie können das Tempo von Sounds ändern, d. h. die Länge anpassen.



Das erkannte Tempo eines Sounds ändern

Um das in einem Sound erkannte Tempo ändern zu können, müssen Sie sich im Modus „An Projekttempo anpassen" befinden. Klicken Sie unten das Register „Sound“.



Sollte es vorkommen, dass das erkannte Tempo nicht korrekt ist, können Sie es über das Einblendmenü bzw. Textfeld bei „Erkanntes Tempo" bearbeiten.

Dabei wird das ursprünglich erkannte Tempo innerhalb der Liste mit einem Sternchen (*) kenntlich

© 2012 Acoustica, Inc

gemacht. Wenn Sie nach einer Änderung des erkannten Tempos diesen Schritt wieder rückgängig machen möchten, können Sie so das Originaltempo schnell in der Liste ausfindig machen.

Tempo erkennen (nur Audio-Clips)

Die nachfolgenden Informationen gelten nur für Audio-Clips. Sofern „Tempoanpassung“ aktiv ist (Register „Projekt“), werden alle Sounds mit mehr als 30 Sekunden Länge auf ihr Tempo hin analysiert.

Bei Sounds, die länger als 30 Skeunden sind, werden die in ihm erkannten Tempi innerhalb des Loop-Editors angzeigt. Dies kann für die weitere Bearbeitung sehr wichtig sein, denn längere Audio-Clips und Songs verfügen oft über leichte Temposchwankungen bzw. verschiedene Tempi zu verschiedenen Zeitpunkten.

Taste	Beschreibung
	Aktuelles Tempo verdoppeln oder halbieren. Manchmal ist das erkannte Tempo um den Faktor Zwei falsch. Mit der Taste „Aktuelles Tempo verdoppeln oder halbieren“ können Sie dann das Tempo schnell korrigieren.
	Durchschnittstempo des aktiven Loops verwenden. Mit der Taste „Durchschnittstempo des aktiven Loops verwenden“ können Sie das Tempo auf das durchschnittliche Tempo des Loops setzen.

Eine bestimme Längenanpassung vornehmen

Wenn Ihnen die Anpassung an ein bestimmtes Tempo nicht wichtig ist, können Sie auch die Länge eines Sounds gezielt anpassen. Wählen Sie dazu im Register „Sound“ die Option „Länge ändern auf“. Nun können Sie einen Wert zwischen 25 % und 400 % angeben.

In folgenden Fällen ist dies sinnvoll:

- Sie möchten einen Soundeffekt länger oder kürzer machen.
- Ein Sound soll an ein Video angepasst werden.
- Sie möchten einen Sprecher beschleunigen.
- Sie möchten Sounds verlängern, um Pausen zu überbrücken.

Mittels FlexAudio™ können Sie die Längenänderung auch visuell vornehmen.

Tonart/Tonhöhe

Tonhöhenänderungen von Sounds nehmen Sie auf dem Register Sound im unteren Bereich des Mixcraft-Programmfensters vor. Jeder Sound kann einen der folgenden Modi verwenden: „An Projekttonart anpassen“, „Tonhöhe ändern um“ und „Tonhöhe nicht ändern“ (nur Audio-Clips).

An Projekttonart anpassen

© 2012 Acoustica, Inc

In diesem Modus wird Mixcraft den Tonhöhenunterschied zwischen der Projekttonart und der Tonart des Sounds ermitteln, und diesen dann um den entsprechenden Differenzwert modifizieren. Wenn z. B. die Projekttonart Fis vorliegt, im Sound aber eine Tonart F ermittelt wurde, wird dieser bei der Anpassung an das Projekttempo um einen Halbton erhöht.

Natürlich kann es in einem Projekt mehr als nur einen Tonartwechsel geben. Wenn Sie sich im Modus „An Projekttonart anpassen“ befinden, wird Mixcraft eventuell im Projekt vorliegende Tonartänderungen bei der Anpassung des Sounds berücksichtigen. Bleiben wir bei dem vorangegangenen Beispiel: Wenn der Sound ursprünglich in der Tonart F vorlag und jetzt zwei Tonartwechsel nach A und dann nach G einsetzen, wird der Sound bei der Tonartanpassung natürlich bei Tonart A um vier und bei Tonart G um zwei Halbtöne erhöht bzw. erniedrigt.

Bei der Tonartanpassung wählt Mixcraft grundsätzlich den kürzesten Weg zwischen zwei Tonarten. Wenn z. B. ein Sound von F nach G angepasst werden soll, wird er um zwei Halbtöne aufwärts und nicht etwa um 10 Halbtöne abwärts angepasst.

Die Tonart eines Sounds ändern
Angenommen, die Tonart eines Sounds ist korrekt. In diesem Fall können Sie die Tonart des Sounds einfach durch Hinzufügen von Marken mit Tonartwechseln und/oder durch Ändern der Projekttonart anpassen . Sie brauchen also nicht unbedingt die Tonart des Sounds selbst zu modifizieren, sondern können stattdessen die Projekttonart ändern oder Tonart-Marken hinzufügen. Grundsätzlich können Sie sich folgende Leitsätze merken: Wenn Sie die Tonart eines Sounds ändern möchten, modifizieren Sie die Projekt-Tonart. Ändern Sie die Tonart eines Sounds nur dann, wenn sie falsch ist.

Sollte es vorkommen, dass die erkannte Tonart nicht korrekt ist, können Sie sie über das Einblendmenü bzw. Textfeld bei „Erkannte Tonart“ bearbeiten. Dabei wird die ursprünglich erkannte Tonart innerhalb der Liste mit einem Sternchen (*) kenntlich gemacht. Wenn Sie nach einer Änderung der erkannten Tonart diesen Schritt wieder rückgängig machen möchten, können Sie so die Originaltonart schnell in der Liste ausfindig machen.

Die Tonhöhe von Sounds anpassen

Tonhöhenänderungen von Sounds nehmen Sie auf dem Register Sound im unteren Bereich des Mixcraft-Programmfensters vor. Wenn Sie möchten, dass ein Sound Tonartänderungen in der Zeitleiste des Projekts folgt oder sich an die im Projekt gegebene Tonart anpasst, sollten Sie die Tonart des Sounds anpassen.

Tonhöhe nicht ändern
Wenn es bei einem Sound nicht von Bedeutung ist, ob sich die Tonhöhe ändert, können Sie im Register Sound die Option „Tonhöhe nicht ändern“ anwählen. Wenden Sie dann eine Tempoanpassung des Sounds per Time Stretching an, wird die Tonhöhe des Sounds um das Maß der Dehnung oder Stauchung (Time Stretch) verändert.

Tonhöhe ändern um
Um die Tonhöhe eines Sounds anzupassen, wählen Sie die Option „Tonhöhe ändern um“ auf dem Register Sound.

Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit, die Tonhöhe eines Sounds in Halbtonschritten anzupassen. Dazu können Sie etwa einen Wert direkt in das Zahlenfeld eingeben (z. B. 1.26 Halbtöne) oder Sie verwenden das Einblendmenü oder die Modifikationstasten rechts daneben, um den gewünschten Wert anzugeben. Die Funktion kann verwendet werden, wenn z. B. eine Vokalaufnahme etwas neben der eigentlichen Tonart liegt oder um einfach den gesamten Sound in

© 2012 Acoustica, Inc

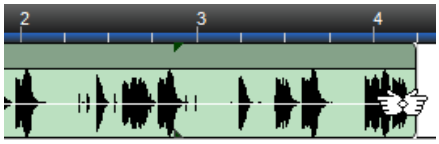
eine andere Tonart zu versetzen.

FlexAudio™

In Mixcraft können Sie das Tempo eines Sounds beliebig verändern, ohne dass sich dabei die Tonhöhe verändert. Dies war nicht immer so. Diese Tempoanpassung wird in der Fachsprache „Time Stretching“ genannt.

FlexAudio™ bezeichnet die Möglichkeit, einen Sound visuell anzupassen.

Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, und ziehen Sie am rechten Rand eines Clips, um dessen Länge mittels FlexAudio™ zu ändern.



Sie erkennen den FlexAudio™-Modus daran, dass der Mauszeiger das FlexAudio™-Symbol annimmt .

Tipps zur Arbeit mit FlexAudio™

Verwenden Sie die FlexAudio™-Technologie, um perfekte Loops zu erstellen. Wenn Sie einen Loop ohne erkanntes Tempo vorliegen haben, schalten Sie die Raster-Einstellung zunächst auf „Takt“. Mit Hilfe von FlexAudio™ richten Sie dann den Sound am nächsten Takt aus. Danach sollten Sie den Sound zu einem Loop machen, so dass alle Loop-Punkte vorhanden sind. Jetzt sollte der Loop perfekt synchronisiert sein, es sei denn, es befinden sich Tempowechsel in diesem. In einem solchen Fall sollten Sie zunächst das Tempo des Sounds analysieren und aktualisieren.

Nachdem Sie mit Hilfe von FlexAudio™ einen Sound um einen gewissen Prozentwert gedehnt oder gestaucht haben, können Sie dessen Tempo mit einer einfach Rechnung ermitteln und einstellen. Dazu müssen Sie nur das Tempo einer Tempo-Marke kurz vor Beginn des Sounds herausfinden. Beginnen Sie dann mit folgender Formel: Tempo des Sounds = (Projekt-Tempo) x (Time Stretch-Prozentwert des Sounds) / 100. Wechseln Sie nun im Register Sound auf die Option „An Projekttempo anpassen“, und geben Sie den errechneten Tempowert ein.

Wenn Sie z. B. einen Werbespot produzieren, der exakt 30 oder 60 Sekunden lang sein muss und Sie mit dem Spot ein paar Sekunden über oder unter dieser Vorgabe liegen, passen Sie das Ganze einfach mit FlexAudio™ an. Kennen Sie aus dem TV und Radio Werbesendungen mit den extrem schnell verlesenen Hinweisen rechtlicher Art am Ende des Spots (Arzneimittelwerbung)? Kein Mensch kann in diesem Tempo sprechen. Mit FlexAudio™ bekommen Sie dies aber perfekt in den Griff, indem Sie die Aufnahme z. B. auf 75% stauchen.

Grundsätzlich kann das Time Stretching in einem Bereich von 25% bis 400% ablaufen. Erfahrungsgemäß erhält man aber die besten Ergebnisse, wenn man sich dabei in einem Bereich von 75% bis 125% bewegt.

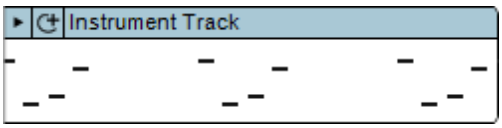
© 2012 Acoustica, Inc

Verbinden

Um zwei oder mehrere Audio- oder Virtuelle Instrumenten-Clips auf der selben Spur zusammenzufassen, wählen Sie die Clips und klicken dann im Menü „Sound" die Option „Zu neuem Clip verbinden".

Vor dem Verbinden

Nach dem Verbinden



Wann kommt dieses Feature zum Einsatz?:

- Es befinden sich mehrere Virtuelle Instrumenten-Clips in einer Spur und Sie möchten die Notation für die gesamte Spur ausdrucken. Die Notationsansicht zeigt immer einen einzelnen Clip. Wenn Sie die Clips miteinander verbinden, können Sie diesen großen Clip am Stück bearbeiten.
- Sie haben mehrere Audio-Clips mit einem Klimaanlage-Gebrumm im Hintergrund in eine Spur aufgenommen, und Sie möchten das Gebrumm in einem Arbeitsschritt entfernen.
- Sie haben Hunderte Clips und Ihr Arbeitsplatz wird unübersichtlich und langsam. Wenn Sie die Clips zu einem verbinden, werden weniger Ressourcen verbraucht und die Arbeitsgeschwindigkeit Ihres Rechners steigt.
- Sie sind wollen einfach nur die Verbinden-Funktion nutzen, weil Sie ein Verbindungstyp sind? (Entschuldigung, wir wollten ein bisschen Humor in die Hilfe einbringen...und Glückwunsch dass Sie die Hilfe immernoch lesen!)

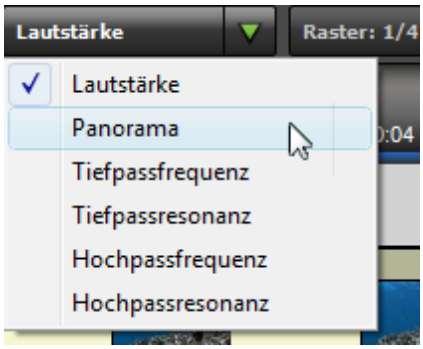
Hüllkurven

Jeder Sound hat seine eigenen Hüllkurven für Lautstärke, Panorama und Filter.

Wahl des Hüllkurven-Typs

Um die Lautstärke eines Sounds ändern zu können, sollten Sie zunächst sicherstellen, dass in der Werkzeugleiste der Lautstärke-Parameter angewählt ist.

© 2012 Acoustica, Inc



Sobald der Parameter „Lautstärke" angewählt ist, wird in jedem Sound des Projekts die Lautstärke-Hüllkurve angezeigt.

Clip-Hüllkurven-Typen :

- Lautstärke
- Panorama
- Tiefpass-Cutoff
- Tiefpass-Resonanz
- Hochpass-Cutoff
- Hochpass-Resonanz

Bearbeiten der Hüllkurve

In diesem Beispiel bearbeiten wir die Lautstärke.

Der Clip hat zwei Hüllkurven-Knotenpunkte, beide sind auf einen Wert von 100% eingestellt. Klicken Sie auf die Hüllkurven-Linie, um einen neuen Knotenpunkt einzufügen. Klicken und ziehen Sie diesen Punkt auf einen neuen Lautstärke-Wert.

Die Lautstärke des Sounds im Bild oben startet nun bei 100%, steigt dann schnell auf 170% und sinkt dann allmählich wieder auf 100%. Auf die gezeigte Art und Weise können Sie so viele Hüllkurven-Knotenpunkte einfügen und den Lautstärkeverlauf entsprechend anpassen, wie Sie möchten.

Modifikationstasten

Knotenpunkte hinzufügen:Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, um einen Knotenpunkt an einer beliebigen Stelle der Hüllkurve einzusetzen.

Linie bewegen: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die Hüllkurven-Linie, um

© 2012 Acoustica, Inc

diese nach oben oder unten zu verschieben.

Knotenpunkte löschen:Halten Sie die ALT-Taste gedrückt und klicken Sie auf einen Knotenpunkt, um diesen zu entfernen.

Exakte Lautstärke-Einstellung

Wenn Sie den gewünschten Lautstärkewert nicht durch Ziehen mit der Maus exakt erreichen, können Sie einen Knotenpunkt der Hüllkurve auch mit der rechten Maustaste anklicken und dann den Befehl „Exakten Wert angeben" aufrufen. Es erscheint die Dialogbox „Lautstärke", in der Sie über die Eingabe in ein Zahlenfeld den gewünschten Lautstärkewert angeben können.

Ein- und Ausblenden, Lautstärke anheben und absenken

Mit Hilfe der folgenden Befehle können Sie auf einmal eine Reihe von Hüllkurven-Knotenpunkten setzen. Markieren Sie dazu einen Bereich eines Audio-Clips und wählenSie eine der folgenden Optionen:

Menü „Sound" > Hüllkurven > Einfaden
> Ausfaden
> Absenken
> Anheben

Ein Fade erzeugt einen Lautstärkeverlauf von einem Lautstärkewert zu einem zweiten. Durch Anheben oder Absenken der Lautstärke erreichen Sie eine entsprechende Volume-Verstärkung oder -Reduzierung im angewählten Bereich.

Clip-Lautstärke

Die Lautstärke kann in einem Bereich von 0% bis 200% eingestellt werden (-Inf dB bis +6 dB).

Clip-Panorama

Als Panorama bezeichnet man das Lautstärkeverhältnis zwischen linkem und rechtem Kanal (den Lautsprechern). Sie können das Panorama eines Sounds so einstellen, dass Sie beim Hören den Eindruck gewinnen, er würde zwischen linkem und rechtem Kanal hin und her wandern. Mit der richtigen Panorama-Einstellung wird eine Stereo-Wiedergabe erst richtig interessant und lebendig.

Das Panorama kann sich in einem Bereich von 100% links bis 100% rechts bewegen.

Tiefpass- und Hochpassfilter

Zusätzlich zur Möglichkeit, die Lautstärke und das Panorama eines Sounds zu ändern, können Sie in Mixcraft auch den Hoch- und den Tiefpassfilter bearbeiten.

Was ist ein Tiefpassfilter?

Bei einem Tiefpassfilter handelt es sich um einen speziellen Audiofilter, der tiefere Frequenzbereiche hörbar lässt, während Frequenzen oberhalb eines bestimmten Werts ausgefiltert werden. Diesen Wert nennt man „Cutoff“. Alle Frequenzen unterhalb des Cutoff-Werts bleiben erhalten, alle Frequenzen darüber werden abgeschwächt oder komplett aus dem Audio-Signal entfernt. Wenn Sie

© 2012 Acoustica, Inc

z. B. einen Tiefpassfliter mit einer Cutoff-Frequenz von 2000 Hz verwenden, werden alle Frequenzbereiche unterhalb dieser 2000 Hz unverändert belassen. Alle Frequenzbereiche oberhalb von 2000 Hz werden reduziert oder gelöscht.

Der in Mixcraft enthaltene Tiefpassfilter ist ein Resonanzfilter. Dies bedeutet, dass er neben dem Wert für die Cutoff-Frequenz zusätzlich einen Resonanzwert enthält. Einfach gesagt bewirkt die Resonanz, dass ein Frequenzbereich, der in der Nähe der Cutoff-Frequenz liegt, hervorgehoben wird. Stellen wir uns z. B. einen Filter mit einer Cutoff-Frequenz von 2000 Hz und einem hohen Resonanz-Wert vor. Während die Frequenzen unterhalb von 2000 Hz vollkommen unverändert bleiben, klingen Frequnenzen um 2000 Hz lauter. Das Prinzip der Resonanz folgt einem einfachen Konzept, kann aber zu besonderen Effekten führen, besonders dann, wenn eine hohe Frequenz vorliegt und die Cutoff-Frequenz des Filters verändert wird. Das Ergebnis kann ein Effekt sein, der als „Filter sweep“ bekannt ist (Filter, dessen Cutoff-Frequenz wechselt).

Jeder Sound in Mixcraft verfügt über einen eigenen Resonanz-Tiefpassfilter. Die Filter können in vielerlei Hinsicht eingesetzt werden. So können Sie diese z. B. als EQ-Effekte einsetzen, die bestimmte hohe Frequenzbereiche wie das Quietschen einer Akustik-Gitarrensaite aus dem Audio-Signal entfernen. Oder Sie erzeugen Filter sweeps, indem Sie Resonanzen hinzufügen, während sich die Cutoff-Frequenz nach oben und unten bewegt. In Mixcraft können Sie die Cutoff-Frequenz sowie den Resonanzwert über die angezeigten Hüllkurven beliebig bearbeiten, in derselben Art und Weise, wie auch Lautstärke und Panorama eines Sounds eingestellt werden.

Wie Sie einen Tiefpassfilter bearbeiten

Um die Cutoff-Frequenz eines Tiefpassfilters bearbeiten zu können, müssen Sie zunächst aus der Werkzeugleiste den Parameter „Tiefpassfrequenz“ auswählen, so dass die entsprechende Hüllkurve innerhalb der Sounds angezeigt wird. In der Voreinstellung sind alle Knotenpunkte der Tiefpassfrequenz-Linie auf 100% eingestellt. Dies bedeutet, dass alle Frequenzen des Sounds unterhalb des Cutoffs von 100% (und damit alles) gehört werden kann. Wenn Sie nun Knotenpunkte einfügen, deren Wert unterhalb von 100% liegt, werden alle darüber liegenden Frequenzen aus dem Audio-Signal entfernt.

Um die Resonanz des Tiefpassfilters in einem Sound zu bearbeiten, wählen Sie aus der Werkzeugleiste den Parameter „Tiefpassresonanz“. Alle Knotenpunkte in der Hüllkurve für den Resonanzwert befinden sich auf 0%. Zu Beginn liegt also keine Resonanz an der Cutoff-Frequenz des Filters vor. Knotenpunkte, die nun eingefügt werden und einen Wert größer als 0% einnehmen, führen nun zu einer Verstärkung der Cutoff-Frequenz, vorausgesetzt es befinden sich Signale im Cutoff-Frequenzbereich.

Was ist ein Hochpassfilter?

Ein Hochpassfilter stellt genau das Gegenteil eines Tiefpassfilters dar. Hohe Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz werden beibehalten, während tiefer liegende Frequenzen aus dem Audio-Signal entfernt oder dort abgeschwächt werden.

Auch bei den Hochpassfiltern in Mixcraft handelt es sich um Resonanzfilter.

Wie Sie einen Hochpassfilter bearbeiten

Um die Cutoff-Frequenz eines Hochpassfilters bearbeiten zu können, müssen Sie zunächst aus der Werkzeugleiste den Parameter „Hochpassfrequenz“ auswählen, so dass die entsprechende Hüllkurve innerhalb der Sounds angezeigt wird. In der Voreinstellung sind alle Knotenpunkte der

© 2012 Acoustica, Inc

Hochpassfrequenz-Linie auf 0% eingestellt. Dies bedeutet, dass alle Frequenzen des Sounds oberhalb des Cutoffs von 0% (und damit alles) gehört werden kann. Wenn Sie nun Knotenpunkte einfügen, deren Wert oberhalb von 0% liegen, werden alle darunter liegenden Frequenzen aus dem Audio-Signal entfernt.

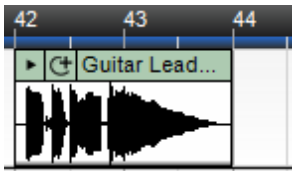
Um die Resonanz des Hochpassfilters in einem Sound zu bearbeiten, wählen Sie aus der Werkzeugleiste den Parameter „Hochpassresonanz“. Alle Knotenpunkte in der Hüllkurve für den Resonanzwert befinden sich auf 0%. Zu Beginn liegt also keine Resonanz an der Cutoff-Frequenz des Filters vor. Knotenpunkte, die nun eingefügt werden und einen Wert größer als 0% einnehmen, führen jetzt zu einer Verstärkung der Cutoff-Frequenz, vorausgesetzt, es befinden sich Signale im Cutoff-Frequenzbereich.

Welche Songs verwenden diesen Effekt?

Bei vielen Songs in verschiedenen Genres werden Resonanzfilter eingesetzt. Gerade viele Dance-Songs beginnen mit einem Tiefpassfilter, dessen Cutoff-Frequenz langsam ansteigt, so dass der Song dumpf beginnt und immer heller und strahlender wird.

Audio-Clips

Ein Audio-Clip ist eine Audioaufnahme.

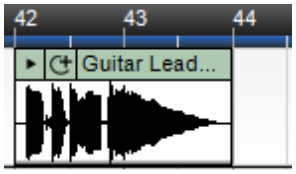


Audio-Clips können eingeladen oder aufgenommen werden.

Sie können in Mixcraft Dateien in den Formaten MP3, OGG, WMA, WAV und AIF hinzufügen. Aufnahmen sind WAV- oder OGG-Dateien, die in Ihrem Projektordner gespeichert werden.

Hinzufügen/Laden

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen Audio-Clip in ein Mixcraft-Projekt einzufügen.



Menü „Sound“

Wählen Sie im Menü „Sound“ > „Sound hinzufügen“. Navigieren Sie in den Ordner, in dem sich der gewünschte Audio-Clip befindet, wählen ihn an und klicken dann auf „Öffnen“. Der Audio-Clip wird nun an der Stelle in das Projekt eingefügt, an der sich momentan die Positionsanzeige der Wiedergabe befindet. Alternativ dazu können Sie auch den Tastaturbefehl STRG+H verwenden oder die Taste „Sound hinzufügen“ in der Mixcraft-Werkzeugleiste anklicken.

© 2012 Acoustica, Inc

Sound hinzufügen **STRG+H**

Doppelklicken Sie eine Spur.

Wenn Sie innerhalb einer Spur doppelklicken, wird an der Klickposition die Positionsanzeige der Wiedergabe gesetzt und gleichzeitig eine Dialogbox geöffnet, über die Sie einen Sound auswählen können. Der Sound wird dann an der Positionsanzeige in das Projekt eingefügt.

Einen Sound aus der Loop-Bibliothek einfügen

Klicken Sie auf das Register „Bibliothek“ im unteren Bereich des Mixcraft-Programmfensters. Wählen Sie dann einen Sound aus der Bibliothek aus, setzten Sie die Positionsanzeige der Wiedergabe an die gewünschte Einfügestelle und klicken Sie dann die Plus-Taste (+), die sich neben jedem Sound innerhalb der Bibliothek befindet. Natürlich können Sie auch direkt einen Sound aus der Bibliothek in den Sound-Arbeitsbereich ziehen.

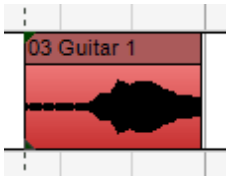
Einen Sound aus dem Windows-Explorer in das Projekt ziehen

Öffnen Sie den Datei-Explorer von Windows und navigieren Sie zum dem Sound oder den Sounds, die Sie in das Projekt einfügen möchten. Markieren Sie dann die gewünschten Sounds und ziehen Sie diese direkt in den Sound-Arbeitsbereich des Mixcraft-Projekts..

Sound-Analyse während des Ladevorgangs

Beim Laden eines Sounds analysiert Mixcraft diesen, um die Wellenform des Sounds darstellen zu können. Wenn Sie die Automatische Tempoanpassung aktiviert haben, wird das Programm das Tempo, die Schläge sowie die Tonart des Sounds ermitteln, letzteres allerdings nur dann, wenn ein Sound länger als 30 Sekunden dauert. Sollte Mixcraft Tempo und Tonart ermittelt haben, wird es den Sound am Raster ausrichten und ihn an die Tonart und das Tempo des Projektes anpassen.

Aufnehmen



Aktivieren Sie eine Spur für die Aufnahme. Klicken Sie im Spurparameterbereich die Taste „bereit“. Mehr über die Aufnahmebereitschaft von Spuren erfahren Sie im Abschnitt über Spuren.

Optional können Sie auch noch folgende Einstellungen vor der Aufnahme vornehmen:

- Einen Punch-In/Out-Bereich festlegen
- Einen Loop einrichten für eine Loop-Aufnahme
- Die Spur für das direkte Abhören von Effekten einrichten

Wenn Sie bereit sind für die Aufnahme, klicken Sie die Aufnahmetaste in der Wiedergabeleiste.

© 2012 Acoustica, Inc

Sounds werden in der Voreinstellung in CD-Qualität aufgenommen. Die Aufnahmequalität kann in den Mixcraft-Einstellungen geändert werden. Klicken Sie im Menü „Datei“ auf „Einstellungen“ und dort das Register „Audiogerät“.

Direkt im OGG-Format aufnehmen
Sollte Ihre Festplatte schon mit großen WAV-Dateien voll sein, können Sie auch direkt in OGG-Dateien aufzeichnen, die weniger Platz Ihrer Festplatte in Anspruch nehmen.

Navigieren Sie zu den Aufnahme-Einstellungen Menü „Datei“ (Einstellungen/Aufnahme), wählen Sie dort „Komprimierte OGG-Vorbis-Datei (.OGG) und die gewünschte Qualität. Alle neuen Aufnahmen werden jetzt im .OGG-Format aufgezeichnet.

Aufnahme	**R oder STRG+R**

Kanal/Phase/Normalisieren

Diese Eigenschaften können für die angewählten Audiodaten im Menü „Sound“ unter „Eigenschaften“ aufgerufen werden.
Alternativ können Sie einen Audio-Clip rechtsklicken und im Kontextmenü unter „Eigenschaften“ eine der folgenden Optionen aufrufen.

Kanal

Mixcraft zeigt Stereo- und Mono-Audio-Clips auf dieselbe Art an. Wenn es sich um einen Stereo-Sound handelt, wird der rechte und linke Kanal in einer Ansicht zusammengefasst.

Wenn Sie nur den linken Kanal eines Stereo-Sounds spielen möchten, können Sie den Sound-Clip anwählen und dann einen Kanal unter „Kanäle" im Menü „Sound" auswählen.

Menü „Sound“ > „Eigenschaften“ > „Kanäle“ > „Mono“ oder „Stereo“
> „Linker Kanal“
> „Rechter Kanal“

(Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontext-Menü zu öffnen.)

Wählen Sie „Stereo/Mono“, „Linker Kanal“ oder „Rechter Kanal“.

Im Titelbereich des Sound-Clips wird „[Linker Kanal]“ bzw. „[Rechter Kanal]“ angezeigt, wenn Sie eine entsprechende Einstellung vorgenommen haben.

Phase

Mit dem Untermenü „Phase“ können Sie das Signal des linken, rechten oder beider Kanäle invertieren.

Menü „Sound“ > „Eigenschaften“ > „Phase“ > „Normal“
> „Nur den linken Kanal invertieren“
> „Nur den rechten Kanal invertieren“
> „Beide Kanäle invertieren“

© 2012 Acoustica, Inc

Normalisieren

Beim Normalisieren wird die Lautstärke eines Sounds so angepasst, dass der lauteste Bereich dieses Sounds auf das maximal mögliche gesetzt und der Rest des Sounds um den gleichen Prozentsatz in der Lautstärke angehoben wird.

Menü „Sound“ > „Eigenschaften“ > „Normalisieren“

In externem Editor bearbeiten

Mixcraft kann zusammen mit einem externen Editor verwendet werden, um an einem Sound permanente Änderungen vorzunehmen. Wenn Sie z. B. einen Sound umkehren oder Störgeräusche herausschneiden möchten, könnten Sie ein externes Bearbeitungsprogramm verwenden. (Sie müssen diesen externen Editor natürlich besitzen und installiert haben.)

Einen externen Editor einrichten

Rufen Sie die Mixcraft-Einstellungen und dort das Register „Allgemein“ auf, um einen externen Editor anzugeben.

Wie Sie einen Sound in einem externen Editor bearbeiten

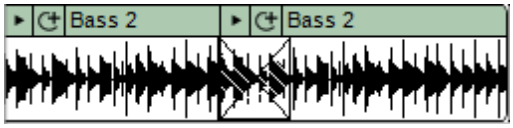
Rechtsklicken Sie einen Sound, und wählen Sie „In externem Editor bearbeiten...“, oder wählen Sie „In externem Editor bearbeiten...“ aus dem Menü „Sound“.

Menü „Sound“ > „In externem Editor bearbeiten...“

Sie haben die Option, entweder den Original-Sound zu bearbeiten, oder eine Kopie. Wenn Sie den Original-Sound bearbeiten, so ist die Änderung dauerhaft und kann nicht widerrufen werden.

Überblenden

Das Überblenden ist in Mixcraft ganz einfach. Ziehen Sie einfach einen Sound über einen anderen und es wird sofort eine Überblendung eingerichtet, so dass ein Sound unmerklich in den nächsten übergeht.

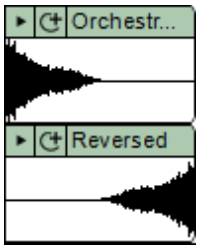


Der Bereich der Überblendung wird durch eine durchgekreuzte Fläche kenntlich gemacht.

Sound rückwärts

Sie können einen Sound rückwärts abspielen bzw. umkehren, indem Sie auf das Menü „Sound" > „Rückwärts" klicken.

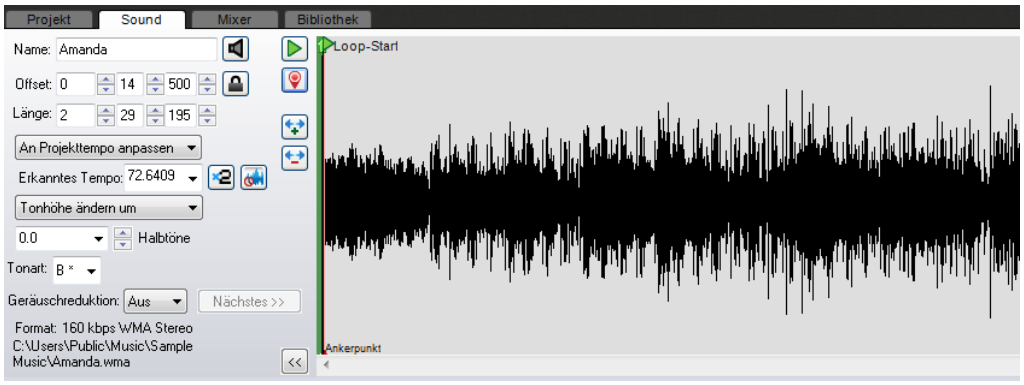
© 2012 Acoustica, Inc



Mixcraft erstellt eine umgekehrte Version des Audios und der Sound wird rückwärts gespielt. Alle Hüllkurven-Punkte bleiben an der ursprünglichen Position.

Register Sound (Audio)

Im Register Sound können Sie Tonhöhe, Tonart, Loop-Punkte und die Länge von Sounds ändern.



Name bearbeiten

Ändert den Namen eines Clips. Tippen Sie einen neuen Namen ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Mute/Unmute

Klicken Sie das Lautsprechersymbol, um den Sound stummzuschalten (mute) oder wieder hörbar zu machen.

Gesperrt oder nicht gesperrt

Klicken Sie das Schlosssymbol, um den Sound zu sperren oder wieder freizugeben.

Offset

Geben Sie den Offset (Startzeitpunkt) des Sounds durch Eingabe von Minuten, Sekunden und Millisekunden an.

Sofern in Mixcraft Zeiten im „Beats“-Modus angezeigt werden, geben Sie in die Textfelder Takte, Beats und Teilbeats ein (1000 Teilbeats = 1 Beat).

Länge

© 2012 Acoustica, Inc

Ändern Sie die Länge eines Sounds durch Angabe von Minuten, Sekunden und Millisekunden. (Um den Sound zu verlängern, wird er wiederholt.)

Sofern in Mixcraft Zeiten im „Beats“-Modus angezeigt werden, geben Sie in die Textfelder Takte, Beats und Teilbeats ein (1000 Teilbeats = 1 Beat).

Länge/Tempo

Geben Sie den Modus für Änderungen der Soundlänge an, entweder Anpassung an das Projekttempo oder Änderung auf eine bestimmte Länge.

Tonhöhe, Tonart und Transposition anpassen

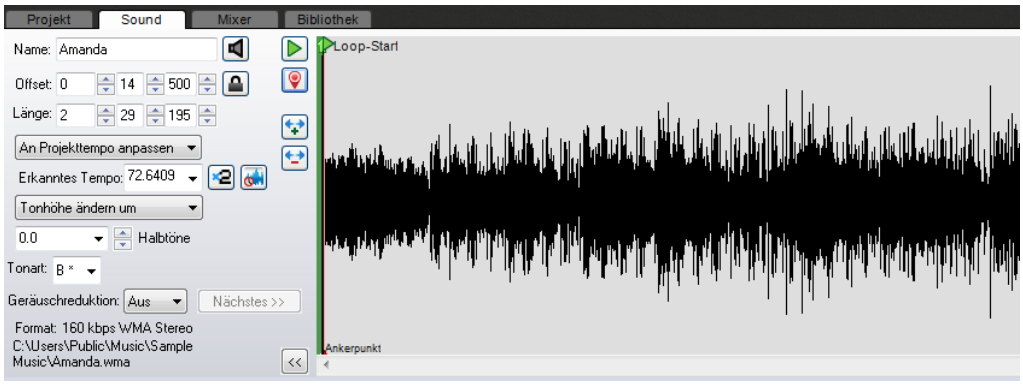
Geben Sie den Modus für Tonhöhenanpassung des Sounds an eine Projekttonart oder eine bestimmte Tonhöhe an.

Bedienelemente zeigen/verstecken

Klicken Sie die Taste [<<], um die Bedienelemente links zu verbergen und mehr von Ihren Noten zu sehen. Um die Bedienelemente wieder anzuzeigen, klicken Sie die Taste [>>].

Geräuschreduzierung

Mixcraft hat ein eingebautes Werkzeug zur Geräuschreduktion für Audio-Clips.



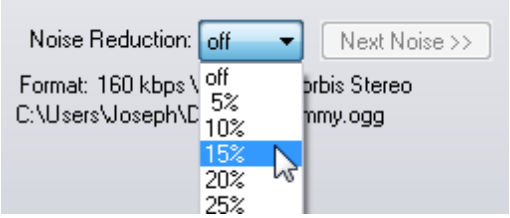
Definition von Geräusch

Ein unerwünschtes Geräusch kann hier ein Hintergrundbrummen sein, Klicks und Knallen usw. Mixcrafts Geräuschreduktion funktioniert am besten bei konstanten Geräuschen, wie bei Ventilatoren oder Klimaanlagen oder anderen Geräuschen, die konstant während der ganzen Aufnahme auftreten.

Die Geräuschreduktion von Mixcraft verwenden

Klicken Sie den Audio-Clip an, dessen Störgeräusch Sie entfernen möchten. Klicken Sie auf den Reiter Sound. Wählen Sie aus dem Aufklappmenü „Geräuschreduktion“ einen Wert bis zu 100%.

© 2012 Acoustica, Inc



Wenn Sie einen Prozentsatz festgelegt haben, wird Mixcraft automatisch eine Stelle suchen, in dem ein Geräusch gut hörbar sein könnte. Mixcraft zeigt den Abschnitt, in dem das Geräusch auftritt mit zwei Markierungen „Geräusch-Start“, und „Geräusch-Ende“.

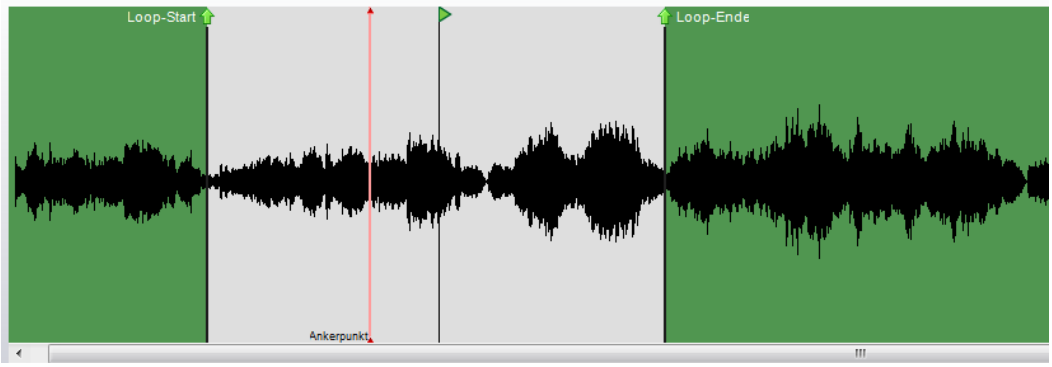
Das Bild oben zeigt ein Beispiel eines guten Geräusch-Samples. Sie können den Geräuschabschnitt bearbeiten, indem Sie die Markierungen „Geräusch-Start" und „Geräusch-Ende" anklicken und verschieben. Wenn Mixcraft das nächstbeste Geräusch-Sample finden soll, klicken Sie auf die Taste „Nächstes >>“. Eventuell hält Mixcraft andere Geräusche, als Sie, für unerwünscht. Dann bearbeiten Sie diese manuell.

Ein Geräusch-Sample finden

Am besten funktioniert die Geräuschreduktion, wenn Sie einen Geräusch-Schnipsel zur Verfügung haben. Wenn Sie z. B. eine Klimaanlage im Hintergrund haben, und Sie die Aufnahme starten, nehmen Sie zuerst eine Sekunde nur die Klimaanlage auf. Dann wählen Sie den Bereich, der nur die Klimaanlage enthält als Geräusch-Sample. Wenn Sie kein gutes Beispiel für Ihr Geräusch haben, können Sie auch im Nachhinein versuchen, das Geräusch aufzunehmen, und dann verbinden Sie die Clips.

Loop-Punkte/Raster

Im Loop-Editor von Mixcraft können Sie jeden Loop-Punkt eines Audio-Clips bearbeiten und ausrichten. Den Loop-Editor finden Sie im Register Sound.



Einen Loop justieren

© 2012 Acoustica, Inc

Im Loop-Editor von Mixcraft wird der eigentliche hörbare Loop-Bereich des Sounds in grauer Farbe dargestellt, während die nicht verwendeten Bereiche eines Sounds in grüner Farbe angezeigt werden. (Wird ein Sound, der nicht die Eigenschaft eines Loops besitzt, im Sound-Arbeitsbereich des Programms durch Ziehen verkürzt oder verlängert, dann werden diese getrimmten Bereiche des Loops im Editor in dunkelgrauer Farbe angezeigt.)

Start - End

Ziehen Sie die „Start“- sowie die „Ende“-Markierung innerhalb des Editors, um den Anfang und den Endpunkt des Loops zu bestimmen. Alternativ dazu können Sie auch innerhalb des Loop-Editorfensters mit der rechten Maustaste klicken und die entsprechenden Befehle „Als Loop-Start festlegen“ und „Als Loop-Ende festlegen“ anwählen.

Wenn Sie Probleme beim Verschieben der „Start“- und „Ende“-Markierungen haben, dann achten Sie darauf, auf die vertikale Linie zu klicken und zu ziehen.

Klicken Sie auf die kleine grüne Wiedergabetaste innerhalb des Editors, um den bearbeiteten Loop vorzuhören.

Erkannte Beats anzeigen lassen

Wenn Sie innerhalb des Loop-Editors nicht die erkannten Beats in Form von vertikalen Linien sehen, klicken Sie auf die Taste „Erkannte Beats zeigen (sofern erkannt)“.

Jeder in einem Sound erkannte Beat-Punkt verfügt über ein Tempo. Wieviele Beat-Punkte im Editor angezeigt werden, hängt von der gewählten Darstellungsgröße (Zoom) im Editor ab. Vergrößern Sie die Darstellung, um mehr Details und Beat-Punkte zu sehen. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger auf einen erkannten Beat-Punkt, um einen Hinweis über das erkannte Tempo zu erhalten, das an diesem Punkt im Sound vorliegt.

Tipp: Der perfekte Loop

Um einen sehr präzisen Loop zu erstellen, empfiehlt es sich, die Markierungen für „Loop-Start“ und „Loop-Ende“ direkt auf einen erkannten Beat-Punkt zu ziehen. So erreichen Sie es, dass der entstehende Loop sich exakt auf einen Schlag am Raster ausrichten lässt.

Den Ankerpunkt setzen

Ein Ankerpunkt innerhalb eines Loops wird dazu verwendet, um diesen am Raster ausrichten zu können. Der Ankerpunkt wird als rote Linie dargestellt. Sie können ihn verschieben, indem Sie mit der Maus an der roten Linie ziehen.

Wenn Sie z. B. einen Sound mit einem sehr langen Intro haben, der jedoch erst beim allerersten Beat des Sounds „einrasten“ soll, können Sie den Ankerpunkt auf den ersten Beat verschieben. Alternativ können Sie an der gewünschten Position mit der rechten Maustaste klicken und den Befehl „Als Ankerpunkt festlegen“ wählen. Weitere Informationen zu Ankerpunkten finden Sie auf der Seite „Ankerpunkte einfügen“.

Im Normalfall wird ein Ankerpunkt ganz zu Beginn (Zeit 0) eines Loops platziert.

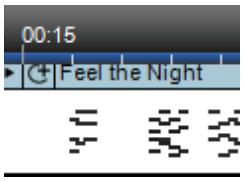
Loop und Ankerpunkte rücksetzen

© 2012 Acoustica, Inc

Um alle Loop-Einstellungen und Ankerpunkte wieder aufzuheben, klicken Sie im Loop-Editor mit der rechten Maustaste und wählen den Befehl „Loop und Ankerpunkt rücksetzen".

Virtuelle Instrument-Clips (MIDI)

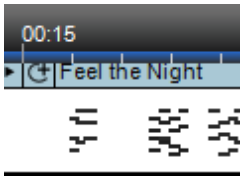
Die Clips eines virtuellen Instruments bestehen aus MIDI-Daten, die einem Synthesizer angegeben, was er spielen soll.



Jede Linie in dem Clip stellt eine Note dar.

Hinzufügen/Laden

Virtuelle Instrument-Clips können auf verschiedene Arten hinzugefügt werden.



Einen leeren virtuellen Instrument-Clip erzeugen.

Doppelklicken Sie in einer virtuellen Instrumentspur, oder rechtsklicken Sie die Spur und wählen Sie „Instrument-Clip hinzufügen“.

Einen virtuellen Instrumenten-Clip aufnehmen

Versetzen Sie eine virtuelle Instrumentspur in Aufnahmebereitschaft, und starten Sie die Aufnahme. Spielen Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard, und klicken Sie die Stopp-Taste in der Wiedergabeleiste, um die Aufnahme zu beenden. Erfahren Sie mehr über das Aufnehmen von virtuellen Instrument-Clips.

Eine MIDI-Datei importieren

Klicken Sie mit der rechten Maustaste an der Position innerhalb einer virtuellen Instrumentenspur, an der Sie die MIDI-Datei einfügen möchten, und wählen Sie aus dem Einblendmenü den Befehl „Sound hinzufügen“. Wählen Sie eine MIDI-Datei (*.MID) aus, und klicken Sie auf „Öffnen".

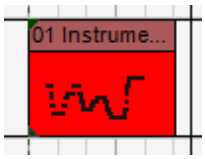
(Beachten Sie, dass bei MIDI-Dateien, die über mehrere Spuren verfügen, Mixcraft diese Datei ebenfalls auf mehrere Projekt-Spuren verteilt. Falls notwendig, werden dabei neue virtuelle Instrumentenspuren erzeugt.)

Sie können populäre Songs in Form von MIDI-Dateien käuflich erwerben.

© 2012 Acoustica, Inc

Alternativ können Sie eine MIDI-Datei öffnen, indem Sie im Menü „Datei“ > „Projekt öffnen...“ wählen und die MIDI-Datei auswählen.

Aufnehmen



Aktivieren Sie eine Spur für die Aufnahme. Klicken Sie im Spurparameterbereich die Taste „bereit“. Mehr über die Aufnahmebereitschaft von Spuren erfahren Sie im Abschnitt über Spuren.

Optional können Sie auch noch folgende Einstellungen vor der Aufnahme vornehmen:

- Einen Punch-In/Out-Bereich festlegen
- Einen Loop einrichten für eine Loop-Aufnahme

Wenn Sie bereit sind für die Aufnahme, klicken Sie die Aufnahmetaste in der Wiedergabeleiste. (Sofern keine Spur aufnahmebereit ist, wird die aktuelle Spur automatisch aktiviert.)

Klicken Sie die Stopp-Taste in der Wiedergabeleiste, sobald Sie mit der Aufnahme fertig sind.

Aufnahme	**R oder STRG+R**

MIDI bearbeiten

Es gibt mehrere Wege, Ihre MIDI-Daten zu bearbeiten. Klicken Sie einfach mit rechts auf einen virtuellen Instrumentenclip und wählen Sie „MIDI-Bearbeitung", gefolgt von den folgenden Optionen.

Quantisieren...	Korrigiert die Noten so, dass Sie besser zum Beat passen.
Humanisieren...	Verändert die Noten so, dass sie weniger nach Computer sondern „menschlicher" klingen.
Transponieren...	Bewegt die Noten in der Tonleiter hoch und runter.
Velocity...	Verändert die Anschlagsstärke der gespielten Noten.
Offsets...	Korrigiert die Startzeit der Noten.
Notenlänge...	Verändert die Länge der Noten.
Einstimmi	Verändert den MIDI-Clip so, dass immer nur eine Note gleichzeitig gespielt wird, so dass

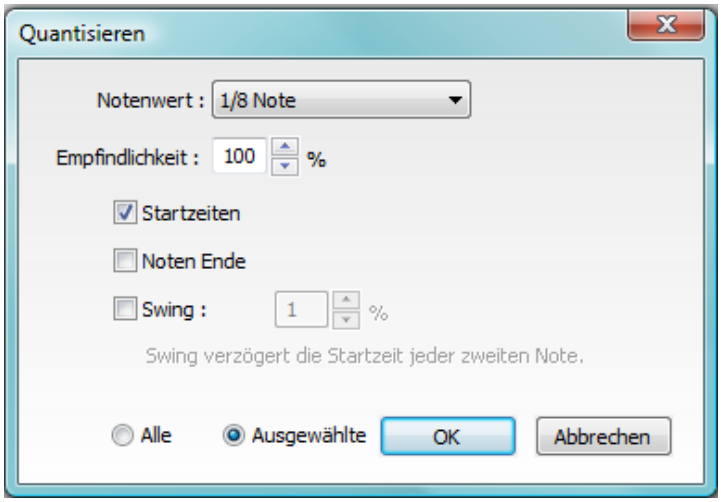
© 2012 Acoustica, Inc

g z.B. aus einem mehrstimmigen Piano-Clip ein einstimmiger Clip eines Blasinstrumentes wird.

Quantisieren

Bei einer Quantisierung handelt es sich um einen Vorgang, bei dem Noten an einem Zeitraster ausgerichtet werden. Ungenau eingespielte Noten werden dann bei der Wiedergabe exakt auf einem Schlag wiedergegeben.

Rechtsklicken Sie einen MIDI-Clip oder MIDI-Daten in der Piano-Rolle, und wählen Sie *„MIDI-Bearbeitung“* und dann *„Quantisieren...“*. Es öffnet sich das Quantisierungsfenster.



Notenwert

Gibt das Zeitraster an, auf das quantisiert wird.

Beachten Sie, dass bei einer Einstellung auf Achtelnote, eine Ganze Note nicht auf die Länge einer Achtel verkürzt sondern nur an der nächsten Achtelposition ausgerichtet wird.

Sofern das Ankreuzfeld „Startzeiten“ aktiviert ist, werden die Startzeiten aller Noten an dem bei „Notenwert“ angegebenen Raster ausgerichtet.

Sofern „Notenende“ aktiviert ist, werden die Endpunkte der Noten ebenfalls am Raster ausgerichtet.

© 2012 Acoustica, Inc

Startzeiten

Aktivieren Sie das Ankreuzfeld bei *Startzeiten,* und wählen Sie einen Wert bei *Notenwert*.

Mixcraft richtet alle Noten am nächsten durch *Notenwert* bestimmten Schlag aus.

Notenenden

Aktivieren Sie das Ankreuzfeld bei „Notenenden“, und wählen Sie einen Wert bei „Notenwert“.

Mixcraft richtet die Enden aller Noten am nächsten durch „Notenwert“ bestimmten Schlag aus.

Swing

Wenn Sie eine Quantisierung mit Swing durchführen möchten, aktivieren Sie „Swing“, und geben Sie dessen Stärke als Prozentwert ein. Bei Swing wird jede Note auf einem ungeraden Schlag (basierend auf dem Notenwert) verzögert.

Dazu ein Beispiel: Sie haben eine Aufnahme mit einer Reihe von Achtelnoten, stellen dann die Option „Startzeiten“ auf Achtelnoten und den Swinganteil auf 30 % ein. Im Ergebnis werden Sie einen gleichmäßigen Swing-Rhythmus erhalten, bei dem die Offbeat-Achtelnoten alle um 30% nach hinten versetzt sind, so dass es tatsächlich wie Swing klingt.

VORHER: Einige Achtelnoten.

NACHHER: Quantisierte Achtelnoten mit 30 % Swing.

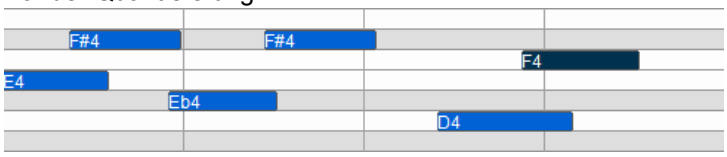
Alle oder Ausgewählte Noten

Hier bestimmen Sie, ob nur ausgewählte Noten oder alle Noten eines virtuellen Instrumenten-Clips quantisiert werden sollen.

(Diese Optionen sind nur zugänglich, wenn Sie die Dialogbox aus der Piano-Rolle heraus aufgerufen haben.)

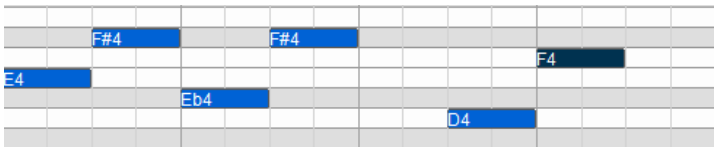
Quantisierungsbeispiel

Vor der Quantisierung



Nach dem Quantisieren der „Startzeiten“ bei einem Notenwert von „1/8 Note).

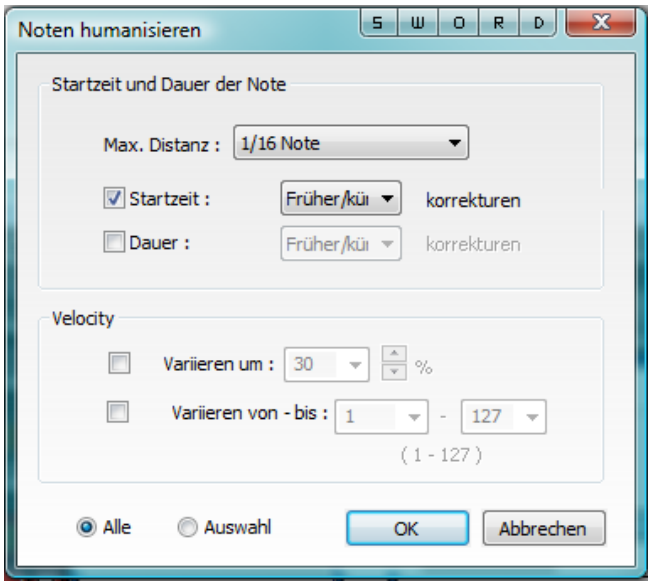
© 2012 Acoustica, Inc



Humanisieren

Wenn Sie MIDI-Daten über eine Maus eingeben und das Raster verwenden, kann es sein, dass die Musik zu sauber und damit zu künstlich nach Computer klingt. Beim Humanisieren wird der MIDI-Spur ein zufälliger und mehr "menschlicher" Klang gegeben.

Klicken Sie mit rechts in einen MIDI-Clip oder in MIDI-Daten in der Piano-Rolle und wählen Sie „MIDI-Bearbeitung" gefolgt von „Humanisieren...". Es öffnet sich das Humanisieren-Fenster.



Max. Distanz

Maximale Notendauer in der “humanisiert" wird.

Startzeit

Legt fest, ab wo “humanisiert" wird. Wenn es angewählt wird, können Sie zwischen „früher/kürzer", „später/länger" und „zufällig" wählen.

Dauer

Legt die Länge der "Humanisierung" fest. Wenn es angewählt wird, können Sie zwischen „früher/kürzer", „später/länger" und „zufällig" wählen.

Velocity

Ermöglicht eine zufällige Velocity. Wählen Sie zwischen eine der folgenden Optionen:

© 2012 Acoustica, Inc

- Zufällig aufgrund von - Einem prozentualen Wert der Originalnote.
- Zufällig variierend zwischen den Anschlagstärken zweier Noten.

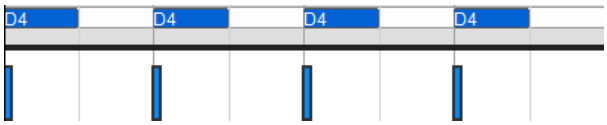
Alles oder Auswahl

Wählen Sie, ob nur die ausgewählten oder alle Noten des virtuellen Instrumentenclips vom Humanisieren betroffen sein sollen.

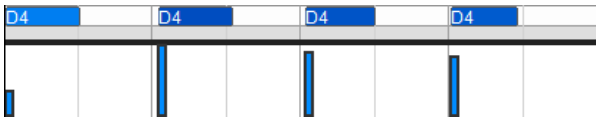
(Diese Option gibt es nur, wenn der Dialog über die Piano-Rolle aufgerufen wurde.)

Humanisieren-Beispiel

Vor dem Humanisieren



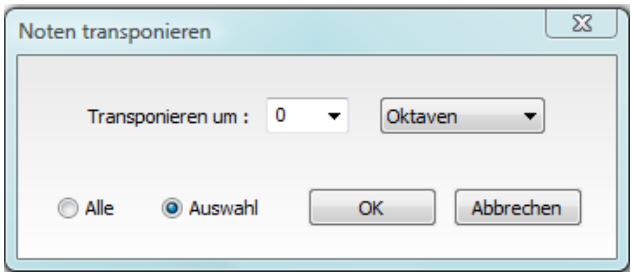
Nach dem Humanisieren



Transponieren

In der Dialogbox „Noten transponieren“ können Sie alle oder ausgewählte Noten eines Clips um eine Anzahl von Oktaven oder Halbtönen transponieren.

Rechtsklicken Sie auf einen MIDI-Clip oder auf MIDI-Daten in der Piano-Rolle und wählen Sie „MIDI-Bearbeiten“ und dann „Transponieren...“. Es öffnet sich das Fenster „Noten transponieren“.



Wählen Sie bei „Transponieren um“ entweder „Oktaven“ oder „Halbtöne“. Geben Sie dann die Anzahl ein, und klicken Sie „OK“.

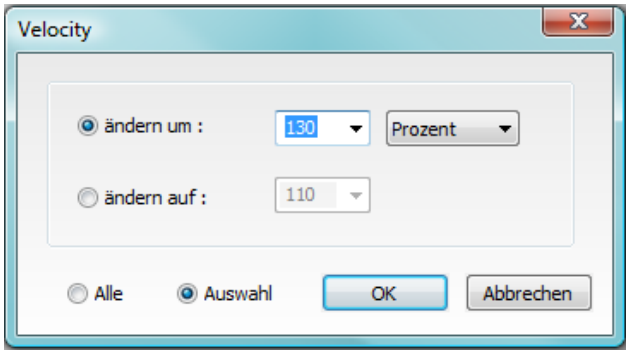
Wenn Sie die Eingabe nur auf ausgewählte Noten anwenden wollen, wählen Sie die Option „Auswahl" an.

© 2012 Acoustica, Inc

Velocitiy

In der Dialogbox Velocity können Sie die Velocity (Anschlagstärke) aller oder ausgewählter Noten ändern. Die MIDI-Velocity gibt an, wie stark eine Taste gedrückt wurde. Der Bereich geht von 1 bis 127.

Rechtsklicken Sie auf einen MIDI-Clip oder in der Piano-Rolle auf MIDI-Daten, und wählen Sie „MIDI-Bearbeitung“ und dann „Velocity…“. Dies öffnet das Fenster „Velocity“.



Ändern um

Ändert die Velocity um einen bestimmten Prozentsatz.

Ändern auf

Geben Sie einen bestimmten Velocity-Wert an, auf den alle Noten gesetzt werden. Der gültige Bereich geht von 1 bis 127.

Alle oder Auswahl

Hier bestimmen Sie, ob nur ausgewählte Noten oder alle Noten eines virtuellen Instrumenten-Clips geändert werden sollen.

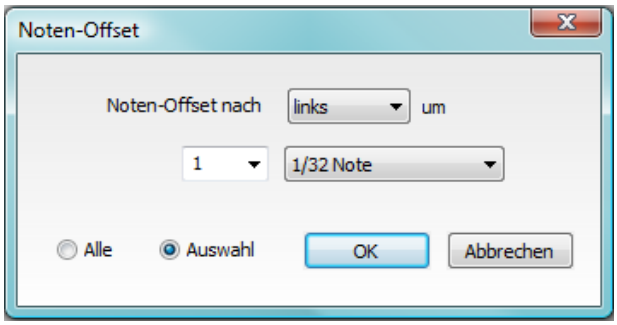
(Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Dialogbox von der Piano-Rolle aus aufgerufen wurde.)

Offsets

Im Dialog „Noten-Offset“ können Sie die zeitliche Position von allen oder ausgewählten Noten verändern.

Rechtsklicken Sie einen MIDI-Clip oder MIDI-Daten in der Piano-Rolle, und wählen Sie dann „MIDI-Bearbeitung“ und „Offsets“. Dies öffnet das Fenster „Noten-Offset“.

© 2012 Acoustica, Inc



Richtung

Wählen Sie links oder rechts.

Größe des Offsets

Mögliche Optionen sind:

- Ganze Note
- 1/2 Note
- 1/4 Note
- 1/8 Note
- 1/16 Note
- 1/32 Note
- 1/64 Note
- 1/4 Triole
- 1/8 Triole
- 1/16 Triole

Wählen Sie den gewünschten Noten-Offset.

Alle oder Auswahl

Geben Sie an, ob Sie nur die ausgewählten Noten oder alle Noten des aktuellen Instument-Clips ändern möchten.

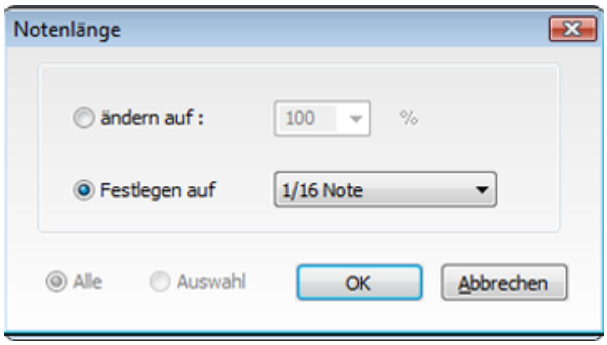
(Diese Auswahl besteht nur dann, wenn Sie das Fenster von der Piano-Rolle aus aufgerufen haben.)

Notenlänge

Der Dialog „Notenlänge" ermöglicht die Bearbeitung der Länge von allen oder von ausgewählten Noten.

Klicken Sie mit rechts auf einen MIDI-Clip oder MIDI-Daten in der Piano-Rolle. Wählen Sie dort „MIDI-Bearbeitung" gefolgt von „Notenlänge...". Dies öffnet das Fenster „Notenlänge".

© 2012 Acoustica, Inc



Ändern auf:

Verändert die Notenlänge prozentual.

Festlegen auf:

Legt die Länge einer Note auf einen bestimmten Notenwert fest.

Auswahl aus:

- Ganze Note
- 1/2 Note
- 1/4 Note
- 1/8 Note
- 1/16 Note
- 1/32 Note
- 1/64 Note
- 1/4 Triole
- 1/8 Triole
- 1/16 Triole

Alle oder Auswahl

Wählen Sie aus ob nur die ausgewählten Noten oder alle Noten im virtuellen Instrumenten-Clip verändert werden sollen.

(Diese Option steht nur in der Piano-Rolle-Bearbeitung zur Verfügung).

Solo

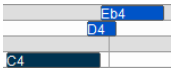
„Einstimmig" ist eine einzigartige Funktion, welche einen MIDI-Clip dahingehend verändert, dass immer nur eine Note zur gleichen Zeit gespielt wird.

Klicken Sie mit rechts auf einen MIDI-Clip oder auf MIDI-Daten in der Piano Rolle und wählen Sie „MIDI-Bearbeitung" gefolgt von „Einstimmig".

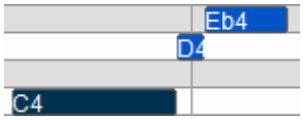
Beispiel: Wenn Sie ein Stück für eine Klarinette einspielen und einige sich überlappende Noten spielen, können Sie über die Funktion „Einstimmig" alle Überlappungen entfernen.

© 2012 Acoustica, Inc

Vor dem Anwenden von „Einstimmig"

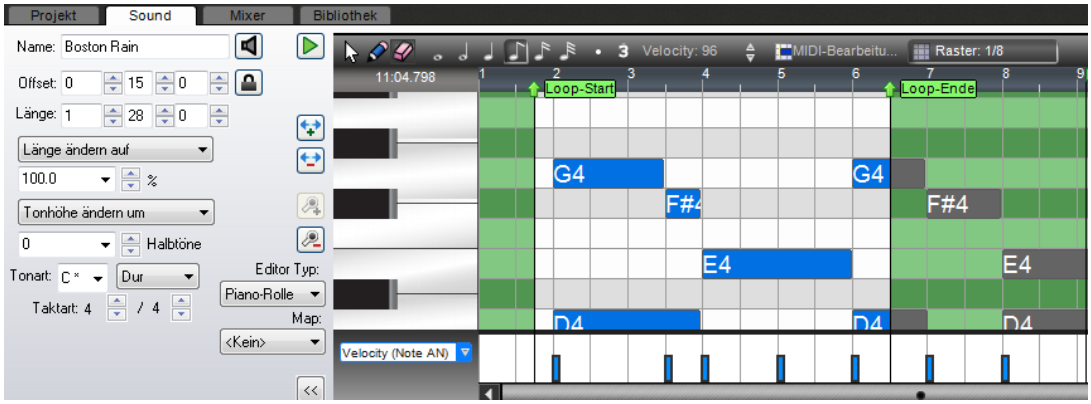


Nach dem Anwenden von „Einstimmig"



Register Sound (Piano-Rolle)

Im Register „Sound“ können Sie einen Sound umbenennen, dessen Länge oder Position ändern, ihn stummschalten, sperren, sowie Tempo, Tonhöhe oder Tonart ändern.



Name bearbeiten

Ändert den Namen eines Clips. Tippen Sie einen neuen Namen ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Mute/Unmute

Klicken Sie das Lautsprechersymbol, um den Sound stummzuschalten (mute) oder wieder hörbar zu machen.

Gesperrt oder nicht gesperrt

Klicken Sie das Schlosssymbol, um den Sound zu sperren oder wieder freizugeben.

Offset

Geben Sie den Offset (Startzeitpunkt) des Sounds durch Eingabe von Minuten, Sekunden und Millisekunden an.

Sofern in Mixcraft Zeiten im „Beats“-Modus angezeigt werden, geben Sie in die Textfelder Takte, Beats und Teilbeats ein (1000 Teilbeats = 1 Beat).

Länge

Ändern Sie die Länge eines Sounds durch Angabe von Minuten, Sekunden und Millisekunden. (Um

© 2012 Acoustica, Inc

den Sound zu verlängern, wird er wiederholt.)

Sofern in Mixcraft Zeiten im „Beats“-Modus angezeigt werden, geben Sie in die Textfelder Takte, Beats und Teilbeats ein (1000 Teilbeats = 1 Beat).

Länge/Tempo

Geben Sie den Modus für Änderungen der Soundlänge an, entweder „Anpassung an das Projekttempo“ oder Änderung auf eine bestimmte Länge.

Tonhöhe, Tonart und Transposition anpassen

Geben Sie den Modus für Tonhöhenanpassung des Sounds an eine Projekttonart oder eine bestimmte Tonhöhe an.

Bedienelemente zeigen/verstecken

Klicken Sie die Taste [<<], um die Bedienelemente links zu verbergen und mehr von Ihren Noten zu sehen. Um die Bedienelemente wieder anzuzeigen, klicken Sie die Taste [>>].

>Zoom (vertikal)

Darstellung vertikal vergrößern. (Sie bekommen einen besseren Blick auf die Noten in der Piano-Rolle.)

Darstellung vertikal verkleinern. (Sie sehen in der Piano-Rolle mehr Noten.)

Editor-Typ

Wählen Sie zwischen der Darstellung als Piano-Rolle oder in einer Notationsansicht.

Tonart

Wählen Sie eine Tonart aus, und geben Sie an, ob es Dur oder Moll ist. Die Tonart kommt zum Einsatz, sofern „ An Projekttonart anpassen“ aktiviert ist.

(Die Auswahl von Dur oder Moll dient vor allem dazu, in der Notationsdarstellung die korrekten Tonartvorzeichen anzuzeigen.)

Taktart

Geben Sie die Taktart des Clips an.

Drum-Map

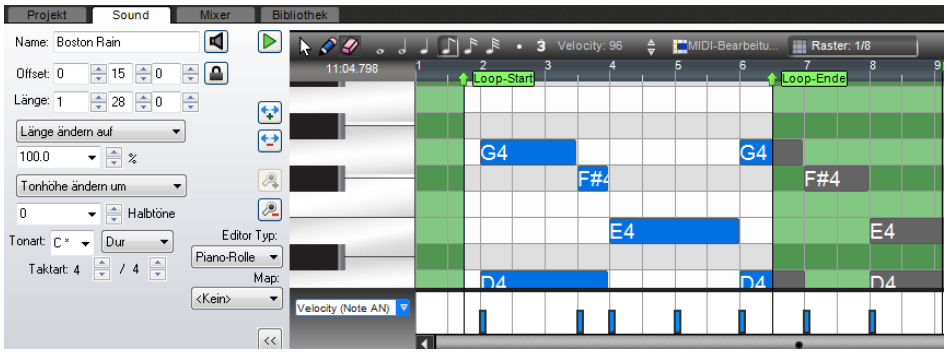
Sofern es sich bei dem Clip um Drums handelt, können Sie für die Piano-Rolle eine Drum-Map mit der Belegung der Drums auswählen.

Eine Drum-Map auswählen.

© 2012 Acoustica, Inc

Piano-Rolle

In der Piano-Rolle von Mixcraft haben Sie die Möglichkeit, die MIDI-Daten eines virtuellen Instrumenten-Clips zu bearbeiten. Der Name „Piano-Rolle“ stammt von alten mechanischen Klavieren, die ähnlich aussehende Piano-Rollen verwendet haben. Um die Piano-Rolle aufzurufen, doppelklicken Sie einfach auf einen virtuellen Instrumenten-Clip. Sie können diesen aber auch mit der rechten Maustaste anklicken und dann den Befehl „Bearbeiten“ aus dem erscheinenden Einblendmenü wählen.



Jeder blaue Balken innerhalb des Editors stellt eine Note dar. Die vertikale Position der Note innerhalb dieser Editor-Ansicht beschreibt die Tonhöhe, was auch an der Klaviatur links im Piano-Roll-Editor ablesbar ist. Um zu hören, wie eine Note klingt, klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den entsprechenden Balken.

Symbolleiste

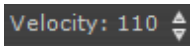
In der Piano-Rolle gibt es drei verschiedene Bearbeitungswerkzeuge.

Mit dem Pfeil wählen Sie Noten aus.

Mit dem Stift fügen Sie neue Noten hinzu.

Mit dem Radierer löschen Sie Noten.

Notenwerte - Wählen Sie einen Notenwert für die neu eingegebenen Noten aus. Wählen Sie zwischen Ganzer Note, Halber Note, Viertelnote, Achtelnote, 16tel-Note und 32tel-Note. Zusätzlich können Sie noch zwei Optionen angeben: „Punktierte Note“ und „Triole“.



Voreingestellte Velocity - Gibt die Velocity (Anschlagsstärke) für neue Noten an.

Raster - Gibt das Zeitraster an, in dem Noten geschrieben und bearbeitet werden können.

Noten hinzufügen

Stellen Sie sicher, dass das Stiftwerkzeug aktiv ist.

Bewegen Sie die Maus in die Piano-Rolle und klicken Sie, um eine Note hinzuzufügen. Die Note wird mit dem in der Symbolleiste ausgewählten Notenwert und Velocity erzeugt.

© 2012 Acoustica, Inc

Das Stiftwerkzeug aktivieren **W**

Noten anwählen

Klicken Sie auf eine Note, um diese anzuwählen. Sie können auch das Pfeil-Werkzeug in der Werkzeugleiste des Editors anwählen und einen Rahmen um mehrere Noten ziehen, um gleich einen ganzen Bereich anzuwählen. Halten Sie die UMSCHALT- oder die STRG-Taste gedrückt, um eine Mehrfachanwahl von Noten durchzuführen.

Doppelklicken Sie eine Taste auf der vertikal angebrachten Klaviatur, damit alle Noten dieser Tonhöhe angewählt werden. Um eine Note oder mehrere angewählte Noten wieder abzuwählen, klicken Sie an einer freien Stelle der Piano-Rolle oder drücken einfach die ESC-Taste.

Angewählte Noten werden dunkelblau angezeigt.

Sie können Noten auch anhand ihrer Dauer oder Velocity anwählen. Klicken Sie in der Symbolleiste der Piano-Rolle die Taste „MIDI-Bearbeitung“, und wählen Sie dann „Nach Notenlänge auswählen...“ oder „Nach Velocity auswählen...“.

Mit diesen Funktionen können Sie nützliche Korrekturen vornehmen, wie z. B. versehentlich angeschlagene sehr kurze oder ganz leise Noten entfernen.

[TAB] und [UMSCHALT]+[TAB] wählen die nächste bzw. vorhergehende Note an.

Hinweise: Wenn Sie nach dem Anwählen einer Note weitere Noten eingeben, nehmen diese die Länge und Velocity der vorher aktivierten Note an.

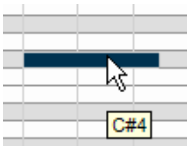
Das Pfeilwerkzeug aktivieren **Q**

Noten verschieben

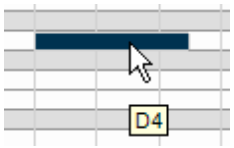
Wählen Sie eine Note an und ziehen Sie diese an die gewünschte neue Position. Ob Sie sich dabei im Anwählen-Modus (Pfeil) oder im Schreiben-Modus (Stift) befinden, spielt keine Rolle.

Noten können nach oben, nach unten, nach links oder nach rechts verschoben werden. Wenn Sie die Note in einen Bereich außerhalb des momentan sichtbaren Bereichs verschieben wollen, wird die Piano-Roll-Ansicht Ihrer Mausbewegung folgen und die Ansicht aktualisieren. Die Schrittweite, mit der Sie die Noten verschieben können, hängt von der Raster-Einstellung innerhalb der Piano-Rolle ab.

(Vor dem Verschieben)



(Nach dem Verschieben)



Um nur die Tonhöhe zu ändern, ohne die Note zeitlich zu verschieben, halten Sie beim Ziehen nach

© 2012 Acoustica, Inc

oben oder unten die UMSCHALT-Taste gedrückt.

Nur die Tonhöhe ändern	**UMSCHALT + Ziehen**

Noten bearbeiten

Bewegen Sie den Mauszeiger an das linke oder rechte Ende einer Note, bis er die Form eines horizontalen Doppelpfeils annimmt. Durch Klicken und Ziehen können Sie jetzt die Note verlängern oder verkürzen. Auch hier hängt die Schrittweite der Bearbeitung von der aktuellen Raster-Einstellung innerhalb der Piano-Rolle ab.

(Vor der Längenänderung) (Nach der Längenänderung)

Mehrere Noten gleichzeitig in der Länge ändern
Wenn Sie mehr als eine Note angewählt haben, können Sie deren Länge auf einmal ändern. Dies ist z. B. bequem, um aus allen Noten ein Staccato zu machen.

Noten präzise bearbeiten
Eine einzelne Note oder eine Notengruppe kann auch bearbeitet werden, indem Sie diese anwählen, mit der rechten Maustaste anklicken und dann den Befehl „Noteneigenschaften“ wählen. Es erscheint die Dialogbox „Noteneigenschaften“, in der Sie zahlreiche Editiermöglichkeiten haben. Dazu zählen:

- Start (Takt, Schlag, Tick)
- Dauer (Takt, Schlag, Tick)
- Note (A0-G10)
- Velocity (AN) (1-127)
- MIDI-Kanal
- Velocity (AUS) OFF (0-127)

Noten löschen

Stellen Sie sicher, dass der Radierer aktiv ist.

Klicken Sie auf - oder ziehen Sie über - unerwünschte Noten.

Alternativ können Sie die zu löschenden Noten anwählen und dann die [ENTF]-Taste drücken, um diese zu löschen.

Den Radierer aktivieren	**E**

Raster

Der Piano-Roll-Editor von Mixcraft verfügt über ein eigenes Raster zur Ausrichtung von MIDI-Noten. Wenn Sie den Eindruck haben, dass sich Noten nicht verschieben oder in der Dauer verändern lassen, sollten Sie das Raster der Piano-Rolle deaktivieren. Klicken Sie dann erneut auf die Taste „Raster“, und wählen Sie eine andere Raster-Einstellung.

© 2012 Acoustica, Inc

Alle Bearbeitungsfunktionen beachten die Raster-Einstellung der Piano-Rolle.

Ausschneiden, Kopieren, Einfügen und andere Bearbeitungen über die Computer-Zwischenablage

Sie können Noten oder auch ganze Notenbereiche anwählen und in der Art und Weise kopieren, ausschneiden und wieder einfügen, wie Sie es gewohnt sind. Natürlich können Sie hierzu auch Tastaturbefehle verwenden oder mit der rechten Maustaste auf die angewählten Noten klicken und einen entsprechenden Menübefehl auswählen. Sobald Sie Noten kopiert oder ausgeschnitten haben, befinden sich diese in der Zwischenablage des Computers. Um das kopierte Material an einer bestimmten Stelle der Piano-Rolle wieder einzufügen, setzen Sie dort die Positionsanzeige der Wiedergabe und führen dann den entsprechenden Einfügen-Befehl aus.

Diese Befehle stehen zur Verfügung:

- Kopieren
- Ausschneiden
- Einsetzen
- Beschneiden
- Entfernen

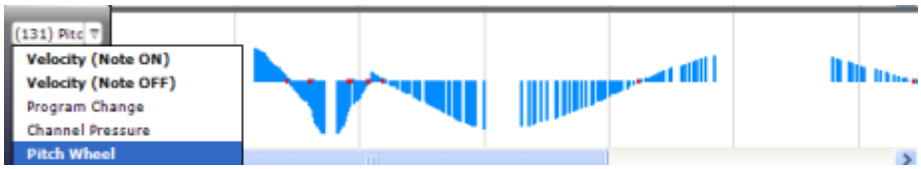
Schnell kopieren mit ALT+Ziehen

Halten Sie die ALT-Taste gedrückt und klicken und ziehen Sie angewählte Noten. Dies erstellt eine Kopie der angewählten Noten, die Sie an eine neue Position verschieben können. Das kann sehr praktisch sein.

Kopieren durch Ziehen	**ALT+Ziehen**

Controller-Information

In Mixcraft können Sie MIDI-Controller-Daten im unteren Bereich der Piano-Rolle im Register Sound bearbeiten.



Einen Controller-Typ auswählen

Klicken Sie auf das Einblendmenü im linken Bereich des Piano-Roll-Editors, um den gewünschten Controller-Typ auszuwählen.
Sie können die folgenden Controller-Typen wählen:

- Velocity (Note ON; Anschlagsstärke)
- Velocity (Note OFF; Anschlagsstärke)

© 2012 Acoustica, Inc

- Program Change (Programmwechsel)
- Channel Pressure (Kanal-Andruck)
- Pitch Wheel (Tonhöhenrad)
- Modulation

Alternativ dazu können Sie auch direkt eine Controller-Nummer im Bereich von 0 bis 127 eingeben.

Verfügt ein MIDI-Clip über Controller-Informationen eines speziellen Controller-Typs, so wird dieser innerhalb der Liste fett gedruckt dargestellt.

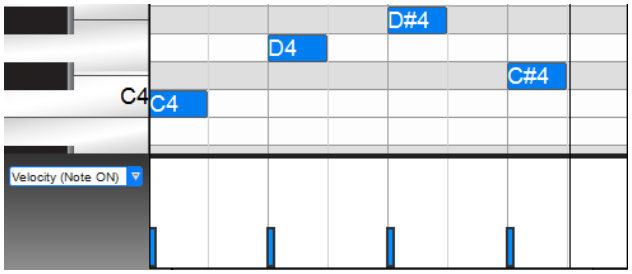
Controller-Daten bearbeiten

Es gibt zwei Methoden zur Bearbeitung von Controller-Daten innerhalb des Controller-Fensters

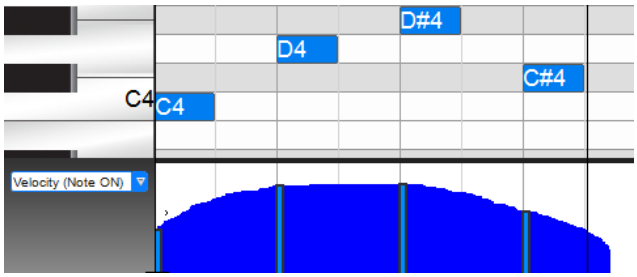
- Zeichnen
- Löschen

Wählen Sie das Löschen-Werkzeug, um Controller-Daten zu entfernen. Wählen Sie das Stift- oder das Pfeil-Werkzeug, um Controller-Daten durch Klicken und Ziehen hinzuzufügen.

Im folgenden Beispiel wollen wir die Anschlagsstärke (Velocity) so verändern, dass diese einen ansteigenden Verlauf erhält. Zunächst sehen Sie die Velocity-Daten vor der Bearbeitung. Jede Linie repräsentiert die Velocity einer Note in der Piano-Rolle darüber.



Klicken und ziehen Sie mit der Maus nun folgenden Verlauf in den Controller-Bereich der Piano-Rolle. Der dunkelblaue Bereich stellt den eingezeichneten Verlauf dar.



Wenn Sie die Darstellung vergrößern möchten, um die Daten besser sehen und bearbeiten zu können, ziehen Sie einfache die Linie über dem Controller-Bereich nach oben.

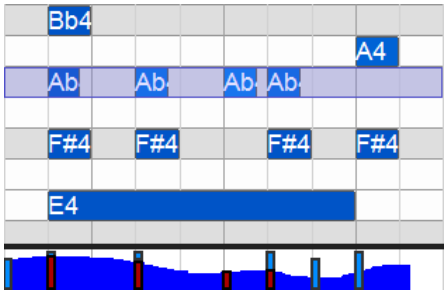
© 2012 Acoustica, Inc

Die zur angewählten Note gehörende Velocity-Linie wird rot dargestellt.

Die Velocity von angewählten Noten bearbeiten

Sie können die Velocity nur der angewählten Noten bearbeiten, indem Sie die UMSCHALT-Taste festhalten und dann über die Velocity-Balken ziehen. Gerade wenn mehrere Noten zum selben Zeitpunkt starten, können Sie auf diese Weise einfach die Velocity nur der gewünschten Note(n) ändern.

Die Velocity-Linien der angewählten Noten werden rot dargestellt. Halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt, und ziehen Sie über die Velocity-Balken, um nur die angewählten Noten zu ändern.



Nur die Velocity-Daten der angewählten Noten Ab werden geändert.

Präzsie Bearbeitung von Controller-Informationen

In einigen Fällen wird es sicherlich vorkommen, dass Sie einem Controller zu einem bestimmten Zeitpunkt einen ganz exakten Wert zuweisen möchten, was aber durch Klicken und Ziehen mit der Maus nicht immer so exakt möglich ist.

Mit Ausnahme der Velocity können Sie auch mit der rechten Maustaste klicken, um Controller-Informationen hinzuzufügen, zu bearbeiten oder zu löschen.

Befehle, die Ihnen bei dieser Rechtsklick-Methode zur Verfügung stehen, sind:

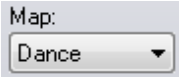
- Controller hinzufügen
- Controller bearbeiten
- Controller entfernen
- Alle Controller entfernen

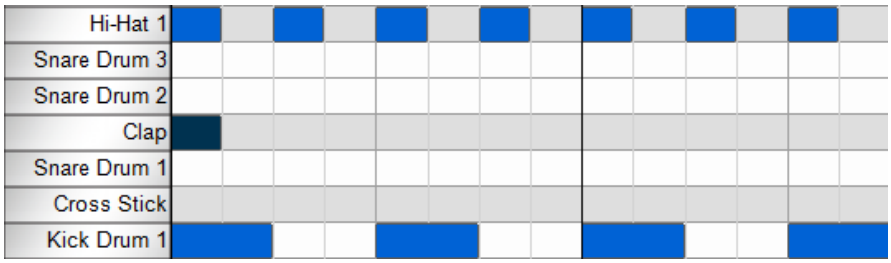
Hierzu ein Beispiel: Wenn ein externer Synthesizer beim Start der Wiedergabe automatisch zum Klang 67 wechseln soll, wählen Sie als Controller-Typ „Program Change“, navigieren zum Anfang der Spur, rechtsklicken dort und wählen „Controller hinzufügen“ aus dem Einblendmenü. Es öffnet sich nun eine Dialogbox, in der Sie den gewünschten Wert „67“ eingeben können. Klicken Sie abschließend auf „OK“, um den Programmwechsel #67 zu aktivieren.

© 2012 Acoustica, Inc

Drum Maps

Wenn Sie ein virtuelles Instrument mit Drums verwenden, können Sie auf der linken Seite der Piano-Rolle anstelle von Noten die einzelne Drums sehen. Wählen Sie dazu im Register „Sound“ bei „Map“ die gewünschte Drum-Map. Dies gilt nur für die Piano-Rolle. Sofern eine Zuordnung bereits vorgenommen wurde, verwendet Mixcraft die passende Drum-Map automatisch.





Wie Sie Ihre eigene Drum-Map hinzufügen (fortgeschrittenes Thema)

Öffnen Sie den Ordner %programdata%\Acoustica\Mixcraft\drum-maps\. Hier finden Sie eine Reihe von Textdateien, aus denen eine Drum-Map besteht. Das Format ist folgendes:

[MIDI - Notennummer] [Drum-Name]

Wenn Sie z. B. einen Synthesizer mit dem Namen „Big And Dumb Drums“ haben und dort einen Klang „Mega Kick“ auf MIDI-Note 54, so würden Sie folgende Zeile eintragen:

54 Mega Kick

Dann würden Sie die Datei als „Big And Dumb Drums.txt“ in den Ordner %programdata% \Acoustica\Mixcraft\drum-maps\ speichern.

Wenn Sie nun Mixcraft neu starten, erscheint Ihre Drum-Map.

Der letzte Schritt besteht darin, dem virtuellen Instrument „Big And Dumb Drums“ (BADD) diese Drum-Map zuzuweisen, so dass diese automatisch ausgewählt werden kann.

Öffnen Sie die Datei „Default-Drum-Mapping.csv“ in Excel, Open Office Calc oder Google Docs. Die Datei verwendet Kommata als Trennzeichen für Spalten und Anführungszeichen, (") als Trennzeichen für Text.
Sie müssen die folgenden Felder ausfüllen und die Datei wieder speichern.

- Map File - Der Name der Datei, die Sie gerade erzeugt haben, z. B.: "Big And Dumb Drums.txt"
- VST GUID - Dies ist ein spezieller Wert, der Ihr VSTi eindeutig kennzeichnet. Öffnen Sie die Log-Datei, nachdem Sie das Plug-In einmal verwendet haben, um dessen VST GUID zu ermitteln. Ihre Log-Datei liegt unter %appdata%\Acoustica\Mixcraft . Das folgende Beispie zeigt Ihnen, wie Sie die GUID für das Bass-Synthesizer-VSTi finden.

© 2012 Acoustica, Inc

```
15:39:16 [635 mils] : VST: C:\Program Files (x86)\Acoustica Mixcraft 6\VST\3rdParty\Alien 303 Bass Synthesizer.dll"
15:39:16 [635 mils] : VST found in registry.
15:39:16 [635 mils] : {4A2F286F-0000-0000-0000-000000000000}
```

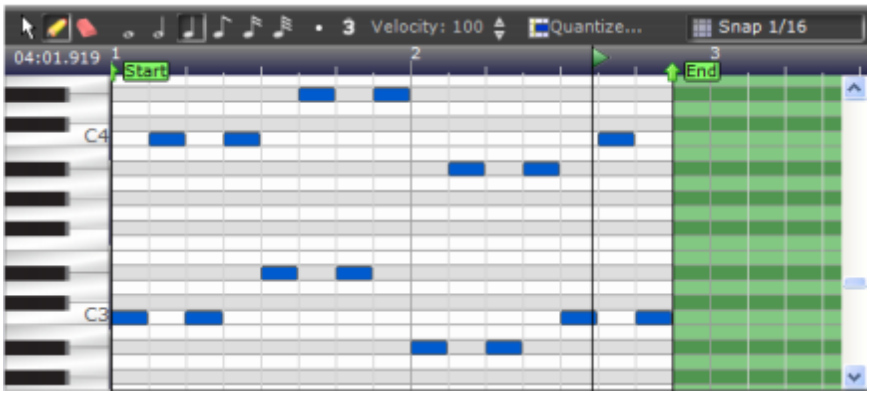
- VST Name - Sofern es keine GUID gibt, verwenden Sie die exakte Bezeichnung aus der Log-Datei.
- Preset # - Dies ist das Preset, in dem der Drum-Klang zu finden ist.
- Comments - Hier können Sie einen Kommentar eingeben.

Speichern Sie nun die Datei, und laden Sie Ihr virtuelles Instrument.

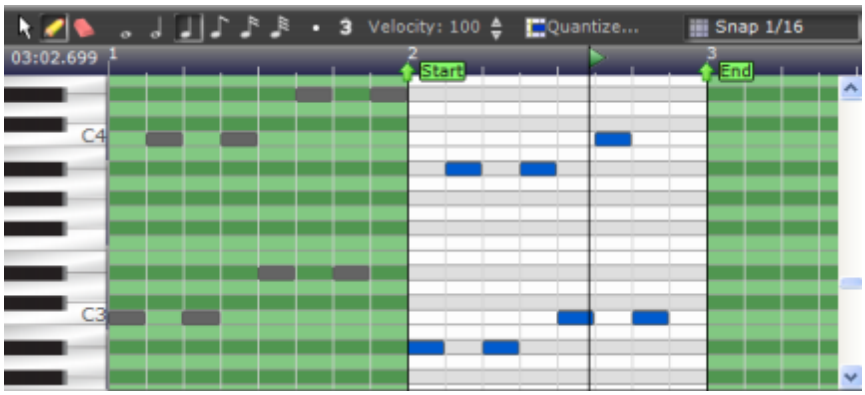
Loop-Punkte

Sie können einen virtuellen Instrument-Clip in einer Schleife wiedergeben (Loop). In der Piano-Roll können Sie die Start- und Endpunkte des Loops bearbeiten. Um einen Loop-Punkt zu ändern, ziehen Sie einfach an den Worten „Loop-Start“ bzw. „Loop-Ende“.

Wir möchten z. B. einen Loop von Takt 2 bis Takt 3 einrichten. Dies ist der Ausgangspunkt:



Wir ziehen die Marke „Loop-Ende“ auf Takt 3 und „Loop-Start“ auf Takt 2:



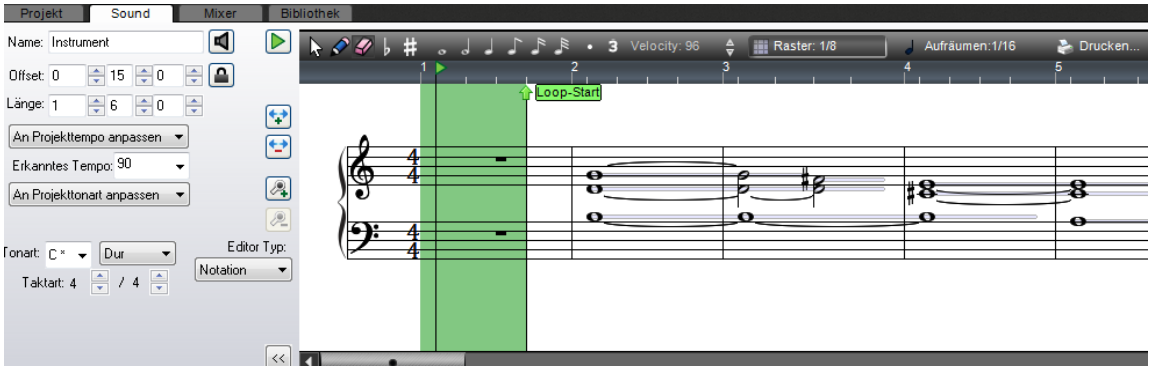
Wenn der Loop richtig eingerichtet ist, können Sie den Clip in der Spur verlängern, um den Loop so oft

© 2012 Acoustica, Inc

zu wiederholen, wie Sie möchtenSiehe auch „Clips loopen"

Register Sound (Notation)

Mit Mixcraft können Sie Ihre Musik in Notationsform ansehen, bearbeiten und drucken. Alternativ können Sie Ihre virtuellen Instrumenten-Clips auch in der Piano-Rolle-Ansicht sehen und bearbeiten.



Name bearbeiten

Ändert den Namen eines Clips. Tippen Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Mute/Unmute

Klicken Sie das Lautsprechersymbol, um den Sound stummzuschalten (mute) oder wieder hörbar zu machen.

Gesperrt oder nicht gesperrt

Klicken Sie das Schlosssymbol, um den Sound zu sperren oder wieder freizugeben.

Offset

Geben Sie den Offset (Startzeitpunkt) des Sounds durch Eingabe von Minuten, Sekunden und Millisekunden an.

Sofern in Mixcraft Zeiten im „Beats"-Modus angezeigt werden, geben Sie in die Textfelder Takte, Beats und Teilbeats ein (1000 Teilbeats = 1 Beat).

Länge

Ändern Sie die Länge eines Sounds durch Angabe von Minuten, Sekunden und Millisekunden. (Um den Sound zu verlängern, wird er wiederholt.)

Sofern in Mixcraft Zeiten im „Beats"-Modus angezeigt werden, geben Sie in die Textfelder Takte, Beats und Teilbeats ein (1000 Teilbeats = 1 Beat).

Länge/Tempo

Geben Sie den Modus für Änderungen der Soundlänge an, entweder Anpassung an das Projekttempo

© 2012 Acoustica, Inc

oder Änderung auf eine bestimmte Länge.

Tonhöhe, Tonart und Transposition anpassen

Geben Sie den Modus für Tonhöhenanpassung des Sounds an eine Projekttonart oder eine bestimmte Tonhöhe an.

Bedienelemente zeigen/verstecken

Klicken Sie die Taste [<<], um die Bedienelemente links zu verbergen und mehr von Ihren Noten zu sehen. Um die Bedienelemente wieder anzuzeigen, klicken Sie die Taste [>>].

Zoom (vertikal)

- Darstellung vertikal vergrößern. (Sie bekommen einen besseren Blick auf die Noten in der Piano-Rolle.)
- Darstellung vertikal verkleinern. (Sie sehen in der Piano-Rolle mehr Noten.)

Editor-Typ

Wählen Sie zwischen der Darstellung als Piano-Rolle oder in einer Notationsansicht.

Tonart

Wählen Sie eine Tonart aus und geben Sie an, ob es Dur oder Moll ist. Die Tonart kommt zum Einsatz, sofern „ An Projekttonart anpassen“ aktiviert ist.

(Die Auswahl von Dur oder Moll dient vor allem dazu, in der Notationsdarstellung die korrekten Tonartvorzeichen anzuzeigen.)

Taktart

Geben Sie die Taktart des Clips an.

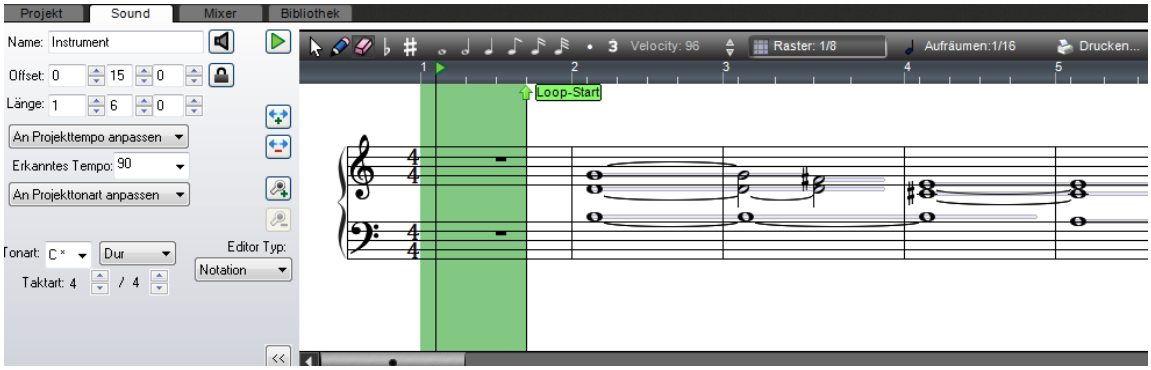
Drum-Map

Sofern es sich bei dem Clip um Drums handelt, können Sie für die Piano-Rolle eine Drum Map mit der Belegung der Drums auswählen.

Eine Drum-Map auswählen.

© 2012 Acoustica, Inc

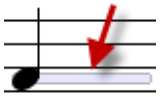
Notendarstellug



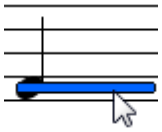
Noten bearbeiten

Sie können die Länge und die Position eines Pianobalkens direkt in der Notation verändern. Wenn Sie dies tun, verändert sich die Notation entsprechend.

Hier wird eine Viertelnote mit dem zugehörigen Pianobalken dargestellt.



Wenn Sie einen Pianobalken anklicken, wird er blau.



Sie können die Note jetzt anklicken, um sie zu verschieben oder die Dauer bzw. die Startzeit zu verändern. Nachdem Sie die Maustaste loslassen, wird sich die Notation entsprechend der Änderungen aktualisieren.

Um den zeitlichen Offset der Note beizubehalten und nur die Tonhöhe zu ändern, halten Sie beim Ziehen die UMSCHALT-Taste gedrückt.

Tonhöhe verändern, Offset beibehalten	**UMSCHALT + Ziehen**

Werkzeugleiste

Die Notationsansicht enthält drei Bearbeitungswerkzeuge.

Mit dem Pfeil wählen Sie Noten aus.

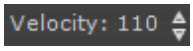
Mit dem Stift fügen Sie neue Noten hinzu.

Mit dem Radierer löschen Sie Noten.

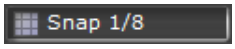
Notenwerte - Wählen Sie einen Notenwert für die neu eingegebenen Noten

© 2012 Acoustica, Inc

aus. Wählen Sie zwischen Ganzer Note, Halber Note, Viertelnote, Achtelnote, 16tel-Note und 32tel-Note. Zusätzlich können Sie noch zwei Optionen angeben: „Punktierte Note“ und „Triole“.



Voreingestellte Velocity- Gibt die Velocity (Anschlagsstärke) für neue Noten an.

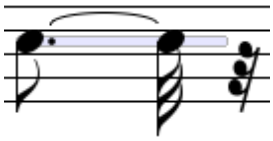


Raster - Gibt das Zeitraster an, in dem Noten geschrieben und bearbeitet werden können.

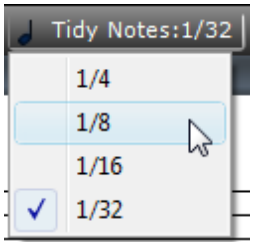
Noten aufräumen

Mit der Funktion „Noten aufräumen" erhalten Sie ein klareres, besser lesbares Notenbild.

Wenn Sie zum Beispiel eine Viertelnote spielen wollten, diese aber um eine 32tel Note zu kurz ausgehalten haben, dann würde sie mit einer punktierten Achtel und einer angebundenen 32tel mit einer 32tel Pause angezeigt werden. Dies würde so aussehen:



Um dies zu ändern, wählen Sie im Aufklappmenü „Aufräumen" den Wert 1/8.



Nachdem Sie dies getan haben, wird die Note als Viertelnote dargestellt.

Der Nachteil ist allerdings, wenn Sie 16tel-Noten in Ihrem Stück haben, werden die jetzt auch als 8tel-Noten dargestellt. Natürlich können Sie den Wert im Aufklappmenü „Aufräumen" auch jederzeit auf 1/16 setzen, und dann die Achtelnoten, die jetzt fälschlicherweise als sechzehntel angezeigt werden, bearbeiten, in dem sie deren Pianobalken auf die gewünschte Länge ziehen.

Notenschlüssel ändern

Rechtsklicken Sie einen Notenschlüssel, und wählen Sie zwischen:

- Violin- & Bassschlüssel
- Violinschlüssel
- Bassschlüssel

© 2012 Acoustica, Inc

Dies ändert den Notenschlüssel der gesamten Spur.

Drucken

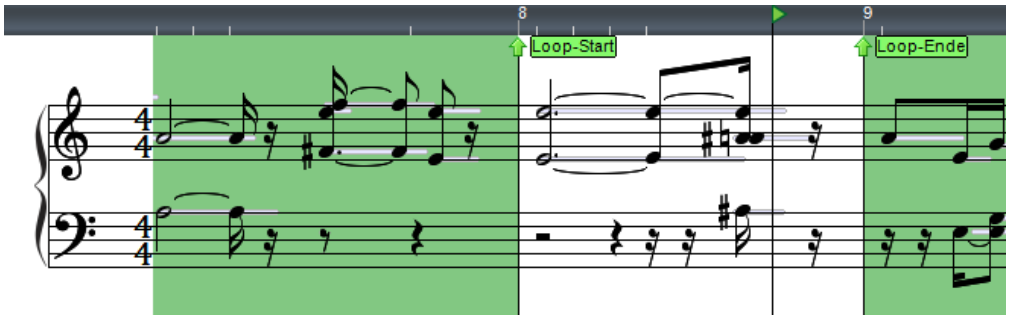
Nachdem Sie einen Clip ausgewählt haben, klicken Sie die Taste „Drucken...“ in der Werkzeugleiste der Notationsansicht, oder drücken Sie STRG+P.

Wenn die Komponistenangabe und der Titel gedruckt werden sollen, stellen Sie sicher, dass Sie Autoreninformationen angegeben haben.

Loop-Punkte

Sie können einen virtuellen Instrument-Clip in einer Schleife wiedergeben (Loop). Um einen Loop-Punkt zu ändern, ziehen Sie einfach an den Worten „Loop-Start“ bzw. „Loop-Ende“.

In diesem Beispiel ist ein Loop von Takt 2 bis Takt 3 eingerichtet. Nur die Daten des Taktes 2 werden wiedergegeben. Sie können damit den Sound beschneiden und nur einen bestimmten Teil immer wiederholen.



Wenn der Loop richtig eingerichtet ist, können Sie den Clip in der Spur verlängern, um den Loop so oft zu wiederholen, wie Sie möchten.

M.I.D.I. - Einführung

Die Bezeichnung M.I.D.I .(gewöhnlich „MIDI“) stellt eine Abkürzung dar und steht für „Musical Instrument Digital Interface“. Im Grunde besteht MIDI aus einer Reihe von Nachrichtensignalen, die von Keyboards und Synthesizern dazu verwendet werden, um Noten zu spielen oder einen Klang im Synthesizer zu ändern. Eine Virtuelle Instrumentenspur in Mixcraft und die darin enthaltenen virtuellen Instrumenten-Clips bestehen ebenfalls aus MIDI-Daten.Bei Wikipedia mehr über MIDI erfahren

. MIDI-Noten

Wenn Sie die mittlere C-Taste auf einem Keyboard drücken, wird das Instrument nichts anderes tun, als eine kurze MIDI-Nachricht zu senden, die in freier Übersetzung sagt „Spiele mittleres C“. Wenn Sie dann die Keyboardtaste wieder loslassen, wird eine weitere Nachricht „Stoppe Wiedergabe des mittleren C“ gesendet. Neben den Anweisungen für „Note ein/aus“ enthalten solche MIDI-Nachrichten aber auch noch weitere Informationen zum verwendeten MIDI-Kanal sowie zur Anschlagsstärke der Note (Velocity). Für den MIDI-Informationsfluss stehen Ihnen grundsätzlich 16 MIDI-Kanäle zur

© 2012 Acoustica, Inc

Verfügung. Velocity-Werte, die angeben, wie stark eine Keyboardtaste gedrückt wurde, bewegen sich in einem Bereich von 0 bis 127. Ein Anschlagsstärke-Wert von 0 ist kaum hörbar, während ein Wert von 127 die maximale Lautstärke beschreibt.

Jede MIDI-Noten-Nachricht enthält folgende Informationen: *Note Value (Tonhöhe; C0 - C10), Key Velocity (Anschlagsstärke, 1-127), MIDI Channel (MIDI-Kanal 1-16)*

Note Value
Dieser Wert beschreibt die Tonhöhe. In der MIDI-Sprache gibt es 128 mögliche MIDI-Noten. Die Note 0 steht dabei für das „C0“, wobei „C“ den Notennamen und die Ziffer „0“ die Oktave beschreibt. Note 127 steht für „G10“. Ein gängiges MIDI-Keyboard oder -Piano mit acht Oktaven umfasst einen Tonbereich von A1 bis C9.

Key Velocity
Der Wert für Anschlagsstärke (Key Velocity) definiert, wie stark eine Taste auf einem MIDI-Keyboard gedrückt wurde. Bei einigen Synthesizermodellen können große Anschlagsstärke-Werte (schnelles und festes Drücken einer Taste) auch zusätzliche Sounds auslösen.

MIDI Channel
Dieser Wert beschreibt, auf welchem MIDI-Kanal die Note gesendet wird. Mit Hilfe von MIDI-Kanälen können Sie MIDI-Signale ganz gezielt zu verschiedenen Synthesizern oder Spuren routen.

MIDI Controller

Bei einem MIDI-Controller handelt es sich um einen weiteren Typ einer MIDI-Nachricht, der spezielle Parameter der MIDI-Wiedergabe steuern kann. Die bekanntesten und häufig verwendeten MIDI-Controller sind das Modulations- und das Tonhöhrenrad (Pitch Wheel) an einem MIDI-Keyboard.

Modulation
Der Modulations-Controller erzeugt den bekannten Vibrato-Effekt bei einer Note. Wie dieses Vibrato ausgeführt wird, hängt wiederum vom verwendeten Synthesizer ab. Der Wertebereich, mit dem eine Modulation gesteuert wird, bewegt sich zwischen 0 und 127.

Pitch Wheel (Pitch Bend)
Üblicherweise verschiebt das „Pitch Wheel" (Tonhöhenrad) die Tonhöhe einer Note um einen Halbton auf oder abwärts, was aber auch vom verwendeten Synthesizer abhängig ist. Der Wertebereich für den Pitch Wheel- oder Pitch Bend-Controller liegt zwischen -8191 und 8192.

Weitere Controller
In der MIDI-Sprache stehen Ihnen noch eine Vielzahl weiterer Controller zur Verfügung.

Video-Clips

Ein Video-Clip zeigt die Vorschau eines Videos oder eines Standbilds.

© 2012 Acoustica, Inc

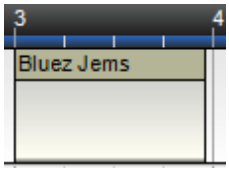
Video-Clips können enthalten

- Videos
- Bilder

Erfahren Sie mehr über Video im Abschnitt „Video"

Text-Clips

Ein Text-Clip enthält Text und zugewiesene Effekte.



Erfahren Sie mehr über Text-Clips im Abschnitt „Video"

Aufnehmen

Über Aufnahme können Sie Audio oder MIDI-Daten aufnehmen. Klicken Sie auf den "bereit"-Knopf einer Spur, um diese Spur für die Aufnahme bereit zu machen.

Erfahren Sie mehr über:

Eine virtuelle Instrumenten-Spur (MIDI) bereit schalten
Eine Audiospur bereit schalten.

Clips aufnehmen

Wenn Sie eine Spur bereit geschaltet haben, können Sie Clips aufnehmen.

Sie können den Anfang der Aufnahme bestimmen, indem Sie die Wiedergabelinie durch Klicken in die Spur an der gewünschten Stelle positionieren.

© 2012 Acoustica, Inc

Klicken Sie den „Aufnahme"-Knopf bei der Transportsteuerung, um die Aufnahme zu starten.

Klicken Sie den „Stopp"-Knopf um die Aufnahme zu stoppen.

Die Aufnahme wird in Ihrem Projekt-Ordner gespeichert. Wenn Sie mehrere Spuren gleichzeitig aufnehmen wollen, müssen Sie alle gewünschten Spuren auf bereit schalten. Dafür benötigen Sie entsprechend viele Eingänge und eine entsprechend unterstützte Hardware.

Aufnahmebefehl	**R oder Strg+R**

Aufnahme-Hardware/Methoden

Es gibt zwei grundsätzliche Möglichkeiten Aufnahme-Hardware an Ihren Rechner an zu schließen.

Analoger Mischer mit Soundkarte
Sie können ein analoges Mischpult an die Stereoeingänge Ihrer Soundkarte anschließen. Wahrscheinlich müssen Sie das Handbuch des Mischpultes lesen und einige Audiokabel/Adapter besorgen. Schließen Sie Ihr Mikrofon und andere Geräte an Ihr Mischpult an.

Audio-Interface
Sie können auch ein separates Audio-Interface wie z.B. MOTU über USB oder Firewire anschließen. An dieses Audio-Interface können Sie Mikrofone, Gitarren und verschiedenste andere Eingangsgeräte an das Audio-Interface anschließen. Viele Audio-Interfaces haben auch MIDI-Eingänge, falls Sie diese benötigen. Audio-Interfaces ermöglichen auch die Aufnahme mehrerer Kanäle gleichzeitig.

Wählen Sie eine Treibermethode aus (ASIO/WaveRT/Wave)

Abhängig von Ihrem Setup und davon, was Sie machen möchten, können Sie zwischen diesen drei Treibertypen wählen.

- ASIO
- WaveRT
- Wave

Wenn Sie virtuelle Instrumente einspielen wollen oder etwas live hören möchten, benötigen Sie eine möglichst niedrige Latenz bzw. Verzögerung. Hierfür brauchen Sie einen leistungsstarken Computer

© 2012 Acoustica, Inc

und ein Audio-Interface.

Generell gilt: wählen Sie ASIO, wenn es verfügbar ist, gefolgt von WaveRT und, falls beide anderen Methoden nicht funktionieren oder zur Verfügung stehen, wählen Sie Wave.

Erfahren Sie mehr über das Einrichten Ihres Audiotreibers hier.

Hören Sie sich selbst (Audio-Spuren)

Wenn Sie sich selbst hören möchten (auch „Monitoring" genannt), müssen Sie den*bereit*-Knopf klicken, gefolgt vom*Eingangssignal-hören*-Knopf.

Sie benötigen dafür eine Setup, welches eine möglichst niedrige Latenz ermöglicht. Sie sollte unter 10 Milisekunden liegen, um die Latenz nicht mehr zu merken.

Erfahren Sie mehr zum Thema "Eingangssignal hören"

Aufnahmemodus

Es gibt drei Aufnahmemodi. Die Aufnamemodi jeder Spur können über den rechten Mausklick oder über das Menü "Spur" eingestellt werden.

Menü Spur > Aufnahmemodus > Takes
Überlagern
Ersetzen

Sie können Ihren Standard-Aufnahmemodus in den Einstellungen (Menü Datei > Einstellungen...) festlegen.

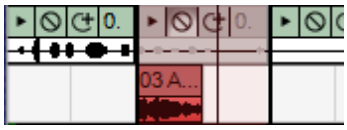
Takes

In diesem Modus werden alle vorherigen Clips stumm geschaltet und eine neue Aufnahme wird in einer neuen Take-Spur geschrieben. Dieses ist die Standard-Einstellung.

Jede neue Aufnahme oder Take wird in einer neuen Take-Spur erstellt. Dadurch wird die Spur vertikal mit jeder Aufnahme wachsen. Bitte beachten Sie, dass dadurch jedes Audio, das sich durch die neue Aufnahme überschneidet, stumm geschaltet wird.

In Verbindung mit dem Punch-In/Out-Aufnahmemodus wird ein neuer Clip in einer neuen Take-Spur im Punch-Bereich erstellt.

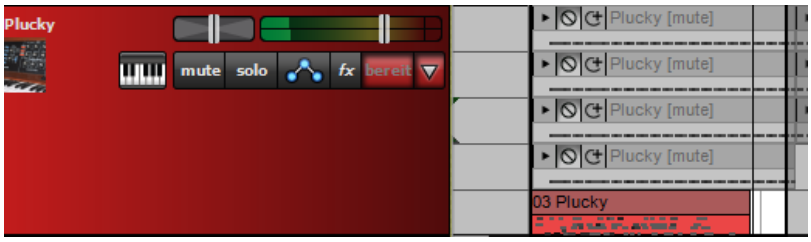
© 2012 Acoustica, Inc



Dadurch werden in diesem Fall nur die Bereiche der Audio-Clips innerhalb des Punch-Bereiches stumm geschaltet.

Überlagern

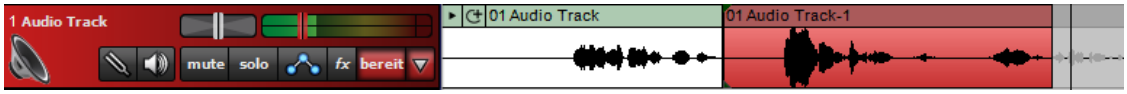
Bei diesem Modus sind alle vorherigen Clips wärend der Aufnahme zu hören. Dieses ist die Standardeinstellung für virtuelle Instrumenten-Spuren (MIDI).



Jede neue Aufnahme wird auf eine neue Take-Spur geschrieben.

Ersetzen

In diesem Modus werden vorhandene Audio-Clips ersetzt. Es werden keine neuen Take-Spuren erstellt.



Loop-Aufnahme

Loop-Aufnamen ermöglichen es Ihnen, mehrere Aufnahme-Takes oder -Überlagerungen hintereinander zu machen ohne zu stoppen.

© 2012 Acoustica, Inc

Um einen Loop zu erstellen, klicken Sie den „Loop"-Knopf in der Wiedergabekontrolle

Alternativ dazu können Sie diesen Modus auch über das Menü „Mix" > „Loop-Wiedergabe-Modus" wählen. Durch verändern der „Loop-Start-" und „Loop-Ende-" Marken können Sie den Loop-Bereich verändern.

Dieses kann auch in Verbindung mit Punch-In/Out verwendet werden.Lernen Sie mehr darüber, wie Sie den Loop-Bereich in der Wiedergabekontrolle einstellen können.

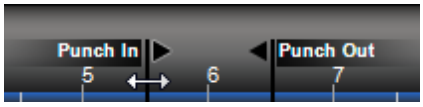
Tipp: Um schnell einen Loop-Bereich einzurichten, erstellen Sie eine Auswahl und schalten Sie den Loop-Modus ein. Verwenden Sie das Raster um sehr genau den Start- und Endpunkt zu setzen.

Punch-In/Out

Punch-In/Out ermöglicht es Ihnen einen „Punch"-Bereich zu erstellen. Innerhalb dieses Zeitbereiches wird eine neue Aufnahme geschrieben.

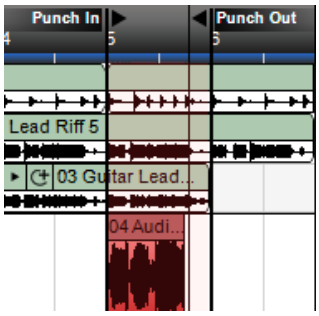
Um einen Bereich als Punch-In/Out-Bereich zu kennzeichnen, klicken Sie auf den „Punch-In/Out-Aufnahme"-Knopf.

Die Punch-In- und Punch-Out-Marken verändern.



Wenn Sie einen Punch-Bereich eingerichtet haben, drücken Sie den Aufnahme-Knopf und eine neue Aufnahme wird ab dem Punch-In bis zum Punch-Out gestartet.

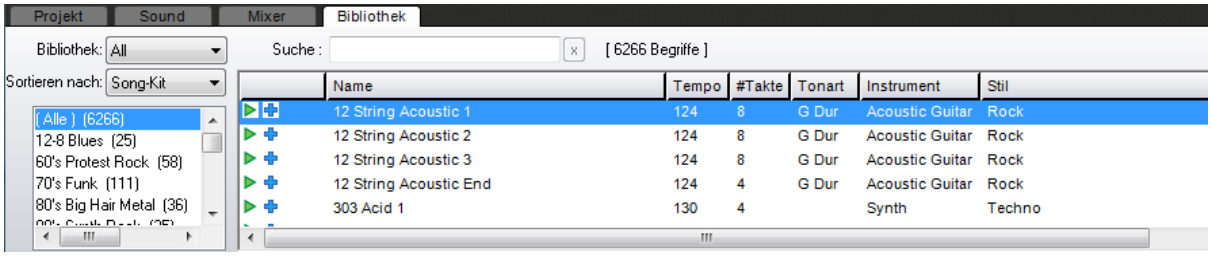
© 2012 Acoustica, Inc



Tipp: To quickly set the punch in/out area, create a selection and toggle Punch In/Out. Use snap to set very precise punch in and punch out points. Um schnell ein Punch-In/Out Bereich festzulegen, erstellen Sei eine Auswahl und schalten Sie Punch-In/Out ein. Verwenden Sie das Raster um sehr genau den Punch-In und Punch-Out Punkt zu setzen.

Loop-Bibliothek

Die Loop-Bibliothek enthält bereits eine Vielzahl an Song-Kits und Soundeffekten zur freien Benutzung in Ihren Projekten. Es steht Ihnen frei, diese zu mixen, zu loopen und ganz nach Belieben zu bearbeiten.



Sounds

Nach Auswahl einer dieser Hauptkategorien erscheinen unterhalb zusätzliche Unterkategorien. Wenn Sie „Alle" wählen, werden alle Sounds der gewählten Kategorie der Bibliothek angezeigt.

Sounds anhören
Klicken Sie auf die kleine grüne Play-Taste links neben dem Sound-Namen, um diesen vorzuhören. Wenn Sie zeitgleich die Wiedergabe Ihres Projektes gestartet haben, wird die Software den vorausgewählten Sound sofort im Tempo des Projekts wiedergeben.

Sounds hinzufügen
Um einen ausgewählten Sound dann in den Sound-Arbeitsbereich einzufügen, klicken Sie auf die kleine blaue Plus-Taste, die Sie ebenfalls links vom Sound-Namen finden oder ziehen Sie den Sound auf eine Audio-Spur.

STRG-Taste - Halten Sie die STRG-Taste gedrückt um bestimmte Sounds auszuwählen.
UMSCHALT-Taste - Halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt und wählen zwischen dem aktuell ausgewählten Sound bis zu einem gewünschten Sound alle aus, die dazwischen sind.

Alle Sounds in der Ansicht auswählen.	**STRG+A**

Bibliothek

Sie können eine bestimmte Bibliothek oder „Alle" auswählen. Wenn Sie „Alle" auswählen, werden die Sounds aller geladenen Bibliotheken ausgewählt, inklusive jeder importierten Bibliothek.

Es gibt zwei mitgelieferte Bibliotheken:

- Loops
- Sound-Effekte

Wenn Sie nur an den Sound-Effekten interessiert sind, können Sie die Sound Effects-Bibliothek auswählen. Von dort aus können Sie eine Kategorie auswählen, wonach sortiert werden soll. Jede Suche bassiert auf der ausgewählte Bibliothek und Kategorie.

Sortieren nach

Auf dem Reiter der Loop-Bibliothek können Sie über das DropDown „Sortieren nach" eine Kategorie auswählen. Dadurch können Sie die Bibliothek in unterschiedlichen Kategorien sehen. Wählen Sie aus eine der folgenden Kategorien aus:

- Tempo
- Tonart
- Stimmung
- Stil oder Genre
- Instrument
- Name
- Song-Kit (voreingestellt)
- Datum
- Import-Datum

Nach Auswahl einer dieser Hauptkategorien erscheinen unterhalb zusätzliche Unterkategorien. Wenn Sie z. B. die Kategorie „Song Kit" aufrufen, dann sind alle verfügbaren Sounds in folgende Unterkategorien gegliedert: 12-8 Blues, Acid Techno, BDiddley, Blues Shuffle, Country Rock, Country Shuffle, Disco, Dub, Electro Groove, Funk Rock, Hip Hop, Music Beds, Power Ballad, Punk, Reggae One Drop, Sludge Metal, Sound Effects und Speed Metal, nur um einige Namen zu nennen.

Suche

Darüber können Sie schnell einen bestimmten Sound in der gewählten Kategorie und Bibliothek finden. Sie können nach mehreren Begriffen suchen und bestimmte Worte ausschließen.Suchbegriffe werden in gelb angezeigt.

Zum Beispiel können sie nach „Drums" suchen. Wenn dadurch zu viele Treffer angezeigt werden, können Sie Ihre Suche auf „Drums Snare" verändern.

Wenn Sie einen bestimmten Drum-Typ nicht sehen wollen, können Sie das Ausschluss-Zeichen „-" hinzufügen. „Drums -Snare" wird alle Drum-Sounds anzeigen die nicht das Wort „Snare" haben.

Um den aktuellen Suchbegriff zu löschen, entfernen Sie ihn entweder oder Klicken Sie die [x]-Taste neben dem „Suchen"-Feld.

Nachdem eine Suche durchgeführt wurde, zeigt Mixcraft an, wieviele Treffer es bei der Suche gab.

© 2012 Acoustica, Inc

Sortieren & Spalten

Die in der Bibliothek aufgelisteten Sounds können nach verschiedenen Kriterien sortiert werden. Dazu klicken Sie einfach auf den Spaltentitel, nach welchem die Liste sortiert werden soll. Um zwischen absteigender und aufsteigende Sortierreihenfolge umzuschalten, klicken Sie einfach erneut auf die Spalte.

Zu jedem Sound innerhalb der Bibliothek gehören folgende Spalten mit Sound-Eigenschaften:

- Name
- Tempo
- Loop?
- #Takte
- Signatur
- Tonart
- Instrument
- Stil
- Song-Kit
- Autor
- Stichwörter
- Datum
- Import Datum
- Länge
- Datenquelle
- Speicherort
- Datenbank
- Sound-ID

Wenn Sie bestimmte Spalten aus- bzw. einblenden wollen, klicken Sie einfach mit rechts auf den Spaltenkopf oder klicken Sie mit rechts auf einen der angezeigten Sounds und wählen Sie „Spalten zeigen" und setzen Sie an den gewünschten Spalten einen Haken oder entfernen Sie diesen.

Jede Spalte lässt sich in der Breite individuell anzeigen. Klicken und ziehen Sie dazu die äußeren Ränder der Spaltenbezeichnung nach links oder rechts. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen der Spaltenränder bewegen, ändert sich dessen Symbol in einen doppelseitigen Pfeil. Doppelklicken Sie auf einen Spaltenrand, um die Spaltenbreite wieder in die Originalgröße zu versetzen.

Sounds downloaden

Eine ganz herausragende Funktion von Mixcraft ist es, dass Sie bei Bedarf und zu jeder Zeit alle Sounds der Loop-Bibliothek kostenfrei von unserem Server herunterladen und damit Ihre Bibliothek aktualisieren können. Wenn Sie auf die kleine Play- oder Plus-Taste bei einem Sound klicken, der aktuell noch nicht auf Ihrem Computer vorhanden ist, wird er automatisch aus dem Internet geladen. Für diesen Vorgang müssen Sie natürlich mit dem Internet verbunden sein.

Wenn ein Sound, der in der Bibliothek gelistet ist, sich aber noch nicht auf Ihrem Computer befindet und Sie ihn durch Klick auf die Play-Taste spielen oder durch Klick auf die Plus-Taste in das Projekt einfügen wollen, wird er automatisch aus dem Internet auf Ihren Computer geladen.

Wenn es zu Problemen beim Download kommen sollte, versuchen Sie den Download-Server in den Mixcraft-Einstellungen zu wechseln.

© 2012 Acoustica, Inc

Klicken Sie rechts neben der Liste auf die Taste „Alle herunterladen", um alle Sounds, die Sie momentan in der Bibliothek sehen, downzuloaden.

Speicherort öffnen

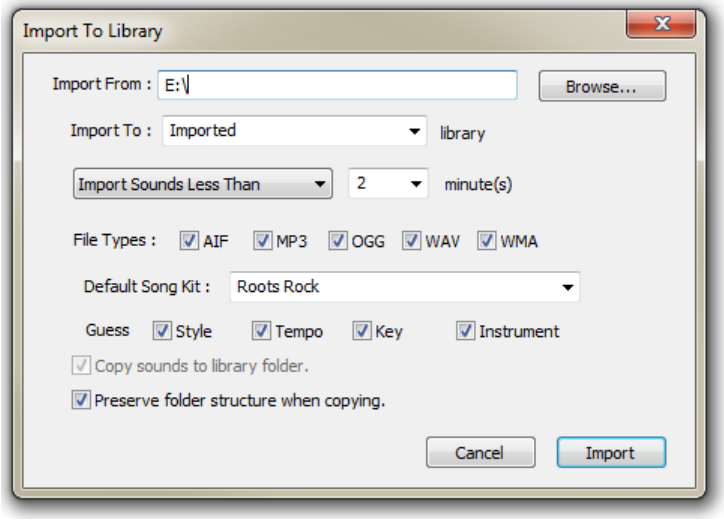
Wenn Sie auf den Sound auf Ihrer Festplatte zugreifen möchten, klicken Sie einfach mit rechts auf den Sound und wählen Sie „Speicherort öffnen". Nun haben Sie Zugriff auf den Ort wo die Audiodatei gespeichert ist.

Importieren

Sie können Sounds von Ihrer Festplatte, Netzwerk oder von Loop-CDs importieren. Sie können auch Sounds vom Arbeitsbereich aus importieren. Derzeit ist das Audio-Format begrentz auf AIF, MP3, OGG, WMA oder WAV.

Import von einer Festplatte und CDs

Sie können Sounds und Loops von Ihrer Festplatte oder Loop-CD importieren. Das schließt auch jeden Sound oder Loop ein, den Sie herunter geladen haben. Um einen Sound zu importieren, klicken sie auf die „+Import"-Taste in der Bibliothek. Es öffnet sich das Fenster „In die Bibliothek importieren" mit einigen Import-Optionen.



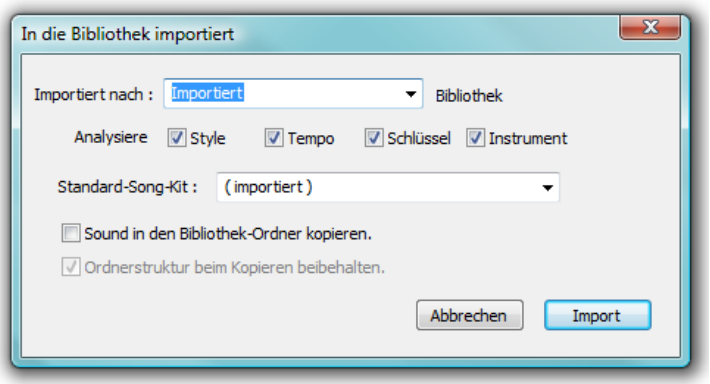
- **Importieren von** - Wählen Sie den Ordner aus, von dem Sie importieren möchten. Geben Sie diesen ein oder klicken Sie auf „Durchsuchen" um einen Ordner auszuwählen.
- **Importieren nach:** - Wählen oder geben Sie einen Bibliothek-Namen ein, in welche Sie importieren möchten. Wenn Sie eine neue Bibliothek anlegen möchten, geben Sie diesen Namen ein.
- **Importlänge**- Wählen Sie eine der Kriterien und eine Länge in Minuten aus.
  - Sounds importieren kürzer als (x Minuten)
  - Alle Sounds importieren
  - Sounds importieren länger als (x Minuten)

© 2012 Acoustica, Inc

- **Dateitypen (zum importieren)**
  - AIF
  - MP3
  - OGG
  - WAV
  - WMA
- **Standard Song-Kit** - Wählen oder geben Sie einen Namen für ein Song-Kit ein, zu welchem Sie die Sounds importieren möchten. (Sie können es später auch noch bearbeiten.)
- **Schätzen**(beim Importieren wenn es nicht im Dateitype enthalten.)
  - Stil - Wenn ein Stichwort in der Datei namens „lib-styles-for-import.txt" gefunden wird, wird dieser als Sil genommen. Wenn zum Beispiel eine Datei das Wort „Rock" beinhält, wird Mixcraft den Sound-Stil auf Rock setzen.
  - Tempo - Wenn eine Nummer zwischen 40-240 gefunden wird, wird Mixcraft annehmen, dass dieses das Tempo ist.
  - Tonart - Wenn eine Tonart von selbst gefunden wird, wie „Rock-G", wird Mixcraft annehmen, dass „G" die Tonart des Sounds ist.
  - Instrument - Wenn ein Stichwort in der Datei „lib-insts-for-import.txt" gefunden wird, wird Mixcraft annehmen, dass dieses das Instrument ist. Wenn zum Beispiel eine Datei das Wort „Piano" hat, wird Mixcraft das Instrument des Sounds auf „Piano" setzen.
- **Sounds in den Bibliothek-Ordner kopieren** - Dadurch wird eine Kopie des Sounds auf Ihrer Festplatte im Ordner „%programdata%\\Acoustica\Mixcraft\UserLibrarySounds\" erstellt. Wenn von einer CD importiert wird, ist diese Option voreingestellt aktiv und kann nicht deaktiviert werden.
- **Ordnerstrucktur beim kopieren beibehalten**- Wenn diese Option angewählt wird, werden die Ordner mit den importierten Sounds in den „%programdata% \Acoustica\Mixcraft\UserLibrarySounds\" Ordner gespiegelt. Wenn zum Beispiel ein Sound in „C:\folder one\sub folder two\" gefunden wird, werden diese Sounds in „%programdata% \Acoustica\Mixcraft\UserLibrarySounds\LibName\Ordner eins\Unterordner zwei\" hinzu gefügt. Wenn diese Option nicht gewählt ist, werden alle importierten Sounds auf der obersten Ordnerebene des „user library"-Ordners kopiert.
- Import-Taste - Diese startet den Import. Während der Import läuft, können Sie weiter Sounds bearbeiten oder Mixcraft nutzen, ohne dass Sie unterbrochen werden.

Import über „Drag and Drop"

Wenn Sie einen Ordner oder eine einzelne Datei haben, die Sie hinzufügen möchten, gehen Sie in den Windows Explorer und Ziehen Sie diese Dateien und/oder Ordner in das Bibliotheken-Fenster. Nachdem Sie sie hinein gezogen haben, werden die Import-Optionen auf gehen. Wählen Sie eine Import-Bibliothek, wählen Sie die Optionen an, wählen Sie ein standard Song-Kit und starten Sie den Import.

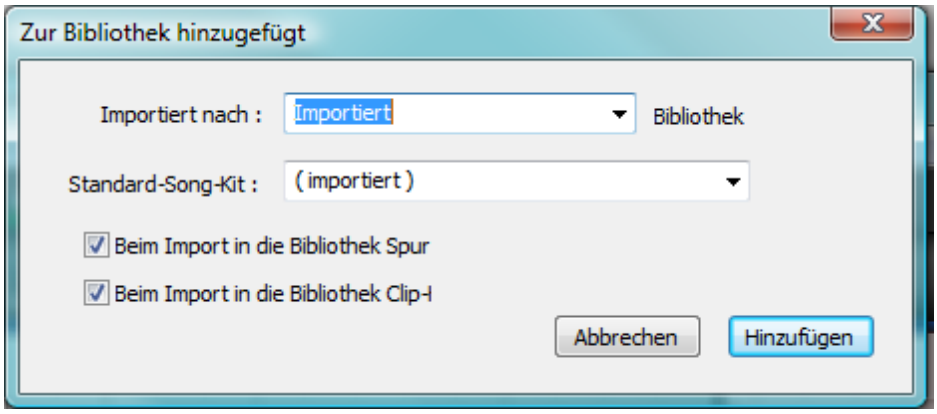


© 2012 Acoustica, Inc

- **Importieren nach** - Wählen oder geben Sie einen Bibliotheken-Namen ein, welche Sie importieren möchten.
- **Schätzen**(beim Importieren wenn es nicht im Dateitype enthalten.)
  - Stil - Wenn ein Stichwort in der Datei namens „lib-styles-for-import.txt" gefunden wird, wird dieser als Sil genommen. Wenn zum Beispiel eine Datei das Wort „Rock" beinhält, wird Mixcraft den Sound-Stil auf Rock setzen.
  - Tempo - Wenn eine Nummer zwischen 40-240 gefunden wird, wird Mixcraft annehmen, dass dieses das Tempo ist.
  - Tonart - Wenn eine Tonart von selbst gefunden wird, wie „Rock-G", wird Mixcraft annehmen, dass „G" die Tonart des Sounds ist.
  - Instrument - Wenn ein Stichwort in der Datei „lib-insts-for-import.txt" gefunden wird, wird Mixcraft annehmen, dass dieses das Instrument ist. Wenn zum Beispiel eine Datei das Wort „Piano" hat, wird Mixcraft das Instrument des Sounds auf „Piano" setzen.
- **Standard Song-Kit** - Wählen oder geben Sie einen Namen für ein Song-Kit ein, zu welchem Sie die Sounds importieren möchten. (Sie können es später auch noch bearbeiten.)
- **Sounds in den Bibliothek-Ordner kopieren** - Dadurch wird eine Kopie des Sounds auf Ihrer Festplatte im Ordner „%programdata%\\Acoustica\Mixcraft\UserLibrarySounds\" erstellt. Wenn von einer CD importiert wird, ist diese Option voreingestellt aktiv und kann nicht deaktiviert werden.
- **Ordnerstrucktur beim kopieren beibehalten**- Wenn diese Option angewählt wird, werden die Ordner mit den importierten Sounds in den „%programdata% \Acoustica\Mixcraft\UserLibrarySounds\" Ordner gespiegelt. Wenn zum Beispiel ein Sound in „C:\folder one\sub folder two\" gefunden wird, werden diese Sounds in „%programdata% \Acoustica\Mixcraft\UserLibrarySounds\LibName\Ordner eins\Unterordner zwei\" hinzu gefügt. Wenn diese Option nicht gewählt ist, werden alle importierten Sounds auf der obersten Ordnerebene des „user library"-Ordners kopiert.
- **Import-Taste**Diese startet den Import. Während der Import läuft, können Sie weiter Sounds bearbeiten oder Mixcraft nutzen, ohne dass Sie unterbrochen werden.

Sounds aus Ihrem Projekt heraus importieren

Jede Aufnahme und jeder Sound aus Ihrem Projekt kann zu Ihrer Bibliothek hinzu gefügt werden. Klicken Sie einfach auf einen Sound in Ihrem Projekt und wählen Sie „Zur Bibliothek hinzufügen". Es öffnet sich der folgende Dialog:



Der Hauptunterschied bei dieser Art des Hinzufügens ist, dass die Einstellungen der Spureffekte und Clip-Hüllkurven optional hinzugefügt werden können, bevor der Sound zur Bibliothek hinzu gefügt wird.

- **Importieren nach** - Wählen oder geben Sie einen Bibliotheken-Namen ein, welche Sie

© 2012 Acoustica, Inc

importieren möchten.

- **Standard Song-Kit** - Wählen oder geben Sie einen Namen für ein Song-Kit ein, zu welchem Sie die Sounds importieren möchten. (Sie können es später auch noch bearbeiten.)
- **Beim Import in die Bibliiothek, Spureffekte hinzufügen** - Die Spureffekte werden beim endgültigen Sound der Bibliothek hinzugefügt.
- **Beim Import in die Bibliothek Clip-Hüllkurven hinzufügen** - Die Clip-Hüllkurven Einstellungen werden beim endgültigen Sound der Bibliothek hinzugefügt.

Hinweis:Wenn Sie einen MIDI-Sound einer virtuellen Instrumentenspur haben, klicken Sie mit rechts auf die Spur und wählen Sie "In eine neue Audiospur abmischen". Nun beschneiden Sie den entstandenen Audio-Clip auf Ihre gewünschte Größe und fügen Sie diese Datei zur Bibliothek hinzu.

Sounds löschen

Wählen Sie einfach einen Sound oder die Sounds aus. Klicken Sie mit Rechts und wählen Sie "Löschen" oder drücken Sie die [Entf]-Taste Ihrer Tastatur. Sie können nur Sounds löschen, die Sie importiert haben.

Bearbeiten

Um Ihre Sounds und Loops zu organisieren, können Sie Ihre Bibliothek bearbeiten. Sie können Stichworte hinzu fügen, eindeutige Tempie, Tonart und Zählzeit eingeben, so dass Sie weniger Zeit benötigen um passende Loops zu finden.

Klicken Sie auf die Taste „Bibli. bearbeiten". Sounds und Loops die bearbeitet werden können, haben einen Stift-Symbol am Anfang. Klicken Sie einfach in ein Feld um es zu bearbeiten. Geben Sie einen neuen Namen oder Tempo ein und die Software wird automatisch Vorschläge erstellen, bassierend auf den vorherigen und folgenden Werten. Die Bibliothek zu bearbeiten kann recht schnell gehen.Benutzen Sie die <- und -> Pfeiltasten und die TAB und Umschalt+TAB-Tasten um zu navigieren.

Drücken Sie „ENTER" um das Bearbeiten eines Feldes zu beginnen

Verwenden Sie Kopieren und Einfügen, wenn es nötig ist.

Text kopieren

STRG+C	**Text einfügen**
STRG+V	**Wenn Sie mit dem Bearbeiten fertig sind, klicken Sie auf die "Bearbeiten Ende"-Schaltfläche.**

Once done editing, click the "Stop Editing" button.

© 2012 Acoustica, Inc

Bibliotheksdateiformat (erweitert)

Die Bibliotheken-Dateien des Benutzers sind unter folgendem Pfad gespeichert. %programdata% \Acoustica\Mixcraft\UserLibrarySounds\und sind .mldb-Dateien. Wenn Mixcraft gestartet wird, list es alle .mldb-Dateien in diesem Ordner ein.

You can edit these manually. If you want to edit them, simply copy them and change the name. Then edit that one. If you are not technical, please see the Sie können diese manuell bearbeiten. Wenn Sie diese bearbeiten wollen, kopieren Sie diese und verändern Sie den Dateinamen. Dann bearbeiten Sie die Umbenannte Datei. Wenn Sie technisch nicht so versiert sind, lesen Sie bitte den AbschnittBearbeitenwelcher leichter ist.

Bibliotheken MLDB-Datei-Format

Diese Datei ist bereits eine.CSV-Datei, welche eine, durch Komma getrennte Tabellendatei ist. Jedes Textfeld ist mit Anführungszeichen (") getrennt. Jede Spalte ist mit Komma (,) getrennt.

Sie können sich die MLDB-Dateien in MS Office, OpenOffice.org oder Google docs ansehen. Stellen Sie nur sicher, dass Sie die "Durch Komma getrennt"- Optionen mit einer Texttrennung durch Anführungszeichen (") auswählen.
Eventuell müssen Sie die Dateiendung in .CSV ändern, bevor Sie die Datei bearbeiten können, abhängig davon wie Ihr System eingerichtet ist.

MLDB-Felder

Jede MLDB hat eine Anzahl an Spalten die ausgefüllt werden können:

Field Name	Beschreibung	Gültiger Wert
Genre	Das ist das Genre	"Rock", "Jazz", etc.
Stil	Dies ist gleichbedeutend mit dem Song-Kit	"Blues Shuffle", "Crazy Blues Kit", etc.
Final Loop File Name	Das ist der angezeigte Name des Loops	„Mein Loops“
Instrument	Der Instrumenten-Typ	"Vocal", "Bass", "Guitar", etc.
Keywords	Damit wird die Suchausgabe verbessert	alles
IsLoop	Ein Feld über welches die Software weiß ob es sich um einen Loop handelt	„Y“ oder Null
Number of Bars	Die Sound-Länge in Takten	Null, oder höher
Has Key (Y/N)	Gibt an, ob der Sound eine Tonart hat. Zum Beispiel hat ein Schlagzeug keine Tonart.	„Y“ oder „N“
Key (# for sharp)	Die Tonart, wenn vorhanden. Die Tonart sollte nur A-G sein mit optional # als ein Kreuzchen.	„A-G" mit optionalem „#"
IsMajor (Y/N)	Ist der Loop in Dur?	„Y“ oder Null für Nein.

© 2012 Acoustica, Inc

Time Signature Numerator	Wenn der Sound eine Zählzeit hat, ist dies die Zähler oder obere Teil	Null, 2 oder größer
Time Signature Denominator	Wenn der Sound eine Zählzeit hat, ist dieses der Nenner oder untere Teil.	Null, oder mehrfache von 2 >=2, z.B. 2, 4, 8, 16 usw...
Comments	Yada, yada, yada.	Was auch immer
Artist	Name des Musikers, Erstellers, Komponisten, usw.	Anneke, Stephan, Jörg, Nils oder was auch immer
URL	Das ist die URL der Künstlerseite	Eine gültige Internetadresse
Acoustica Sound ID	Dieses ist eine spezielle Sound-ID, welche intern bei Mixcraft-Projekten verwendet wird. Über diesen Weg können Projekte gespeichert und ohne Probleme wieder geladen werden.	
Tempo	Das Tempo des Loops, falls vorhanden	Null oder gültiges Tempo wie 120 oder 141.23
Date	Das Erstellungsdatum des Loops/Sounds	Ein gültiges Datum wie 01/03/12 im MM/DD/YY - Format, wobei DD der Tag, MM der Monat und YY das Jahr ist
FilePath	Der Pfad zu der Datei. Wenn der Pfad relativ zum Bibliotheken-Ordner ist, kann die Variable %LIBRARY% vor jedem Dateipfad verwendet werden. Die %LIBRARY%-Variable führt zu % programmdata% \Acoustica\Mixcraft\	
Costs Money	Nicht in Gebrauch	Nicht in Gebrauch
Imported Date	Der Tag und die Uhrzeit als der Sound importiert wurde	Eine gültige Datums-Zeit wie mm/dd/yyyy hh:mm:ss wobei mm=Monat, dd=Tag, yyyy=4-stelliges Jahr, hh=Stunde im 24er Format, mm=Minuten und ss=Sekunden ist.
Length	Länge des Sounds in Millisekunden	Null oder die Anzahl an Millisekunden. Zum Beispiel, 2 Sekunden = 2000 Millisekunden.
Source	Der Ort, von wo die Datei importiert wurde. Wenn dieser eine CD ist, wird eine	

© 2012 Acoustica, Inc

	eindeutiger Identifikator wird an den Beginn gesetzt. Dadurch wird der gleiche Sound nicht mehr als ein mal von der CD kopiert.	

Mixer

Holen Sie den besten Sound aus Ihren Aufnahmen mit dem virtuellen Mixer heraus.

Jede Spur kann mit dem Mixer abgemischt werden. Micrafts Mixer sieht aus wie ein gewöhnliches analoges Mischpult in einem typischen Tonstudio. Jede Spur hat einen eigenen senkrechten Konsolenabschnitt mit einem Lautstärkeregler, Panorama-Regelknopf, Equalizer (Lo/Mid/Hi), Fx-Taste und optional einen Send-Knopf und eine Instrument-Taste.

Spuren zeigen/verbergen

Auf der linken Seite Ihres Mixers unter „Spuren zeigen" können Sie an- und abwählen, welche Spuren angezeigt werden sollen.

Das ermöglicht es Ihnen, den Mixer übersichtlicher zu gestalten und nur die Spuren zu sehen, an denen Sie gerade arbeiten. Klicken Sie „Alle" um alle Spuren des Projektes zu sehen. Klicken Sie „Keine" um alle Spuren bis auf den Hauptmix zu verbergen.

Send-Kanal-Auswahl

Im Ausklappmenü „Send-Kanäle" ganz links in der Mixer-Konsole wählen Sie aus, welche Send-Spur Sie regeln.

© 2012 Acoustica, Inc

Drehen und korrigieren Sie jeden Send-Knopf auf jeder Spur.

(Nur ein Send-Kanal kann auf einmal bearbeitet werden.)

Tasten, Regler und Knöpfe...ganz schön viel!

Probieren Sie die Knöpfe aus! Wir schreiben die Software...Sie machen die Musik!

Taste	Hinweis
Ausgang: Haupt-Mix	Die Ausgangsauswahl ermöglicht Ihnen das Routen der Ausgänge Ihrer Spuren, entweder auf den Hauptmix, einen SubMix oder eine Ausgangsspur. Dieses Dropdown erscheint nur, wenn Sie einen SubMix oder eine Ausgangsspur in Ihrem Projekt erstellen. In den Ausgangsspuren könen Sie über die Ausgangsauswahl auswählen, an welches Audiogerät und an welchen Kanal Ihr Audio geroutet werden soll.
Send	Wenn Ihr Projekt eine Send-Spur enthält, können Sie festlegen, welcher Anteil vom Audio an die Send-Spur geschickt werden soll. (Wählen Sie aus der „Send-Auswahl" am linken Rand des Mixers aus, welche Send-Spur Sie einstellen wollen.)
FX	Klicken Sie die Fx-Taste, um die Dialogbox Effektliste für jede Spur zu öffnen. Wenn die Spur Effekte enthält, ist die Fx-Taste grün dargestellt. Wenn Sie mit der Maus über die Taste streichen, wird Ihnen in einem gelben Fensterchen der geladene Effekt angezeigt.
	Wenn Ihre Spur eine virtuelle Instrumentenspur ist, können Sie das zugewiesene Instrument ändern, wenn Sie die Taste „Instrument ändern" klicken.
bereit	Schaltet die Spur für die Aufnahme bereit.
solo	Schaltet das Audio dieser Spur solo. (Schaltet andere, nicht-solo-Spuren stumm.)
mute	Schaltet das Audio dieser Spur stumm.
Eingang: FrontMic (Realt...	Audio tracks and Virtual Instrument tracks have an Input selector. On an audio track, this lets you select the audio source device (i.e. USB microphone, Line Input, etc.), as well as the input channel or channels. On a Virtual Instrument track, this lets you select between all MIDI devices and a specific MIDI device, and it also lets you limit the input to a specific MIDI channel, if desired. Audiospuren und virtuelle Instrumentenspuren haben eine Eingangsauswahl. Bei einer Audiospur können Sie darüber das Audio-Eingangsgerät (z.B. USB-Mikrofon, Line In, usw.) und den Eingangskanal bzw. die Eingangskanäle auswählen. Bei einer virtuellen Instrumentenspur können Sie zwischen allen MIDI-Geräten und bestimmten MIDI-Geräten auswählen. Auch können Sie, falls gewünscht, den Eingang auf einen bestimmten MIDI-Kanal beschränken.

© 2012 Acoustica, Inc

	Jede Spur hat drei Equalizer (EQ)-Regelknöpfe (Hi, Mid and Lo), um die EQ-Einstellung zu verändern, klicken Sie einen Knöpfe und bewegen Sie die Maus nach oben oder unten.
	Verändert die Links-Rechts Balance der Spur.
	Verändert die Lautstärke der Spur.

Hinweis:Wenn Sie auf einen Knopf oder Regler doppelklicken, springt er zu seiner Voreinstellung zurück.

Eingänge (Aufnahme)

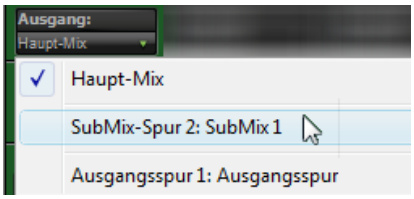
Das gilt nur für Audiospuren und virtuelle Instrumentenspuren (MIDI). Wählen Sie die Aufnahmequelle.

Ausgänge

Sie können eine Spur auf unterschiedliche Spur-Typen ausgeben:

- SubMix
- Ausgang
- Master

Wenn eine andere, als die Master-Spur zur Verfügung steht, wird die „Ausgangs-Auswahl" erscheinen.



Voreingestellt ist der „Hauptmix", was die Master-Spur ist.

© 2012 Acoustica, Inc

Video

Mixcraft unterstützt das Laden und Speichern von Videos. Folgendes können Sie damit tun:

- Einem Video einen Musik-Soundtrack hinzufügen.
- Einem Video Klangeffekte hinzufügen.
- Dem Video Titel, Untertitel oder einen Abspann hinzufügen.
- Video zu Sound synchronisieren, auf Millisekunden genau.
- Ihr Projekt als Video exportieren, um es auf DVD zu brennen oder ins Internet hochzuladen.

Videos hinzufügen

Sie können ein Video laden, indem Sie im Menü „Video“ > „Videodatei einfügen...“ klicken.

Es öffnet sich ein Dateidialog, in dem Sie ein Video zum Einfügen an der Wiedergabeposition auswählen können. In der Voreinstellung werden AVI- und WMV-Videos angezeigt.

Wenn Sie einen spezielles Videoformat verwenden, können Sie bei Dateityp „Alle Dateien“ auwählen, um das Video im Dateidialog anzuwählen. (Denken Sie aber daran, dass Sie für diesen Dateityp auch einen passenden Codec installiert haben müssen.) Sofern Sie ein Video in einem anderen Format als AVI oder WMV verwenden möchten, sollten Sie dieses vor dem Import in Mixcraft in AVI oder WMV konvertieren.

Fotos/Bilder hinzufügen

Sie können ein Foto oder Bild hinzufügen, indem Sie im Menü „Video“ > „Standbild hinzufügen...“ klicken. Es öffnet sich ein Dateidialog, in dem Sie ein oder mehrere Bilder auswählen können. Die Bilder werden an der aktuellen Wiedergabeposition eingefügt.

Die folgenden Bildformate werden unterstützt:

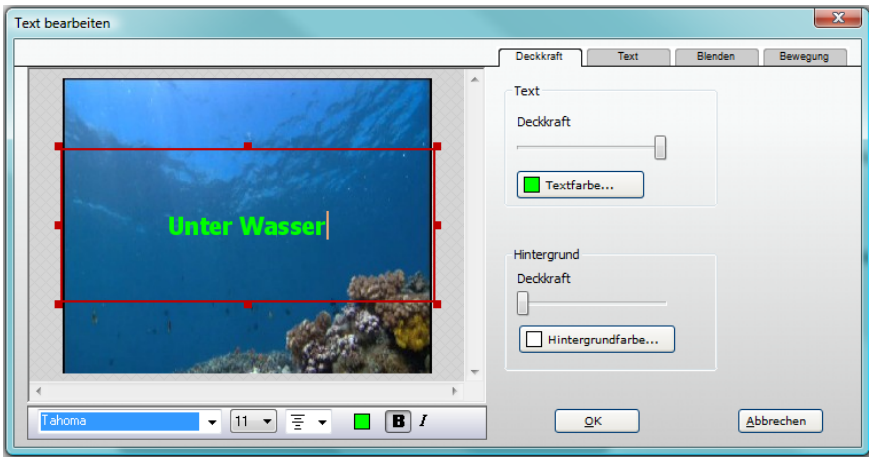
- JPG
- BMP
- PNG
- GIF

Wenn Sie gleichzeitig mehr als ein Bild hinzufügen möchten, so können Sie diese gemeinsam auswählen. Die Bilder werden in eine Videospur eingefügt, wobei jedes Bild für fünf Sekunden angezeigt wird und das nächste um eine Sekunde überlappt.

© 2012 Acoustica, Inc

Text hinzufügen

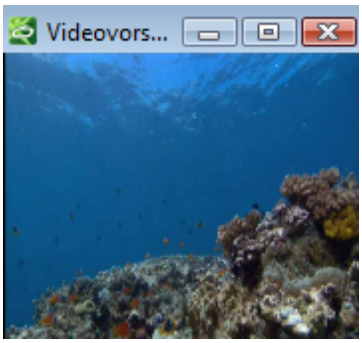
Text fügen Sie hinzu, indem Sie im Menü „Video“ > „Text hinzufügen...“ klicken. Es öffnet sich das Textbearbeitungsfenster mit seinen verschiedenen Einstellungen.



Mehr über Texte erfahren Sie hier.

Videovorschaufenster

In diesem Fenster wird das Video an der aktuellen Wiedergabeposition angezeigt. Dazu gehören auch Texte und Effekte zu diesem Zeitpunkt.

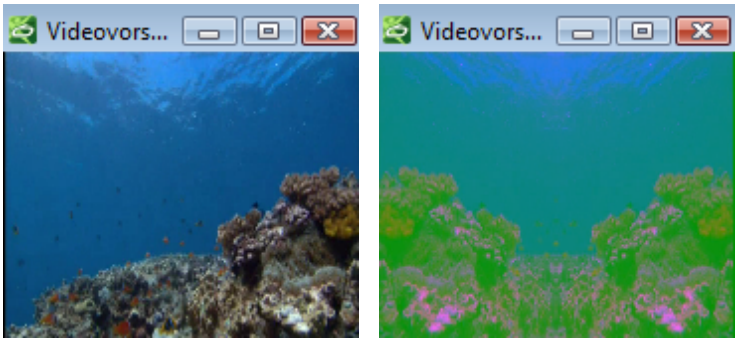


Video-Effekte

Sie können das Video mit Effekten verändern. Sie können einblenden, ausblenden oder den Look eines alten Films erstellen.

Ohne Effekte **Mit den Effekten Kaleidoskop und Grünkanal.**

© 2012 Acoustica, Inc



Mehr über Video-Effekte erfahren Sie hier.

Mischen/Ausgeben als Video

Mit Mixcraft können Sie Videos als AVI oder WMV ausgeben. AVI ist unkomprimiert und erzeugt eine größere Datei als WMV. Wenn Sie die Datei bei YouTube hochladen möchten, sollten Sie WMV verwenden, da die Server von YouTube auf jeden Fall komprimieren.

Um Ihr Projekt als Video zu speichern, klicken Sie im Menü „Datei“ auf „Exportieren als“ und dann „AVI“ oder „WMV“.

Datei > Exportieren als > AVI
> WMV

Erfahren Sie mehr über die Einstellungen für Ausgabequalität und erzeugte Dateigröße.

Standbilder

Standbilder sind Fotos oder Bilder in Formaten wie JPG, BMP oder GIF.

Hinzufügen

Sie können ein beliebiges Foto oder Bild hinzufügen, indem Sie im Menü „Video" > „Standbild hinzufügen..." klicken. Es öffnet sich ein Dateiauswahldialog, in dem Sie ein oder mehrere Bilder auswählen können. Das Bild wird an der Wiedergabeposition eingefügt.

Die folgenden Bildformate werden unterstützt:

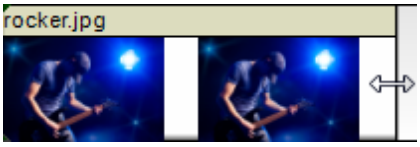
© 2012 Acoustica, Inc

- JPG
- BMP
- PNG
- GIF

Wenn Sie gleichzeitig mehr als ein Bild hinzufügen möchten, so können Sie diese gemeinsam auswählen. Die Bilder werden in eine Videospur eingefügt, wobei jedes Bild für fünf Sekunden angezeigt wird und das nächste um eine Sekunde überlappt.

Bearbeiten

Sie können die Dauer ändern, die Foto angezeigt wird, indem Sie die mit der Maus an den linken oder rechten Rand des Clips fahren, diesen klicken und horizontal verschieben.



Sie können den Clip verschieben, indem Sie an dessen Titelleiste ziehen. Alle üblichen Bearbeitungsfunktionen, wie Kopieren, Einfügen, Verknüpfen, Teilen usw. gelten auch für Bilder.

Überlappende Video- oder Standbildclips werden überblendet.

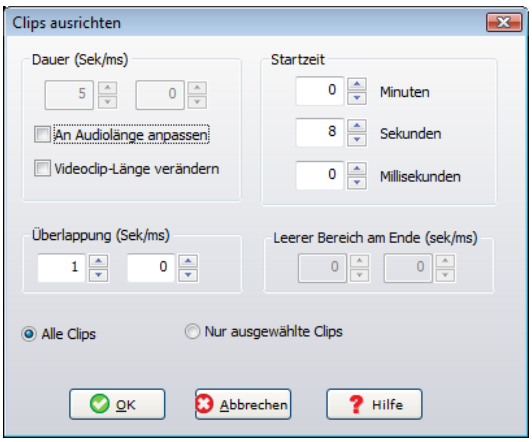
Clips ausrichten

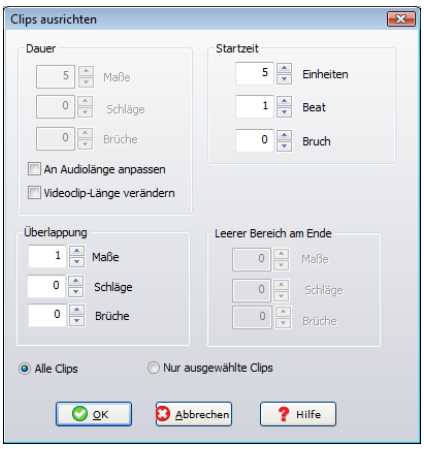
Wenn Sie Ihre Bilder oder Videos an das Tempo anpassen wollen, oder einfach eine Photo-Slideshow erstellen möchten, können Sie die Images ausrichten und überlappen.

Klicken Sie Menü „Video“ > „Clips ausrichten...". Abhängig davon, ob Sie sich in der Zeitleiste im Modus „Zeit“ oder im Modus „Beats“ befinden, öffnet sich eine der folgenden Dialogboxen.

Modus Zeit **Modus Beats**

© 2012 Acoustica, Inc



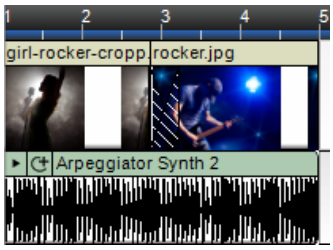


Wählen Sie die Dauer, Startzeit und Überlappung für jeden Clip. Handelt es sich bei Ihren Clips um eine Auswahl, markieren Sie „Nur ausgewählte Clips“, um nur diese anzupassen.

Video-Clips
Die Länge von Video-Clips wird nicht automatisch angepasst. Um die Video-Clips rechtsseitig zu beschneiden, markieren Sie „Videoclip-Länge verändern“.

Zum Beat synchronisieren
Wenn Sie Ihre Bilder oder Videos an den Beats ausrichten wollen, wählen Sie „Beats“ links in der Zeitleiste und klicken Menü „Video" > „Clips ausrichten..." Setzen Sie die Dauer auf einen Schlag, die Überlappung auf null und die Startzeit auf Takt 1, Beat 1 mit null Brüchen. So erhalten Sie ein Bild pro Schlag. Wenn Sie überblenden wollen, fügen Sie eine kleine Überlappung hinzu.

An Audiolänge anpassen
Wenn Sie viel Audio-Material haben, ein oder mehrere Lieder z. B. und Sie möchten die Bilder an die gesamte Länge des Audios anpassen, markieren Sie „An Audiolänge anpassen“. Mixcraft setzt die Einstellungen für die Dauer zurück und erstellt eine Slideshow der Clips über die gesamte Audiolänge.



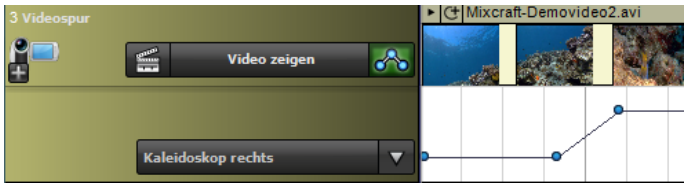
Wenn diese Option angewählt ist, können Sie ein wenig Zeit am Ende der Slideshow frei lassen, um z. B. einen Abspann einzufügen. Um dies zu tun, füllen Sie die Felder „Leerer Bereich am Ende“.

Video-Effekte

Sie können einem Video Effekte hinzufügen und deren zeitlichen Verlauf beeinflussen. Sie können ein- und ausblenden, weichzeichnen, in Graustufen übergehen und vieles mehr. Klicken Sie dazu in der Videospur die Automationstaste.

© 2012 Acoustica, Inc

Dies zeigt die Automationsspur an.



Wählen Sie aus den verschiedenen Effekten, und fügen Sie Punkte hinzu, um den Verlauf festzulegen. Klicken Sie, um Punkte wie bei der Audio-Spurautomation hinzuzufügen oder zu verändern.

Liste der Video-Effekte

- Helligkeit
- Helligkeit (Hohe CPU)
- Grauskala
- Weichzeichner
- Tontrennung (Hochpass)
- Tiefpass
- Ambos
- XOR (Invertieren/Negativ)
- Sepia
- Antique (Leicht)
- Antique (Stark)
- Rotkanal-Stärke
- Grünkanal-Stärke
- Blaukanal-Stärke
- Rotfilter
- Grünfilter
- Blaufilter
- Rotkanal invertieren
- Grünkanal invertieren
- Blaukanal invertieren
- XOR Hochpass
- XOR Tiefpass
- Horizontal umblättern
- Kaleidoskop rechts
- Kaleidoskop links

Text

Als Text können Sie Titel, Gesangstext, Untertitel oder gar einen Abspann hinzufügen.

© 2012 Acoustica, Inc

Text hinzufügen

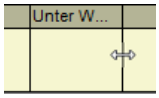
Es gibt verschiedene Methoden, Text einzufügen. Am einfachsten klicken Sie im Menü „Video" > „Text hinzufügen...". Dies erzeugt eine Textspur und platziert dort einen neuen Textclip.. Dies öffnet das Textbearbeitungsfenster.

Um einen Rolltext zu erzeugen, klicken Sie im Menü „Video" > „Rolltext hinzufügen..." oder rechtsklicken Sie auf eine Textspur, und wählen Sie „Rolltext hinzufügen...". Dies öffnet das Textbearbeitungsfenster für Rolltext.

Alternativ können Sie auch eine Textspur doppelklicken, um einen neuen Textclip zu erzeugen.

Text bearbeiten

Genau wie alle anderen Clips können Sie auch Textclips auf der Zeitleiste verschieben. Um die Länge eines Textclips zu ändern, klicken Sie den linken oder rechten Rand, und ziehen Sie.



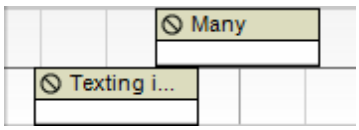
Die Größe eines Textclips ändern

Um den Text, dessen Position, Farbe, Schatten, Hintergrund usw. zu ändern, doppelklicken Sie das Textobjekt, oder rechtsklicken Sie es und wählen Sie „Text bearbeiten...". Dies öffnet das Textbearbeitungsfenster.

- Text bearbeiten
- Rolltext bearbeiten

Take-Spuren

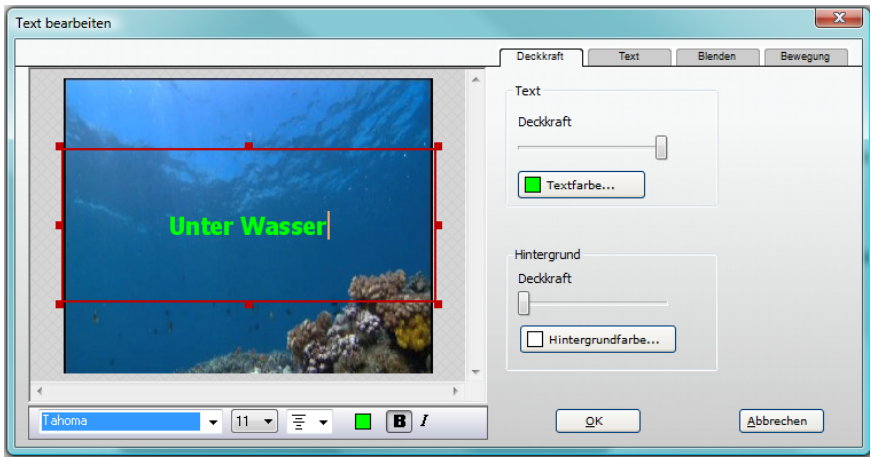
Sie können in Textspuren genauso wie bei Audio- und Instrumentspuren mehrere Take-Spuren erzeugen. Drücken Sie ALT+L oder rechtsklicken Sie eine Textspur, und wählen Sie „Take-Spur" > „Hinzufügen", um eine neue Take-Spur hinzuzufügen. Dies ist sehr praktisch, wenn Sie mehrere Textebenen organisieren möchten.



© 2012 Acoustica, Inc

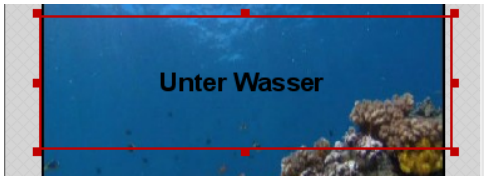
Text bearbeiten

Sie können Farbe, Deckkraft, Zeichensatz, Blendzeit und vieles andere an einem Text einstellen. Doppelklicken Sie ein Textobjekt, um dieses zu bearbeiten. Alternativ können Sie ein Textobjekt rechtsklicken und „Text bearbeiten...“ wählen.



Text bearbeiten

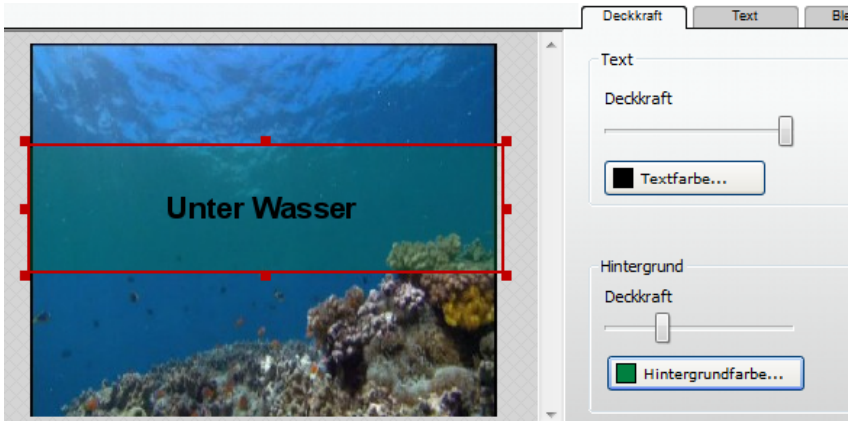
Zeihen Sie mit der Maus an einem der roten Quadrate. Damit können Sie die Größe des Textobjekts verändern. Der Mauszeiger wird zu einem Doppelpfeil, wenn Sie an der richtigen Position sind.



Wenn Sie mit der Maus an der roten Linie um das Textobjekt ziehen, können Sie das Objekt verschieben. Der Mauszeiger wird zum Handsymbol, wenn Sie an der richtigen Position sind.

Ein Textobjekt kann eine Hintergrundfarbe bekommen. Dies hilft, den Text über kontrastreichen Bildern besser lesbar zu machen.

© 2012 Acoustica, Inc

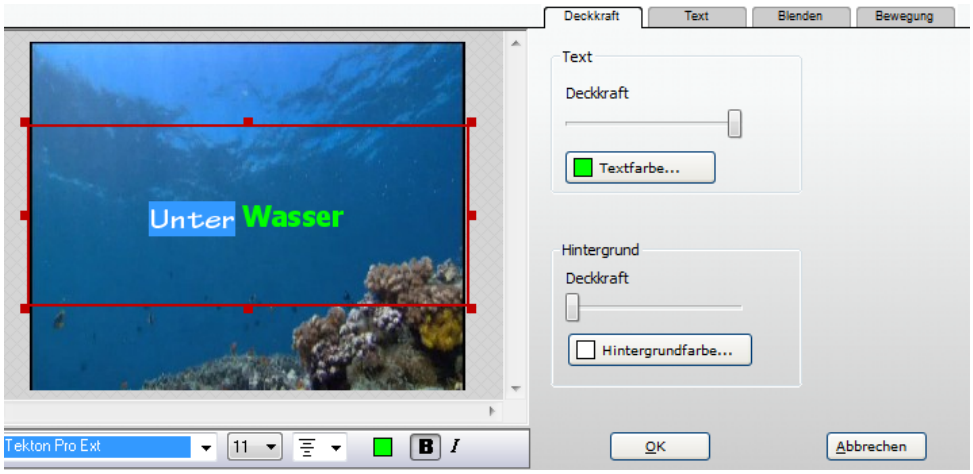


Ändern Sie Textfarbe und Hintergrundfarbe sowie deren Deckkraft. Die Deckkraft gibt an, wie stark der Hintergrund durchscheint. Mit dem Regler „Deckkraft“ können Sie von gänzlich durchsichtig bis deckend einstellen.

Wenn Sie einen Teil des Textes markiert haben, wirkt sich die Einstellung von Farbe und Deckkraft nur auf den ausgewählten Text aus. (Wenn nichts angewählt ist, wird der gesamte Text geändert.)

Zeichensatz, Größe & Farbe

Zeichensatz, Größe und Ausrichtungsoptionen finden Sie in der Symbolleiste unten im Fenster *„Text bearbeiten“*.



Markieren Sie einen Teil des Textes, um nur diesen zu ändern. In dem Beispiel oben, wurde das Wort „IS“ markiert und gelb eingefärbt.

Ausrichtung
Geben Sie an, ob der Text links, mittig oder rechts ausgerichtet wird (vertikal und horizontal).

Ränder
Geben Sie einen Prozentsatz ein, der bestimmt, welcher Anteil innerhalb des Textobjekts als Rand frei bleibt.

Text als Maske verwenden

© 2012 Acoustica, Inc

Wenn diese Option aktiv ist, scheint der Hintergrund an den Stellen durch, an dem sich der Text befindet.

Wählen Sie eine Maskenfarbe. Mit dieser Farbe werden die Bereiche gefüllt, die nicht Text sind. Im obigen Beispiel wurde die Maskenfarbe Weiß gewählt.

Schattenwurf
Wählen Sie zwischen kleinem, mittlerem und großem Schatten.

Blenden

Auf dem Register „Blenden“ können Sie angeben, wie der Text ein- oder ausgeblendet werden soll. Klicken Sie „Einblenden“ und/oder „Ausblenden“, und geben Sie dann die Blendzeit in Millisekunden an.

1 Sekunde = 1000 Millisekunden.

Bewegung

Auf dem Register „Bewegung“ können Sie einige einfache Textanimationen wählen.

Animationstypen
- Keine
- Bewegen - Der Text erscheint aus einer Richtung.
- Aufdecken - Der Text wird Buchstabe für Buchstabe aus einer Richtung aufgedeckt.

Richtung
- Von links
- Von rechts
- Von oben
- Von unten

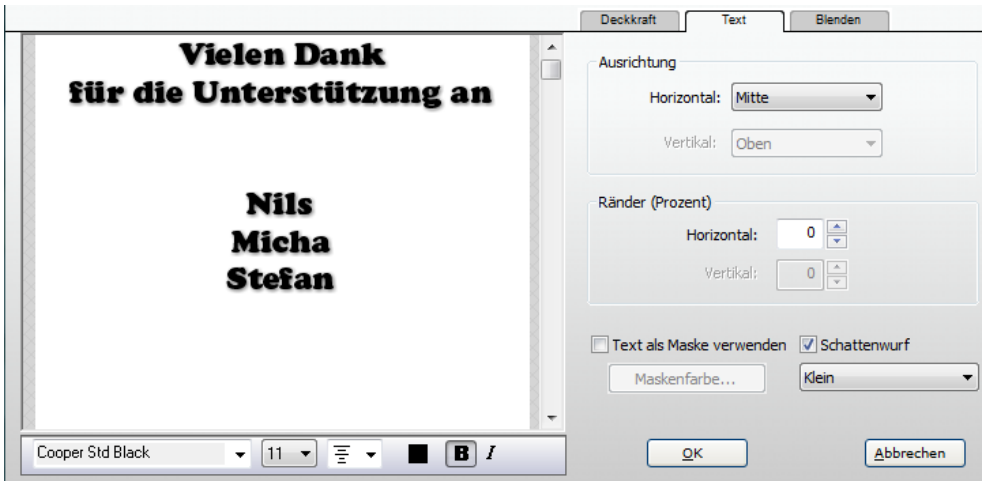
Dauer
Dies ist die Dauer für die gesamte Animation in Millisekunden.

1 Sekunde = 1000 Millisekunden.

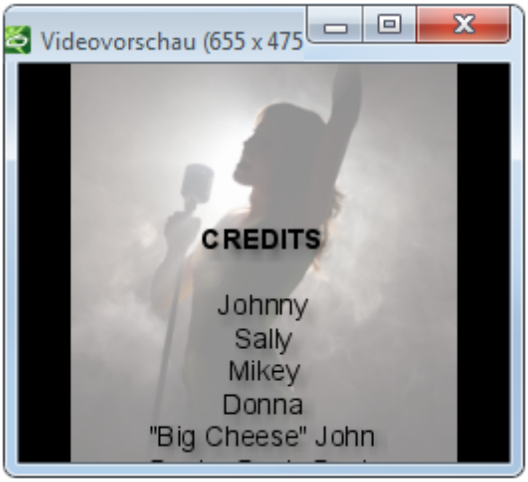
Rolltext bearbeiten

Rolltexte sind eine gute Möglichkeit, um einen Abspann zu erstellen! Danke! Danke! Ich möchte meiner Mutter .... und besten Freunden ... und ....

© 2012 Acoustica, Inc



Fast alles ist beim Bearbeiten eines Rolltextes genau so, wie beim Bearbeiten von normalem Text, außer dass es nicht den Reiter „Bewegung" gibt.



Für weitere Hilfe über das Bearbeiten von Rolltext, sehen Sie sich bitte den Abschnitt „Text bearbeiten" an.

Abmischen/Exportieren

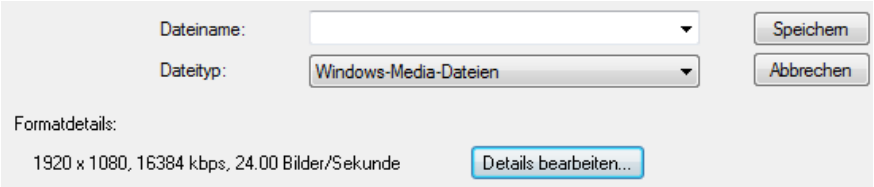
Beim Abmischen eines fertigen Videos als WMV- oder AVI-Datei können Sie verschiedene Einstellungen zu Qualität und Größe vornehmen.

© 2012 Acoustica, Inc

Um Ihr Projekt als Video zu speichern, klicken Sie im Menü „Datei“ auf „Exportieren als“ und dann „AVI“ oder „WMV“.

Menü „Datei“ > „Exportieren als“ > „AVI“
> „WMV“

Wenn Sie Qualität und andere Details festlegen möchten, klicken Sie „Details bearbeiten“.

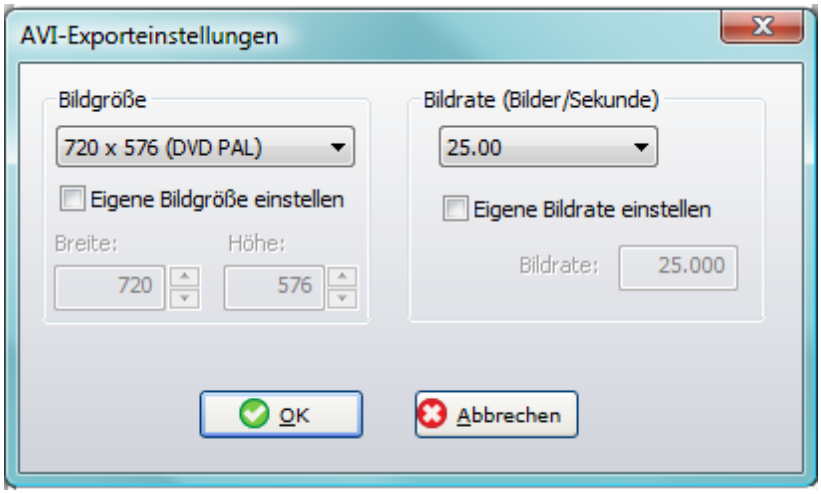


Hier erfahren Sie mehr über die Exporteinstellungen für Videos:

- Videodatei-Eigenschaften (AVI)
- Videodatei-Eigenschaften (WMV)

AVI-Exporteinstellungen

Wenn Sie die Einstellungen Ihrer AVI-Datei ändern wollen, klicken Sie „Details bearbeiten...“ in der Dialogbox „Als AVI-Videodatei speichern“. (Menü Datei > Exportieren als > AVI > Details bearbeiten).



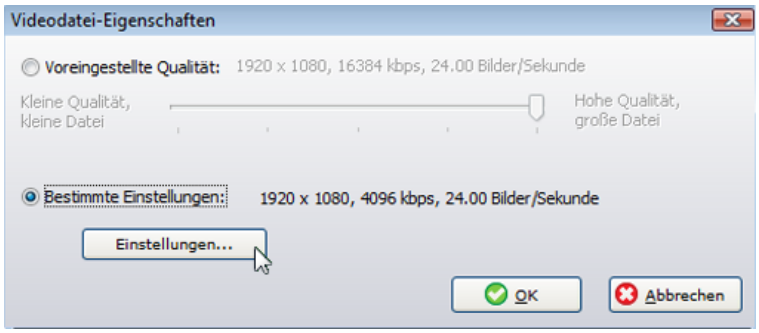
Wann immer eine Datei erstellt wird, müssen Sie sich zwischen Qulität und Dateigröße entscheiden.

WMV-Exporteinstellungen

Um die Einstellungen für eine exportierte Videodatei zu ändern, klicken Sie im Export-Fenster auf „Details bearbeiten...".

In dieser Dialogbox können Sie beim Export eines Videoprojekts in eine WMV-Videodatei spezielle Kompressionseinstellungen vornehmen .

© 2012 Acoustica, Inc

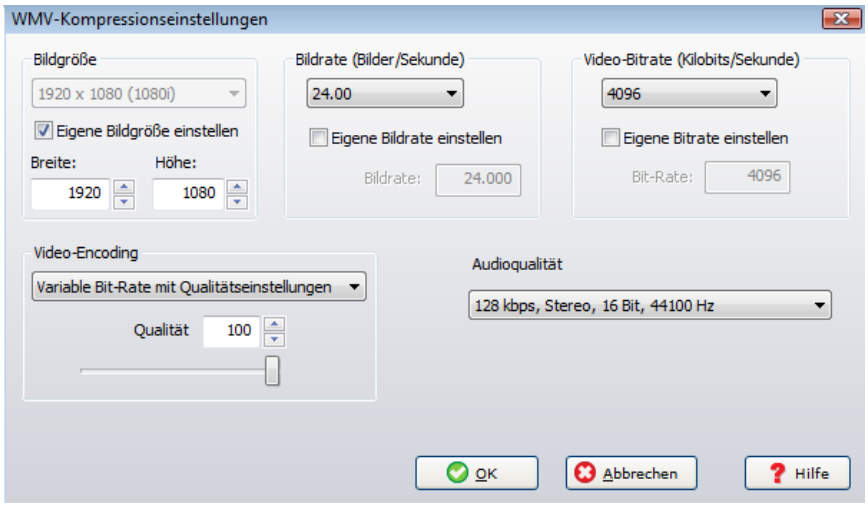


Wenn Sie keine spezifischen Parameter angeben möchten, wählen Sie „Voreingestellte Qualität", und ziehen Sie den Regler auf die passende Stufe. Ziehen Sie den Regler ganz nach links für die kleinstmögliche Dateigröße oder ganz nach rechts für die bestmögliche Videoqualität.

Wenn Sie die Videoparameter exakt angeben möchten, wählen Sie „Bestimmte Einstellungen" und klicken dann auf „Einstellungen...".Dies öffnet die Dialogbox „WMV-Kompressionseinstellungen".

WMV-Kompressionseinstellungen

Dies sind die erweiterten Einstellungen für einen Export als WMV-Datei.



Wenn Sie diesen Dialog verwenden, möchten Sie wahrscheinlich ein bisschen tiefer einsteigen und alle Details lesen. Aber hier sind erstmal einige schnelle Antworten auf die häufigsten Fragen:

Wie bekomme ich die beste Video-Qualität?

Wenn Sie „Variable Bit-Rate mit Qualitätseinstellungen" auswählen und den Qualitätsregler auf die höchste Einstellung setzen (indem Sie ihn ganz nach rechts schieben) werden Sie beinahe immer die qualitativ besten Ergebnisse erziehlen. Aber dadurch werden auch Dateien erzeugt, die drei mal größer sind als mit anderen Methoden. Wenn diese zu groß sind, verringern Sie die Qualität etwas über den Qualitätsregler oder wählen Sie eine andere Encoding-Methode (außer der „Konstante Bitrate (1 pass)"-Methode, welche normalerweise eine niedrige Qualität erzeugt). Welche Encoding-Methode am besten funktioniert, hängt generell von Ihrem Videoinhalt ab und und Sie müssen

© 2012 Acoustica, Inc

eventuell mehrere Methoden ausprobieren und vergleichen.

Die Bit-Rate hat ebenfalls einen hohen Einfluss auf die Videoqualität. Eine höhere Bit-Rate erzeugt eine bessere Videoqualität (vergrößert aber auch die Dateigröße). Normalerweise gibt es einen Punkt, an dem die Erhöhung der Bit-Rate keine Qualitätssteigerung mehr zur Folge hat, sie schadet dem Video aber auch nicht.

Wie bekomme ich die kleinsten Video-Dateien?

Video-Größe und Bit-Rate haben normalerweise den größten Einfluss auf die Dateigröße. Eine kleine Bildgröße und eine niedrige Bit-Rate erzeugen die kleinsten Dateien. Aber auch die Encoding-Methode kann wichtig sein - Wählen Sie nicht die „Variable Bit-Rate (unabhängig)" und wenn, wählen Sie „Variable Bit-Rate mit Qualitätseinstellung". Setzen Sie den Qualitätsregler nicht auf die höchste Einstellung.

Welche Einstellungen sollte ich verwenden, wenn ich Videos auf YouTube hochladen möchte?

YouTube empfiehlt, dieselbe Auflösung und Bildrate zu verwenden, wie das Original-Video. Sollte die Dateigröße die Limitierung von YouTube erreichen, ist es besser Bit-Raten zu verwenden, die die Qualität verbessern,
als die Dateigröße (mit anderen Worten, höhere Bit-Raten). YouTube kann das Video neu komprimieren, um kleinere Dateigrößen zu erreichen, kann aber keine Qualität hinzufügen, die entfernt wurde, weil niedrige Bit-Raten verwendet wurden. Sie können die YouTube-Richtlinien hier sehen. Um zu sehen, welche Bildgröße und Bildrate das Originalvideo hat, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie „Eigenschaften" aus dem sich öffnenden Kontextmenü.

Die Dialog-Felder

Bildgröße:
In diesem Bereich können Sie die Höhe und Breite des Videos bestimmen. Voreingestellt sind diese Felder auf das kleinste Video Ihres Projektes. Das Bildgrößen-Aufklappmenü enthält eine große Auswahl an Standard-Einstellungen. Sie können auch die „Eigene Bildgröße einstellen"-Box anwählen, um eine selbstgewählte Bildgröße einzugeben.

Eines müssen Sie beachten, wenn Sie eigene Bildgrößen eingeben: Höhe und Breite müssen beide ein Vielfaches von vier sein, sonst wird DirectShow den Export nicht starten. Ist die Bildgröße zu groß, hat DirectShow eventuell nicht genügend Speicher, um das Video zu exportieren. Und falls Sie eine Bildgröße auswählen, die nicht dem Originalvideo entspricht, wird das exportierte Video unter Umständen gestreckt oder gestaucht aussehen.

Bildrate:
Über dieses Feld können Sie die Bildrate Ihres Videos einstellen (Anzahl der Bilder Ihres Videos pro Sekunde). Voreingestellt ist die höchste Bildrate, die in Ihren verwendeten Clips im Projekt gefunden wurde. (Um zu sehen, welche Bildrate das Originalvideo hat, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie „Eigenschaften" aus dem sich öffnenden Kontextmenü.) Das Bildraten-Aufklappmenü enthält eine Vielzahl an Standardbildraten. Falls Sie eine vermissen, können Sie „Eigene Bildrate einstellen" anwählen, um eine bestimmte Bildrate einzugeben.

Sollte ich die voreigestellte Bildrate ändern?
Eher nicht. Wenn die Bildrate höher eingestellt wird als die, die in einem der Video-Clips in Ihrem

© 2012 Acoustica, Inc

Projekt ist, wird typischerweise auch die Dateigröße vergrößert, ohne jedoch eine Qualitätsverbesserung zu erreichen, wohingegen eine Bildratenreduzierung die Qualität verschlechtert. Auch wenn Ihr Hauptanliegen die Videogröße ist, ist es nicht unbedingt günstig, die Bildrate zu verändern. Abhängig davon, welche Encoding-Methode Sie gewählt haben, kann eine Verringerung der Bildrate ebenfalls die Dateigröße ansteigen lassen. Wenn Sie kleinere Dateigrößen erzeugen wollen, müssen Sie herumexperimentieren, bis Sie die besten Einstellungen finden.

Video-Bit-Rate:
Diese Einstellung gibt in Kilobits pro Sekunde an, wie groß die durchschnittliche Bandbreite ist, die Ihr Video benötigen wird. Die Bandbreite beeinflusst maßgeblich die Kompression. Höhere Bit-Raten bedeuten größere Dateien und höhere Qualität, wohingegen kleinere Bit-Raten kleinere und qualitativ schlechtere Videodateien erzeugen. Welche Bit-Rate Sie benötigen, hängt von der Größe des Videobildes und von der Bildrate Ihres Videos ab. Eine Bit-Rate, die ein qualitativ hochwertiges 720x480-Video erzeugt, könnte aber ein grisseliges, pixeliges Video mit einer Auflösung von 1440x1080 erzeugen. Sie müssen etwas experimentieren, um die besten Ergebnisse für unterschiedliche Videos zu erzeugen.

Video-Encoding-Methode: Microsoft unterstützt eine Handvoll an Encoding-Methoden, um eine WMV-Datei zu erzeugen. Welche Sie verwenden, hängt von Ihren Prioritäten ab - Qualität oder Dateigröße - und von Ihrem Videoinhalt. Praktisch bedeutet dies, dass eine Encoding-Methode, die für das eine Video ein gutes Ergebnis erzeugt unter Umständen für ein anderes Video ein weniger gutes Ergebnis produziert. Sie müssen herum- experimentieren, wenn Sie das absolut beste Ergebnis für jedes Projekt erzielen wollen.

Konstante Bit-Rate (1 pass): Diese Methode wurde für Live Streaming von Videos entwickelt und erzeugt normalerweise die niedrigste Qualität beim Export . Da es eine 1-pass-Methode ist, braucht es auch nur die Hälfte der Zeit für den Export im Vergleich zu 2-pass-Methoden. Somit ist dies eventuell die richtige Wahl, wenn Sie ein Video sehr schnell exportieren wollen.

Konstante Bit-Rate (2-pass): Diese Methode erzeugt normalerweise qualitativ gute Videos, wenn Sie eine hohe Bit-Rate eingestellt haben. Da es eine 2-pass-Methode ist, braucht der Export auch zwei Mal so lange, wie die 1-pass-Methode. Da die Bit-Rate über das ganze Video konstant ist, sollte diese Methode gut funktionieren, wenn Sie Videos über ein Netzwerk oder das Internet streamen wollen.

Variable Bit-Rate mit Qualitätseinstellungen: Wenn Sie diese Encoding-Methode mit dem Qualitätsregler auf der höchsten Einstellung verwenden, werden die qualitativ hochwertigsten Videos erzeugt. Jedoch werden die daraus resultierenden Videodateien ca. drei mal größer sein. Verwenden Sie diese Methode, wenn die Qualität die oberste Priorität hat. Dies ist eine 1-pass-Methode, was bedeutet, dass der Export auch nur halb so lange braucht wie mit einer 2-pass-Methode. (Die Anzahl der „passes" bzw. Durchgänge bezieht sich lediglich auf die Durchgänge beim Video-Encoding und beeinflusst nicht die Geschwindigkeit der Videowiedergabe.)

Variable Bit-Rate mit Bit-Raten-Begrenzung: Diese 2-pass-Methode verwendet eine variable Bit-Rate, was bedeutet, dass sie kleinere Dateien erzeugt als die Methoden mit konstanter Bit-Rate (wird aber nicht garantiert). Mit der variablen Bit-Raten-Encodierung wird die Bit-Rate, die Sie wählen, die durchschnittliche Bit-Rate sein, jedoch wird die aktuelle Bit-Rate wärend der Wiedergabe variieren, abhängig von der Komplexität des Videoinhalts. (Bereiche des Videos mit viel Bewegung werden sicherlich eine höhere Bit-Rate haben als Bereiche mit nur wenig Bewegung.) Diese Methode hat eine maximale Bit-Raten-Begrenzung, dies bedeutet, dass die höchste Bit-Rate von Beginn an auf ein Maximum begrenzt wird, das aber höher ist als die durchschnittliche Bit-Rate. Konsequenterweise ist diese Methode besser für das Streaming, als eine Methode mit unabhängiger variabler Bit-Rate, die Qualität ist jedoch geringer.

© 2012 Acoustica, Inc

Variable Bit-Rate (unabhängig): Diese Methode ist der VBR mit Bit-Raten-Begrenzung ähnlich, sie hat allerdings keine Bit-Raten-Begrenzung. Die eingestellte Bit-Rate ist hier lediglich die durchschnittliche Bit-Rate Ihres Videos, wohingegen die tatsächliche Bit-Rate in einigen kurzen Bereichen im Video deutlich höher sein kann (oder sogar sehr, sehr hoch). Dadurch kann es dazu kommen, dass die Wiedergabe an diesen Stellen ruckelt, wenn Sie das Video streamen. Die Videoqualität kann in diesen Bereichen aber auch sehr hoch sein. Diese Methode könnte die richtige Einstellung sein, wenn Sie das Video von der Festplatte aus abspielen.

Audio-Qualität: Hier bestimmen Sie die Qualität des Audios Ihres Videos. Es werden alle verfügbaren Optionen an WMA-Audio-Qualitäten aufgelistet, die auf Ihrem Computer installiert sind und kompatibel mit dem WMV-Video sind. Audio benötigt immer weniger Speicherplatz als Video, wodurch die Wahl einer höheren Audio-Qualität im Vergleich zum Video kaum die gesamte Größe der Videodatei beeinflussen wird. 128 kbps erzeugen in der Regel gute Ergebnisse.

Zeitleiste

Die Darstellung der Mixcraft-Zeitleiste kann auf Taktanzeige bzw. auf Zeitanzeige umgeschaltet werden. Weiterhin enthält die Zeitleiste Marken für Tempowechsel sowie für Tonart- und Taktartänderungen.

Positionsanzeige der Wiedergabe

Diese vertikale Positionsanzeige zeigt entweder die Stelle, an der sich die Wiedergabe momentan befindet oder ab welcher die Wiedergabe beginnt, sobald auf die Wiedergabetaste der Wiedergabeleiste geklickt wird. Die Positionsanzeige besteht aus einer vertikalen Linie mit einem grünen Dreieck innerhalb der Zeitleiste.

Klicken Sie innerhalb der Zeitleiste, um die Positionsanzeige an dieser Stelle zu setzen. Wenn Sie während der Wiedergabe an eine bestimmte Stelle klicken, wird die Wiedergabe von dort aus fortgeführt.

Zeit- und Beat-Modus

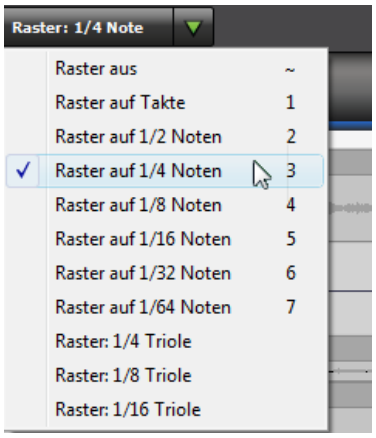
Im Zeitmodus werden die Bedienelemente und die Zeitleiste in den Einheiten Minuten:Sekunden: Millisekunden angezeigt.

Im Beat-Modus werden die Bedienelemente und die Zeitleiste in den Einheiten Takt:Beat:Teilbeat angezeigt.

© 2012 Acoustica, Inc

Rastereinstellungen

Eine sehr komfortable Kontrollfunktion beim Kopieren, Einfügen, Loopen, Verschieben und bei anderen Bearbeitungsschritten ist es, ein Raster einzustellen, an welchem sich diese Arbeitsschritte orientieren und ausrichten. Klicken Sie auf die „Raster"-Steuerung auf der Werkzeugleiste um die Raster-Einstellungen zu verändern.



Die Raster-Einstellungen können Sie durch Klick auf die Taste „Raster" oberhalb der Zeitleiste oder durch Auswahl aus dem Untermenü „Raster" im Menü „Ansicht" festlegen.

Hier sehen Sie eine Übersicht über die zur Verfügung stehenden Raster-Einstellungen:

- Aus
- Takt
- 1/2 Note
- 1/4 Note
- 1/8 Note
- 1/16 Note
- 1/32 Note
- 1/64 Note
- 1/4 Triplet Note
- 1/8 Triplet Note
- 1/16 Triplet Note

Raster Tastaturkürzel

Aus	**~**
Takt	**1**
1/2 Note	**2**
1/4 Note	**3**
1/8 Note	**4**

© 2012 Acoustica, Inc

1/16 Note	**5**
1/32 Note	**6**
1/64 Note	**7**

Marken

Marken können dazu verwendet werden, um bestimmte Stellen innerhalb eines Projektes mit Texten bzw. Hinweisen wie „Refrain beginnt hier" hervorzuheben. Darüber hinaus können Marken aber auch Informationen über Tempowechsel sowie über Tonart- und Taktartänderungen beinhalten. Auch Marken zur Indizierung von CD-Tracks und Marken zum Abmischen von Tracks lassen sich einfügen.

Hinzufügen

In Mixcraft gibt es verschiedene Wege, um Marken hinzuzufügen:

Klicken Sie auf die Taste zum Einfügen einer neuen Marke, die Sie links neben der Zeitleiste des Mixcraft-Programmfensters sehen. Die Marke wird an der aktuellen Wiedergabeposition (Zeit-Offset) eingefügt. Wenn das Raster aktiv ist, wird die neue Marke unter Berücksichtigung der momentan gewählten Raster-Einstellung eingefügt.

Sie können auch an der gewünschten Position innerhalb der Zeitleiste doppelklicken bzw. rechtsklicken und den Befehl „Marke hinzufügen" aus dem Einblendmenü wählen, um eine neue Marke zu setzen. Auch das Menü „Mix" verfügt mit den Befehlen „Marken" und „Tempo-/ Tonartwechsel hinzufügen" über die Möglichkeit, neue Marken in die Zeitleiste einzufügen.

Marken folgen stets den aktuellen Raster-Einstellungen, sofern diese aktiv sind. Marken mit Taktartänderungen sollten stets zu Beginn eines Taktes eingefügt werden, da es wenig Sinn ergibt, einen Taktartwechsel inmitten eines Taktes starten zu lassen.

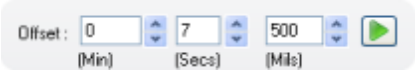
Verschieben

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Marke an eine neue Position zu versetzen:

Eine Marke ziehen
Klicken Sie im oberen Bereich einer Marke und ziehen Sie diese nach links oder rechts an die gewünschte neue Position innerhalb der Zeitleiste. Sofern das Raster aktiv ist, wird dessen Einstellung beim Ziehen berücksichtigt.

Die exakte Zeit bearbeiten
Sie können die Einstellungen einer vorhandenen Marke bearbeiten, indem Sie diese doppelklicken oder rechtsklicken und dann den Befehl „Bearbeiten" aus dem Einblendmenü wählen. Alternativ können Sie auch aus dem Menü „Mix" den Befehl „Marken > Bearbeiten" und dann die Marke wählen, deren Einstellungen Sie editieren möchten. In der nachfolgenden Dialogbox „Marke bearbeiten" (s.u.) geben Sie nun bei „Offset" die gewünschte neue Position für die Marke ein.

© 2012 Acoustica, Inc



Verwenden Sie die Modifikationstasten neben den Zeitfeldern für Minuten, Sekunden und Millisekunden, um den Zeit-Offset und damit die Markenposition zu bearbeiten. Klicken Sie die grüne Wiedergabetaste, um den Mix von diesem Offset-Wert aus wiederzugeben.

Hinweis: Sie können den Offset-Wert nicht so einstellen, dass dieser mit dem Wert einer anderen Marke zusammenfällt.

Bearbeiten

Sie können Marken bearbeiten, indem Sie diese in der Zeitleiste entweder doppelklicken oder rechtsklicken und dann den Befehl „Bearbeiten" aus dem Einblendmenü wählen.

Alternativ können Sie auch aus dem Menü „Mix" den Befehl „Marken > Bearbeiten" und dann die Marke wählen, deren Einstellungen Sie bearbeiten möchten.

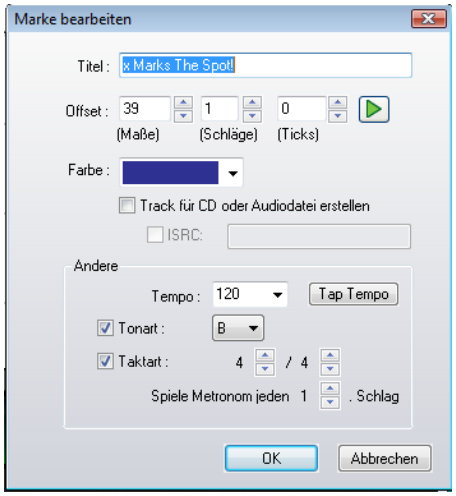
Entfernen

Rechtsklicken Sie auf eine Marke innerhalb der Zeitleiste und wählen Sie den Befehl „Entfernen" aus dem Einblendmenü. Beachten Sie, dass sich die erste Marke innerhalb eines Projektes nicht entfernen, sondern nur bearbeiten lässt.

Alle Marken entfernen
Rufen Sie das Menü „Mix" auf und wählen Sie die Befehle „Marken" und „Alle Marken entfernen". Dieser Vorgang löscht alle Marken aus dem Projekt. Lediglich die erste Projektmarke bleibt erhalten, da sich diese nicht entfernen lässt.

Marken-Eigenschaften

Klicken Sie mit rechts auf eine Marke und wählen Sie „Bearbeiten...". Es öffnet sich ein Marken-Dialog.



Feld/Kontrolle	Beschreibung

© 2012 Acoustica, Inc

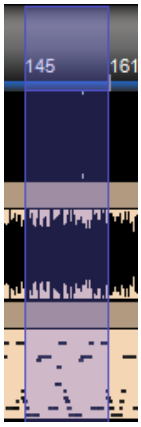
Name	Geben Sie den Text für den Namen der Marke ein. Diese Bezeichnung erscheint dann rechts neben dem Fähnchen einer Zeitleisten-Marke. Verwenden Sie diese Bezeichnungen für Liedtexte oder Projekthinweise und Orientierungstexte.
Farbe	Verändert die Farbe der Marke
Tempo	Jede Marke kann ein eigenes Tempo besitzen. Die Änderung des Tempos für eine Marke wirkt sich sowohl auf das Metronom als auch auf Sounds aus, die sich automatisch dem Projekttempo anpassen. Klicken Sie auf „Tap-Tempo" um ein Tempo einzustellen, dass auf der Geschwindigkeit bassiert in der Sie klicken.
Tonart	Jede Marke kann eine eigene Tonart besitzen. Die Tonartänderung einer Marke wirkt sich auf alle Sounds aus, die sich automatisch an die Projekttonart anpassen.
Zählzeit/Taktart	Jede Marke kann über eine eigene Taktart verfügen. Die Taktartänderung einer Marke wirkt sich auf das Metronom aus. Beachten Sie, dass dieser Vorgang auch zu einer Tempoänderung bei der Taktart führt, auch wenn dasselbe Tempo wie bei der vorangegangenen Tempoänderung vorliegt.
Erstellen Sie Tracks für CDs oder Audio-Dateien.	Markieren Sie das Ankreuzfeld „Track für CD oder Audiodatei erstellen". Als Indiz dafür, dass aus der Marke nun eine CD-Marke geworden ist, erscheint in der Zeitleiste des Projekts an der Markenposition ein CD-Symbol. Wenn Sie Ihren Mix als Audiodatei abmischen oder eine Audio-CD brennen, wird die Software jeweils neue CD-Tracks anlegen, sofern die Option „Track für CD oder Audiodatei erstellen" in der Dialogbox „Marke bearbeiten" bzw. „Neue Marke" angewählt wurde.
ISRC	Wenn Sie eine offizielle Audio-CD für das Mastering erstellen, geben Sie hier Ihren ISRC-Code für diesen Track ein.
Spiele Metronom jeden Xten Schlag	Legt die Anzahl der Schläge pro Takt festzulegen, die das Metronom spielen soll. Bei einigen Taktarten, etwa bei einem 12/8-Takt, wird das Metronom im Normalfall 12 Mal pro Takt schlagen. Da dies sehr störend sein wird, können Sie die Anzahl der Metronomschläge pro Takt festlegen. .

Zeitbereiche einfügen & entfernen

Sie können in Ihrem Projekt einen Zeitbereich einfügen oder entfernen. Alle Markierungen, Automatisierungsdaten und Clips werden entsprechend angepasst. Markieren Sie einen Bereich in der Zeitleiste.

Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ > „Ausgewählte Zeit einfügen“
> „Ausgewählte Zeit entfernen“

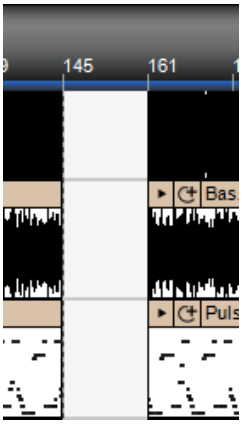
© 2012 Acoustica, Inc

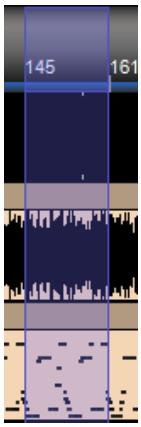


In der Zeitleiste ist ein Zeitbereich angewählt.

Rechtsklicken Sie auf der Zeitleiste, und wählen Sie „Ausgewählte Zeit einfügen“.

Ein Zeitbereich ist eingefügt und alles wurde nach rechts verschoben.

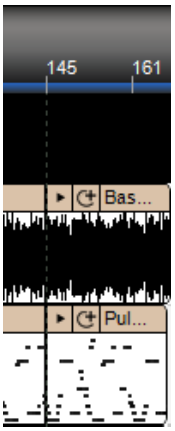




In der Zeitleiste ist ein Zeitbereich angewählt.

Rechtsklicken Sie auf der Zeitleiste, und wählen Sie „Ausgewählte Zeit entfernen.

Der Zeitbereich ist entfernt und alles folgende wurde nach links verschoben.



Automatischer Marken-Assistent

Der Automatische Markenassistet stellt eine komfortable Angelegenheit dar, um gleichzeitig mehrere Spurmarken einzufügen. So können Sie diese Marken entweder in bestimmen Zeitintervallen oder basierend auf Stille im Sound einfügen. Der Assistent verfügt sogar über die Fähigkeit, Stille in einem Sound wegzuschneiden. Dies ist dann besonders hilfreich, wenn Sie z. B. Musik-Alben aus dem Internet, LPs oder Kasetten aufnehmen und möglichst schnell und bequem die einzelnen Tracks separieren wollen.

Dieses Feature erreichen Sie, indem Sie auf das Menü „Mix" klicken und dort auf Marken > Automatischer Markenassistent klicken

Intervalle
Markieren Sie die Option „In Intervallen von", um die Marken in gleichen Abständen für eine bestimme Dauer einzufügen.

Basierend auf Stille im Sound
Markieren Sie die Option „Basierend auf Stille im Sound", um automatisch Marken in den Pausen (Stille) einer Aufnahme zu setzen.

Wählen Sie zunächst aus dem Einblendmenü den Sound des Projektes aus, der als Grundlage für das Einfügen der Marken dienen soll. Geben Sie dann an, welche Eigenschaften eine Pause (Stille) im Sound erfüllen muss (Dauer in Sekunden, Prozent der Maximallautstärke), damit diese als Stille für das

© 2012 Acoustica, Inc

Einfügen einer Marke erkannt werden kann. Legen Sie weiterhin fest, nach welchem Zeitablauf (Mindestabstand) eine nächste Spurmarke eingefügt werden kann. Möchten Sie zusätzlich die in einem Clip enthaltene Stille wegschneiden und den Clip dadurch in mehrere Clips aufteilen, aktivieren Sie das Ankreuzfeld „Stille wegschneiden". Schließlich können Sie sogar die Anfänge und Enden von Clips automatisch ein- bzw. ausblenden lassen, indem Sie einen Zeitwert in Sekunden für diesen Vorgang festlegen.

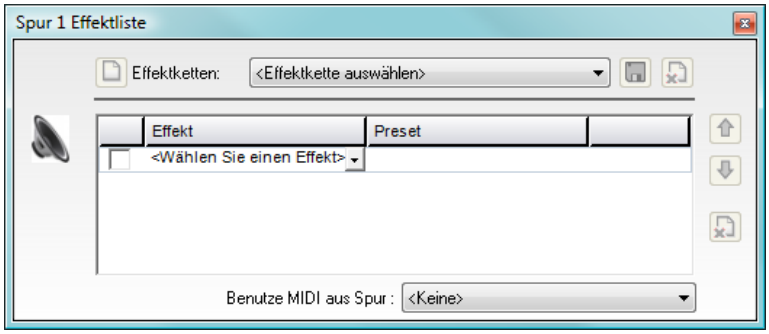
CD-Trackmarken
Markieren Sie dieses Ankreuzfeld, damit jede neu mit dem Assistent erzeugte Spurmarke zugleich eine CD-Trackmarke zum Brennen von CDs ist.

Effekte

Mit Effekten können Sie Ihr Audiosignal verändern. Fügen Sie Reverb, Delay, Flanger, Vocal-Processing und vieles mehr hinzu. Jede Spur in einem Mixcraft-Projekt verfügt über eine „fx"-Taste, über die Sie einen oder mehrere Effekte auf alle Sounds innerhalb dieser Spur anwenden können.

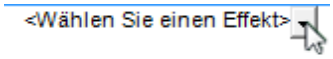
Klicken Sie die fx-Taste.

Darüber öffnen Sie ein Effekt-Fenster für die Spur.



Effekt hinzufügen

Um einen Effekt hinzu zu fügen, klicken Sie auf das Dropdown-Menü mit der Bezeichnung "<Wählen Sie einen Effekt>" und wählen Sie anschließend einen Effekt.



Wenn Sie einen Spur-Effekt zuweisen möchten, klicken Sie auf die „fx"-Taste einer Spur und wählen dann einen Effekt für diese Spur aus der Effekt-Liste aus. Um einen globalen oder Master-Effekt hinzuzufügen oder zu bearbeiten, klicken Sie auf die „Effekte"-Taste in der Mixcraft-Werkzeugleiste.

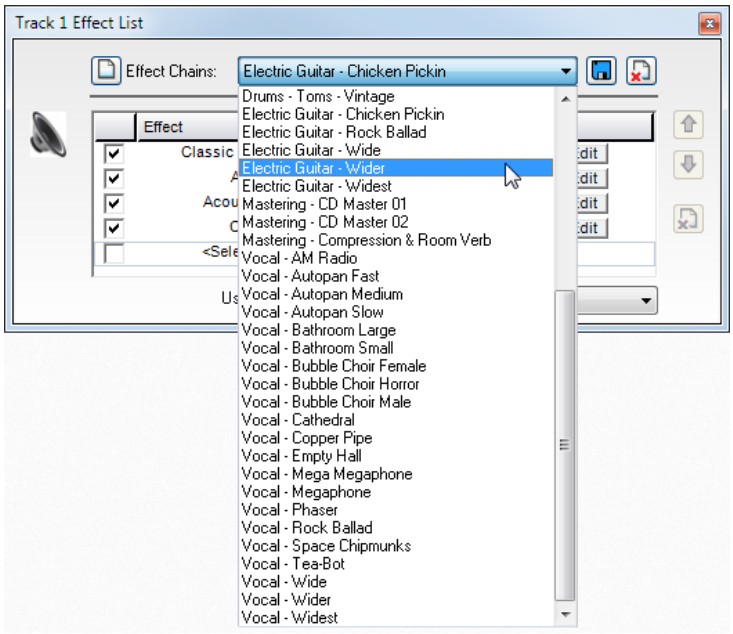
Nach der Auswahl eines Effekts können Sie ein vorhandenes Effekt-Preset verwenden oder Sie nehmen die gewünschten Effekt-Einstellungen manuell vor. Auf diese Art und Weise können Sie einer Spur oder dem gesamten Projekt gleich mehrere Effekte hinzufügen.

Effektkette

Sie können eine Effekt-Kombination unterschiedlicher Effekte und Einstellungen laden oder speichern. Auch können Sie ihre bevorzugte Effektkette aufrufen, indem Sie auf das Dropdown

© 2012 Acoustica, Inc

„<Effektkette auswählen>" klicken und einen Eintrag aus der Liste wählen.



Taste	Beschreibung
	Speichern Sie Ihre eigene Effektkette
	Erstellt eine neue / leere Effektkette
	Löscht die Effektkette

Neu ordnen oder löschen von Effekten

Wählen Sie einen zu löschenden oder neu zu ordnenden Effekt. Die Reihenfolge der Effekte ist wichtig. Klicken Sie auf einen Effekt, um ihn auszuwählen.

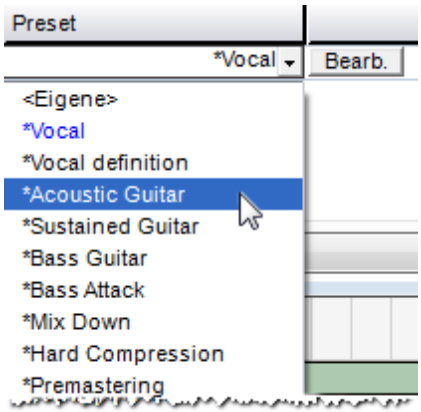
Nach dem Auswählen eines Effektes klicken Sie auf eine der Tasten und bewegen oder löschen Sie ihn.

Taste	Beschreibung
	Bewegt den ausgewählten Effekt eine Position in der Liste nach oben.
	Bewegt den ausgewählten Effekt eine Postion in der Liste nach unten.
	Löscht den ausgewählten Effekt.

Effekt-Presets

Nachdem Sie einen Effekt hinzugefügt haben, können Sie ein Preset in der Preset-Spalte auswählen. Die Anzahl der Presets und der Preset-Typen hängt vom Effekt ab.

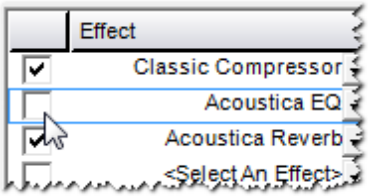
© 2012 Acoustica, Inc



Sie können Ihr eigenes Preset für jede Art von Effekt erstellen, indem Sie auf die Bearbeiten-Taste klicken, die Effekteinstellungen Ihren Wünschen anpassen und dann als Preset speichern.

Effekte deaktivieren

Sie können Effekte deaktivieren, indem Sie den Haken im Ankreuzfeld links neben dem Effekt entfernen.

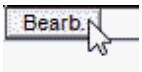


Darüber können Sie hören, wie sich der Sound durch den Effekt verändert, ohne die Einstellungen zu verlieren.

Hinweis: Wenn die Spur eingefroren ist, können die Effekte der Spur nicht bearbeitet werden, bis die Spur wieder "Aufgetaut" wird.

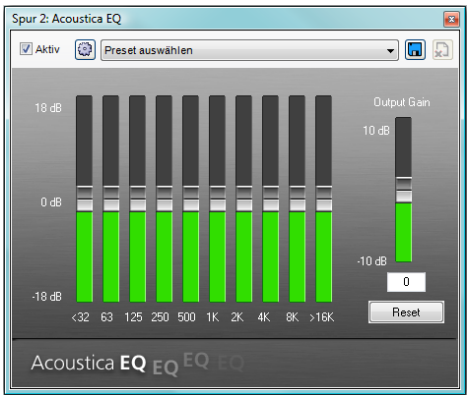
Effekte bearbeiten

Jeder Effekt hat Eigenschaften, die bearbeitet werden können. Klicken Sie die „Bearbeiten"-Taste, um alle Parameter und Werte des Effektes zu bearbeiten.



Zum Beispiel: Ein EQ-Effekt hat normalerweise Regler, mit denen Sie die Veränderung der unterschiedlichen Frequenzen einstellen können, so dass der Sound mehr Bass oder weniger Höhen bekommt. Jeder Effekt hat seine eigene Oberfläche.

© 2012 Acoustica, Inc



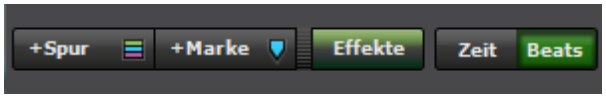
Jeder Effekt hat die gleichen Kontrollelemente am oberen Ende des Effekt-Fensters. Darüber können Sie neue Presets speichern, auswählen oder löschen.

Preset-Dropdown
Wählen Sie ein Preset. Wenn das Preset voreingestellt ist, hat es unter Umständen ein „[Sys]" am Anfang des Preset-Namens.

Taste	Beschreibung
Aktiv	Schaltet den Effekt aktiv oder inaktiv.
	Öffnet das Automatisieren-Fenster.
	Speichert ein Preset
	Ausgewählte Effekte löschen.
	VST-Preset-Dateien laden*(Nur VSTs)* Einige VST-Effekt- und Instrumentenhersteller liefern zusätzliche Soundbänke als .fxb-Dateien. Diese Dateien ersetzen Ihre derzeitigen Presets durch neue Presets, wodurch Ihre Effekte oder Instrumente ganz neue Sounds bekommen.

Master-Effekte

Um die Effekte der Master-Spur zu bearbeiten, klicken Sie die Effekte-Taste auf dem Spur-Kopf.



Alternativ können Sie zu der Master-Spur gehen und die "fx"-Taste drücken.

Größe des Effekt-Listen-Fensters anpassen

Sie können das Fenster der Effekt-Liste in der Größe verändern, wenn es nicht groß genug sein sollte, um alle Effekte zu sehen usw. Klicken Sie einfach auf die untere rechte Ecke des Fensters

© 2012 Acoustica, Inc

und ziehen Sie es in die gewünschte Größe.

Effekte schnell zeigen/verstecken

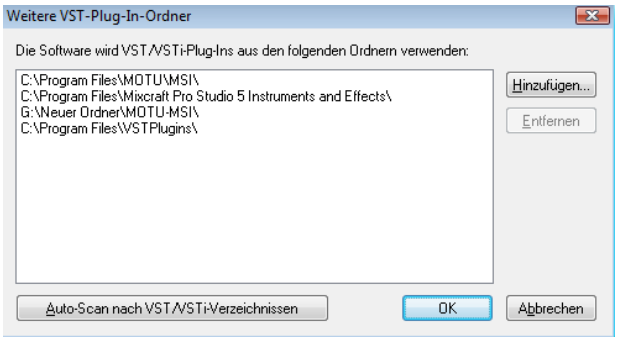
Alle Effekte der Spur zeigen. Rechter klick auf die "fx"-Taste

Alle Effekte der Spur verstecken- STRG+rechter Klick auf die "fx"-Taste

Fügen Sie eigene Effekte hinzu

Wenn Sie eigene VST-Effekte haben, diese aber nicht im Dropdown der Effekte angezeigt werden, müssen Sie den Speicherort mit den VST-Effekten hinzufügen.

In Mixcraft können Sie dieses über die Plug-Ins-Einstellungen machen, indem Sie in den Mixcraft-Einstellungen auf Plug-Ins und dann auf "VST/VSTi-Ordner bearbeiten" klicken.

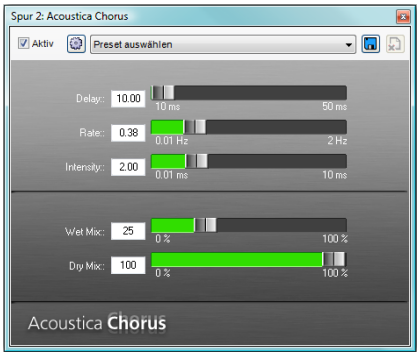


Fügen Sie den Ordner, in welchem die Effekte gespeichert sind, über einen Klick auf die "Hinzufügen..."-Taste hinzu.

In Mixcraft enthaltene Effekte

Zusammen mit Ihrer Mixcraft-Software werden bereits eine Vielzahl an tollen Effekten ausgeliefert. Verschaffen Sie sich hier eine Übersicht über die enthaltenen Effekte und deren Funktionen:

Acoustica Chorus

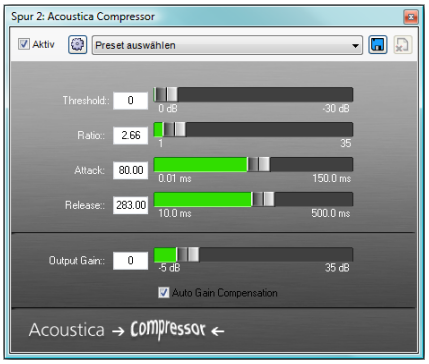


Chorus-Effekte werden dazu verwendet, einen Sound fetter wirken zu lassen, etwa bei einer Vokal- oder einer Gitarren-Aufnahme. Oftmals wird bei Einsatz dieses Effektes versucht, den Eindruck zu

© 2012 Acoustica, Inc

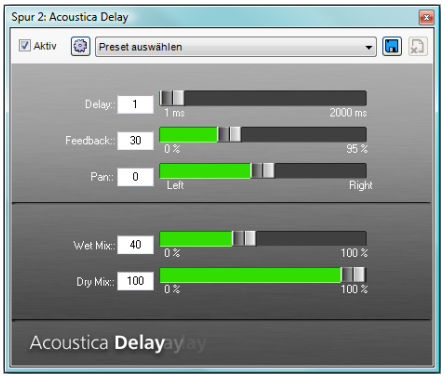
erwecken, als würden mehr als ein Instrumentalist oder Vokalist den aufgenommenen Part spielen oder performen. Konkret fügt der Effekt leichte Tonhöhenvariationen und ein wenig Dealy in das originale Audiosignal ein, so dass es nach mehreren Audio-Quellen klingt.

Acoustica Compressor



Compressor-Effekte werden dazu verwendet, um Lautstärke-Unterschiede zwischen leisen und lauten Sounds innerhalb einer Aufnahme auszugleichen. Diese Effekte werden oft bei Vokal- und Schlagzeugaufnahmen benutzt, in denen manche Bereiche sehr leise und andere wiederum sehr laut sind. Durch Verminderung der Lautstärke-Unterschiede in diesen Bereichen können Sie Aufnahmen so laut oder leise einrichten, wie Sie möchten. Dabei werden namentlich die leisen Passagen lauter klingen, als dies ohne Einsatz des Compressor-Effekts der Fall wäre.

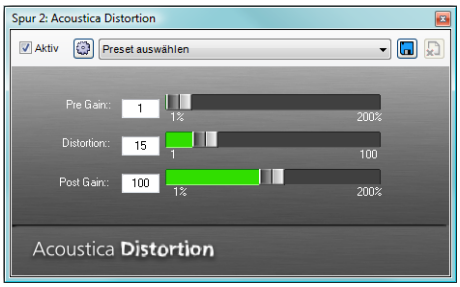
Acoustica Delay



Bei dem Delay-Effekt handelt es sich zweifelsfrei um einen der am häufigsten verwendeten Effekte in der Musik, mit dem Sie Echos erzeugen können. Dabei wird das eingehende Audiosignal nach einer Zeitspanne erneut wiedergegeben, meist mit einer geringeren Lautstärke. Mit dem im Effekt enthaltenen „Feedback"-Parameter können Sie das bereits mit einem Delay versehene Audiosignal dann erneut in den Effekt senden, so dass eine ganze Reihe von Echos entsteht: hallo, hallo, hallo, hallo, hallo.

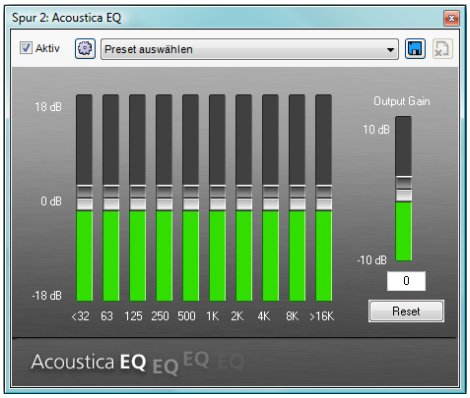
Acoustica Distortion

© 2012 Acoustica, Inc



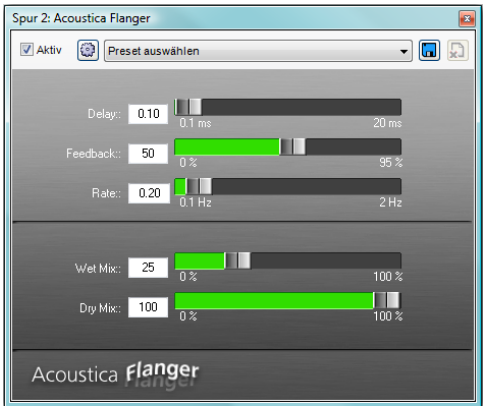
Mit dem Acoustica Distortion-Effekt können Sie eine Aufnahme verzerren, was häufig bei Aufnahmen elektrischer Gitarren verwendet wird. Der Effekt hat einen weiten Bereich, der von einem leichten Knirschen bis hin zur kompletten Zerstörung des Original-Audiosignals reichen kann. Bitte beachten Sie, dass der Distortion-Effekt sich auf die Lautstärke der Aufnahme auswirken kann.

Acoustica EQ



Bei dem Acoustica EQ-Effekt handelt es sich um einen grafischen 10-Band-Equalizer. Mit dem Equalizer können Sie einzelne Frequenzbereiche einer Audioaufnahme anheben oder abschwächen. Wenn z. B. Ihre Aufnahme sehr dünn klingt, können Sie mit Hilfe des EQs die Bass-Frequenzen anheben, so dass die Mischung „fetter" klingt - oder Sie reduzieren z. B. hohe Frequenzbereiche, um das „Quietschen" der Finger auf einer aufgenommenen Akustik-Gitarre zu entfernen. Ein zusätzlicher Filter für die Ausgangslautstärke („Output Gain") ermöglicht es Ihnen zudem, die Lautstärke der Aufnahme nach der Verarbeitung durch den EQ-Effekt anzuheben oder abzuschwächen.

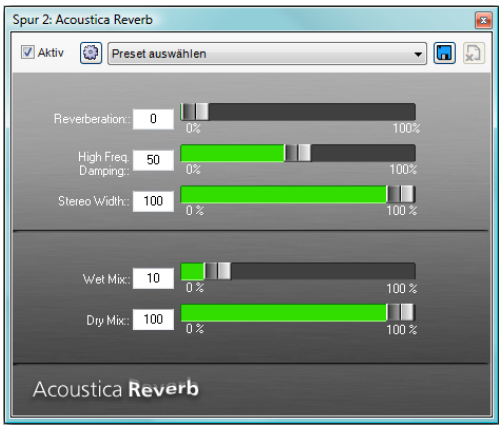
Acoustica Flanger



© 2012 Acoustica, Inc

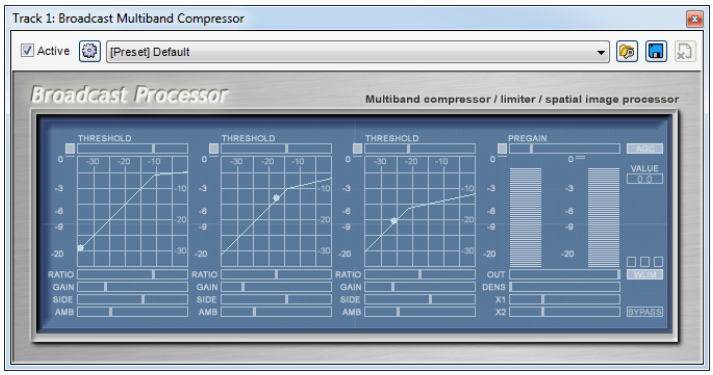
Der Flanger-Effekt ist vergleichbar mit dem Chorus-Effekt und stellt Ihnen die gleichen Controller zur Verfügung. Während der Chorus-Effekt eher für eine subtile und natürlich klingende Verstärkung eines Sounds sorgt, wirkt sich der Flanger-Effekt „dramatischer" auf das Audiomaterial aus und sorgt für einen eher unüblichen oder unnatürlichen Sound.

Acoustica Reverb



Der Reverb-Effekt ist wie der Delay-Effekt einer der gebräuchlichsten Effekte in der Musik, mit denen Sie Echos und natürlich klingende Hallräume erstellen und simulieren können. Mit dem Acoustica Reverb-Effekt lassen sich verschiedene Hallsituationen erzeugen, die von einem kleinen Raum bis zu einer großen Halle reichen können.

Broadcast Multiband Compressor



Dieser Effekt hilft Ihnen dabei, Ihre Musik lauter zu machen, als sie jemals war. Auch kann er laute Stellen Ihrer Musik durch eine Abwärts-Kompression leiser machen, um die Dynamk der Mischung mehr auszubalancieren. Dies geschieht, indem Ihr Audio in die einzelnen Frequenzen zerlegt wird und jedes Frequenzband für sich lauter oder leiser gemacht wird. Beispiel: Ihr Sound hat sehr viel Bass aber nur wenig Höhen. Der „Broadcast Multiband Compressor" kann die Höhen komprimieren und anheben, ohne die Bassfrequenzen zu verändern. Dieses Werkzeug ist ein Muss für das Erstellen lauter, dynamisch ausbalancierter, professionell gemixter Dance-, Electro- oder Pop-Musik oder anderer Musik-Genres, die eine große Lautstärke brauchen.

Classic Auto-Filter

© 2012 Acoustica, Inc

Hierbei handelt es sich um einen sehr leistungsstarken Effekt, mit dem sich wechselnde Filter-Effekte erzeugen lassen. So können Sie z. B. einen Low-Pass-Effekt mit sehr hellem Klang erstellen, der dann in innerhalb einer Sekunde in einen matten Sound übergeht, um schließlich wieder im hellen Klang des Anfangs zu enden. Dieser Effekt lässt sich in einer ständig wechselnden Schleife einrichten. Mit der weiteren Funktion „LFO Sync" haben Sie weiterhin die Möglichgkeit, diese Effektwechsel mit dem Tempo Ihrer Aufnahme zu synchronisieren. Anstelle einer rein statischen Zeitangabe wie „1 Sekunde" können Sie dabei eine Anzahl an Schlägen oder Teilschlägen angeben, so dass der Effektzyklus exakt z. B. auf einen ganzen Takt einstellbar ist.

Classic Chorus

Dieser Effekt ist ähnlich dem Acoustica Chorus-Effekt, stellt aber weitere Funktionen sowie einen einzigartigen Sound zur Verfügung.

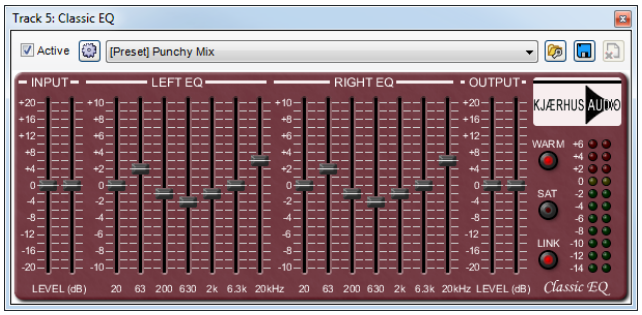
Classic Compressor

Dieser Effekt ist ähnlich dem Acoustica Compressor-Effekt, stellt aber weitere Funktionen sowie einen einzigartigen Sound zur Verfügung.

Classic Delay

Vergleichbar mit dem Acoustica Delay-Effekt können Sie auch mit dem Classic Delay-Effekt Echos erzeugen, wobei letzterer über weitaus mehr Funktionen verfügt. Hervorzuheben ist dabei die Sync-Funktion, die es Ihnen erlaubt, das Echo mit dem Tempo Ihres Songs zu synchronisieren. So besteht die Möglichkeit, anstelle von statischen Zeitwerten wie „1 Sekunde" eine Anzahl von Schlägen oder Teilschlägen für die Wiedergabe des Delay-Effekts anzugeben. Dadurch können Sie Sounds erzeugen, die Echos in exakten Achtelnoten, Viertelnoten usw. aufweisen. Synchronisierte Delay-Effekte sind in der Musik sehr nützlich. So kann ein Delay-Effekt mit zusätzlichem Feedback bei einem Viertelnoten-Echo einen einfachen Perkussion-Part in eine groß klingende Orchestration verwandeln, wobei alle Echos auf dem Schlag und im korrekten Tempo des Songs einsetzen. Der Classic Delay-Effekt kann schließlich auch dazu verwendet werden, den Sound analoger Delay-Effekte oder von Delay-Effekten, wie sie in den 70er Jahren üblich waren, zu simulieren.

Classic EQ

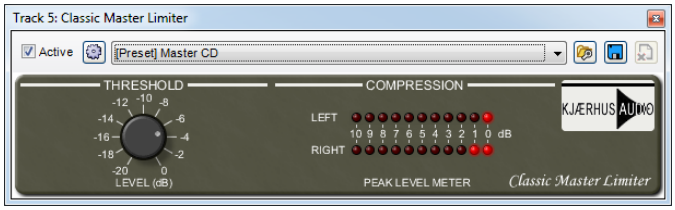


Der Classic EQ-Effekt, vergleichbar mit dem Acoustica EQ-Effekt, gibt Ihnen idividuelle Kontrolle über den linken und rechten Kanal Ihrer Aufnahmen. Er kann z. B. dazu verwendet werden, interessante Stereo-Effekte hervorzurufen wie etwa die Betonung unterschiedlicher Frequenzbereiche auf dem einen und auf dem anderen Lautsprecher.

Classic Flanger

Dieser Effekt ist ähnlich dem Acoustica Flanger-Effekt, stellt aber weitere Funktionen sowie einen einzigartigen Sound zur Verfügung.

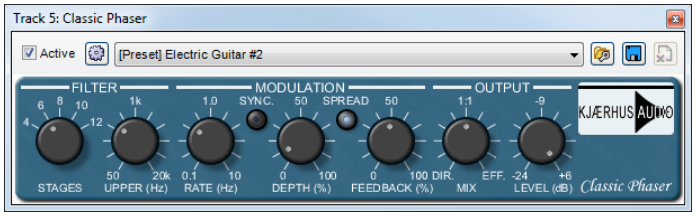
Classic Master Limiter



© 2012 Acoustica, Inc

Dieser Effekt, dessen Funktionen auch ähnlich im Acoustica Compressor-Effekt zu finden sind, wird in der Regel als globaler Effekt für die Projekt-Lautstärke eingesetzt. Durch Einsatz des Limiters kann eine einheitlich größere Lautstärke der fertigen Aufnahme erzeugt werden.

Classic Phaser

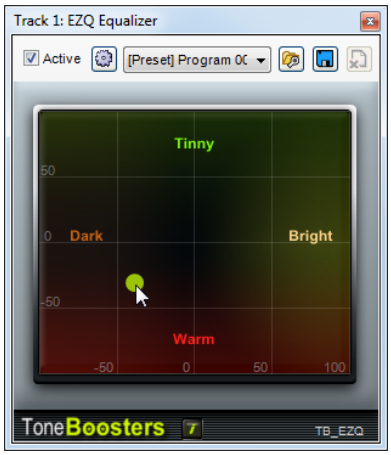


Dieser Effekt ist ähnlich dem Acoustica Phaser-Effekt, stellt aber weitere Funktionen sowie einen einzigartigen Sound zur Verfügung.

Classic Reverb

Dieser Effekt ist ähnlich dem Acoustica Reverb-Effekt, stellt aber weitere Funktionen sowie einen einzigartigen Sound zur Verfügung.

EZQ Equalizer



Pultronic Tube EQ von G-Sonique ist eine genaue Nachbildung des klassischen Röhren-Equalizers, wie er in den besten Studios dieser Welt zu finden ist. Damit können Sie Ihren Spuren einen wärmeren Klangcharakter verleihen.

GSnap Pitch Correction

© 2012 Acoustica, Inc

GSnap ist ein Pitch-Korrektur-Plug-In auf dem aktuellen Stand der Technik. Durch dieses Plug-In ist es möglich, Ihren Gesang weicher oder so exakt wie ein Roboter zu machen. Sie können die Pitch-Wahl auf eine bestimmte Tonart eingrenzen oder auf ein Set an Noten und Sie können die Geschwindigkeit und den Wert der Pitch-Korrektur des Audios kontrollieren.

GTune Guitar Tuner

Schalten Sie diesen Effekt in eine für die Aufnahme bereit geschaltete Gitarrenspur mit eingeschaltetem Monitor und GTune wird als Echtzeit-Gitarrenstimmgerät fungieren. So stellen Sie sicher, dass Ihre Gitarre perfekt gestimmt ist, bevor Sie mit der Aufnahme beginnen. GTune funktioniert auch perfekt für andere Mono-Instrumente wie Flöten, Violienen usw. Dieser Effekt verändert das Audiosignal nicht.

Pultronic Tube EQ

© 2012 Acoustica, Inc

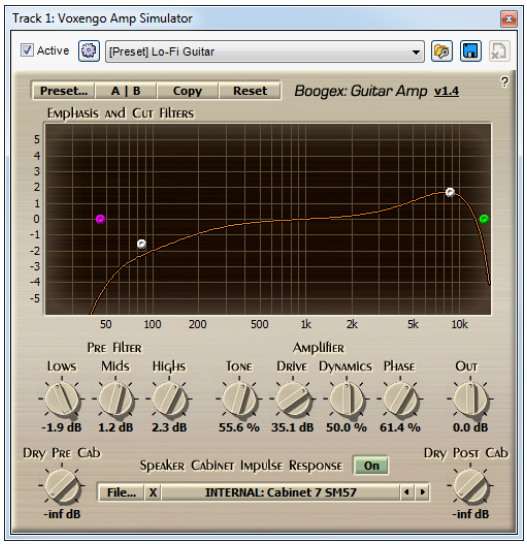
Pultronic Tube EQ von G-Sonique ist eine genaue Nachbildung des klassischen Röhren-Equalizers, wie er in den besten Studios dieser Welt zu finden ist. Damit können Sie Ihren Spuren einen wärmeren Klangcharakter verleihen.

Shred Amp Simulator

Der Shred Amp Simulator von AcmeBarGig, ist eine vollständige Sammlung von Gitarrenverstärkern und -Boxen und beinhaltet 5 klassische Verstärker nach amerikanischem und britischem Vorbild, 17 Lautsprechermodelle, 6 tolle Effekte sowie eine Raumsimulation.

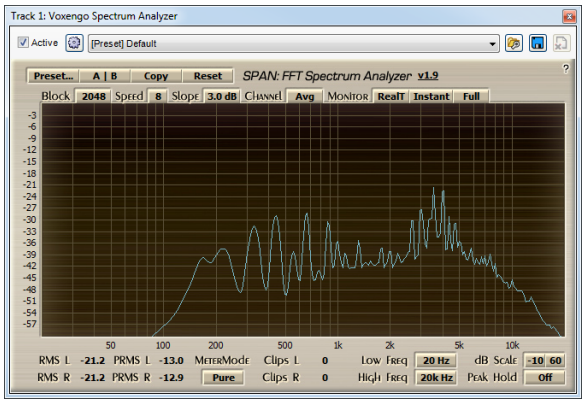
Voxengo Amp Simulator

© 2012 Acoustica, Inc



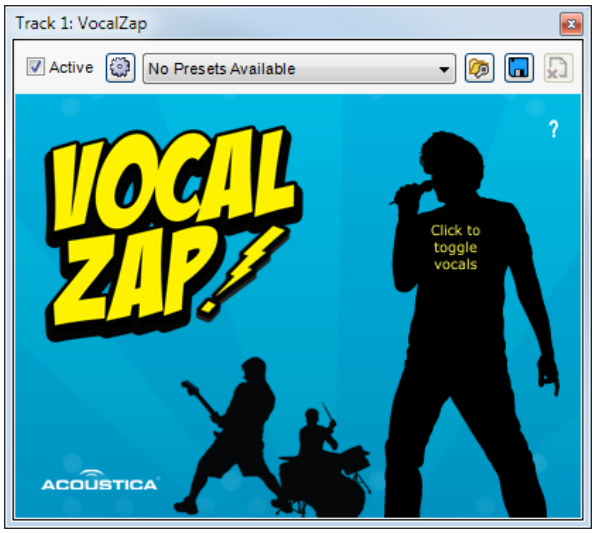
Dieser Gitarren-Verstärker-Simulator eignet sich besonders für Vokal- und Gitarrenaufnahmen.

Voxengo Spectrum Analyzer



Dieser spezielle Effekt dient nicht dazu, vorhandenes Audiomaterial zu verarbeiten oder zu verändern. Stattdessen gibt er Ihnen die Möglichkeit, das Audio-Frequenzspektrum sichtbar zu machen. Der Voxengo Sepctrum Analyzer ist sehr nützlich, wenn Sie etwas über Audio-Frequenzen lernen oder Ihren fertigen Mix analysieren möchten. Klicken Sie auf die Taste „Bearbeiten“ in der Effekt-Liste, um den Analyzer aufzurufen.

VocalZap



Entfernt oder verringert den Gesang. Das Resultat hängt ganz von der Aufnahme ab. Der optimale Gesang liegt in der Mitte eines Stereopanoramas und hat keinen Reverb oder sonstige Effekte.

Effekte in einer Send-Spur einrichten

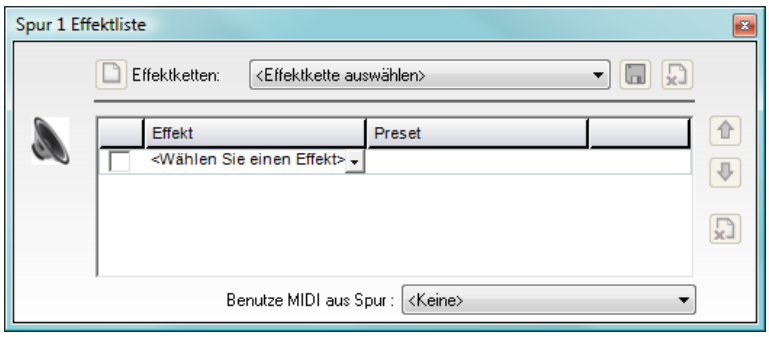
Wenn Sie einer Send-Spur einen Effekt hinzufügen, ist es natürlich empfehlenswert, eine Vorlage zu verwenden, die für Send-Spuren geeignet ist. Häufig ist in diesen Effekten das Wort „Send" enthalten.

Wenn Sie z. B. „Classic Reverb" verwenden möchten, wählen Sie „Grand Hall (Send)" oder „Small Club (Send)".

Egal welchen Effekt Sie benutzen, klicken Sie in jedem Fall die „Bearbeiten"-Taste und setzen Sie den Anteil des Direktsignals (Dry) auf 0 % und des Effektsignals (Wet) auf 100 %.

Wenn Sie zum Beispiel „Acoustica Reverb" verwenden, klicken Sie auf die „Bearbeiten..."-Taste und setzen Sie den „Wet Mix" auf 100% und den „Dry Mix" auf 0%.

Effekte mit MIDI steuern



Ein Effekt kann MIDI-Daten von jeder MIDI-Spur empfangen und verwenden. Zum Beispiel kann ein Pitch-Korrektureffekt MIDI-Daten dazu verwenden, das Audio auf die MIDI-Note zu verschieben, die gerade auf der Spur gespielt wird.

© 2012 Acoustica, Inc

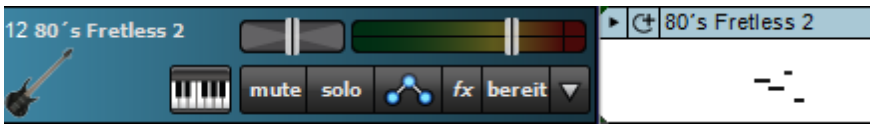
Um MIDI für einen Effekt zu verwenden, erstellen Sie eine virtuelle Instrumentenspur und spielen Sie MIDI-Noten ein. Gehen Sie nun in den Effekt, der verändert werden soll, und wählen Sie aus dem Dropdown „Benutze MIDI aus Spur" die entsprechende MIDI-Spur aus.

Hinweis: Diese Funktion steht NICHT für Ausgangsspuren und Masterspuren zur Verfügung.

Virtuelle Instrumente

Virtuelle Instrumente können in Instrumentspuren (MIDI-Spuren) hinzugefügt werden. Sie können diese beliebig anordnen oder überlagern.

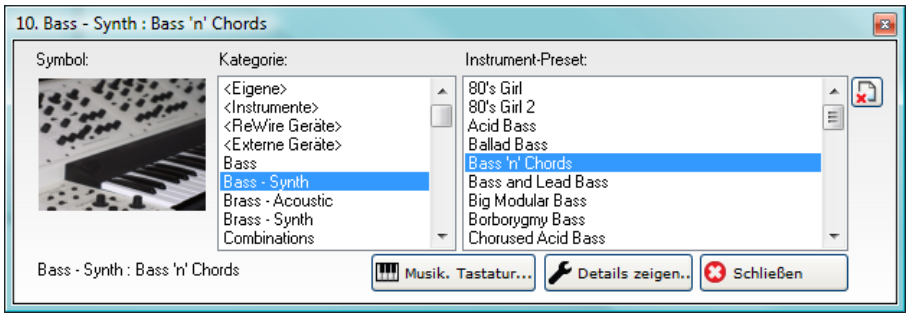
Presets für virtuelle Instrumente



Nehmen wir an, bei einer Spur handelt es sich um eine virtuelle Instrumentenspur. Klicken Sie innerhalb der Spurparameter auf die kleine Taste „Instrument ändern“ (Keyboard-Symbol), um das Instrument-Preset-Fenster aufzurufen.

Es öffnet sich das Fenster mit den Instrument-Presets, in dem links Preset-Kategorien aufgelistet sind. Es gibt vier spezielle Kategorien: *<Eigene>, <Instrumente>, <ReWire-Geräte> & <Externe Geräte>.*

© 2012 Acoustica, Inc



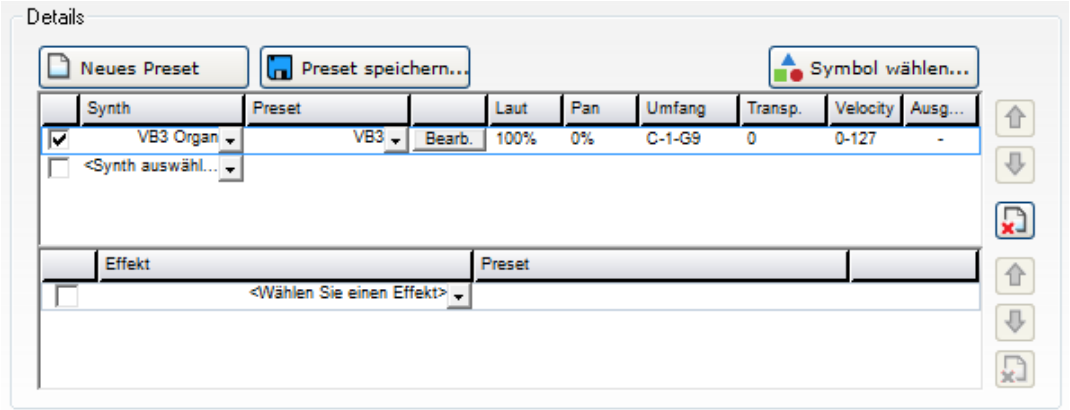
<Eigene>

Diese Kategorie bedeutet schlicht und einfach, dass Sie ein eigenes virtuelles Instrument erzeugt haben.
Wie dies funktioniert erfahren Sie im Hilfethema „Ein eigenes virtuelles Instrument erzeugen".

<Instrumente>

In dieser Kategorie finden Sie alle virtuellen Instrumente, einschließlich derjenigen von Drittherstellern, die auf Ihrem Computer durch Mixcraft erkannt wurden. VST-Instrumente werden nur in Form von Plug-Ins unterstützt. Sollten Sie über einen virtuellen Synthesizer verfügen, der nicht in der Liste aufgeführt wird, ist es vielleicht notwendig, bei den Mixcraft-Einstellungen den VST-Ordner zu bearbeiten.

Sobald Sie ein Instrument aus der „Instrument-Preset"-Liste auswählen, erweitert sich das Fenster und Sie sehen folgende Parameter:



Klicken Sie innerhalb der ersten Spalte „Preset", um für das gewählte Instrument ein Preset zu laden.
Lesen Sie in diesem Zusammenhang auch das Thema: Ein eigenes virtuelles Instrument erzeugen.

<ReWire-Geräte>

In dieser Liste finden Sie alle ReWire-Anwendungen, die auf Ihrem Computer installiert sind. Wenn Sie eine ReWire-Anwendung auswählen, wird dafür automatisch eine ReWire-Spur hinzugefügt. In der Detail-Ansicht können Sie in der Spalte „Preset" die in Ihrer ReWire-Anwendung verfügbaren Instrumente auswählen. MIDI-Daten aus Ihrer Instrumentspur wird zur ReWire-Anwendung geschickt,

© 2012 Acoustica, Inc

die dort erzeugten Audiosignale erscheinen in Mixcraft in der ReWire-Spur.

Weitere Informationen finden Sie unter „ReWire-Spuren“.

<Externe Geräte>

In dieser Kategorie finden Sie alle externen MIDI-Ausgänge und MIDI-Synthesizer von Soundkarten. Wenn Sie z. B. einen externen Synthesizer via MIDI-Interface angeschlossen haben, wählen Sie hier den entsprechenden MIDI-Ausgang des Interfaces an. Bitte beachten Sie, dass es nicht möglich ist, die von diesen externen Synthesizern erzeugten Sounds direkt zu brennen oder abzumischen. Bevor Sie dies tun, müssen Sie das Audio der externen Geräte zunächst in einer Audiospur des Mixcraft-Projektes aufnehmen.

Presets

Klicken Sie links auf eine Kategorie und dann rechts auf ein Preset.

Zu den Hauptkategorien gehören:

- Bass
- Brass
- Combinations
- Ethnic
- Guitar
- Hits & Stabs
- Keyboard
- Percussion
- Reed
- Sound Effects
- Strings
- Synth
- Voice
- Wind

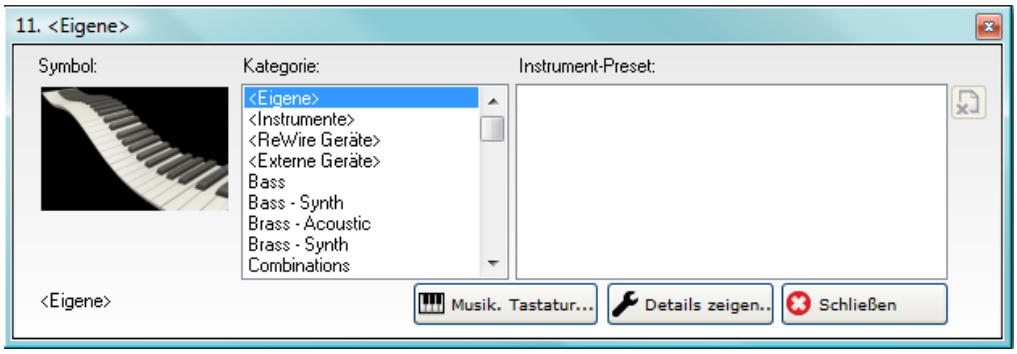
Klicken Sie die Taste „Schließen“, um dieses zu schließen. Alternativ können Sie die Instrument-Taste bei den Spurparametern erneut klicken, um das Fenster wieder auszublenden.

Presets für virtuelle Instrumente bearbeiten

Sie können eigene Presets für virtuelle Instrumente erstellen, indem Sie mehrere Synthesizer überlagern, deren Einstellungen oder Tastenbereiche ändern usw. Um ein eigenes virtuelles Instrument zu erstellen, klicken Sie die Instrument-Taste in einer virtuellen Instrumentspur.

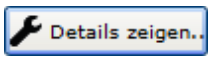
Dies öffnet das Instrument-Fenster.

© 2012 Acoustica, Inc

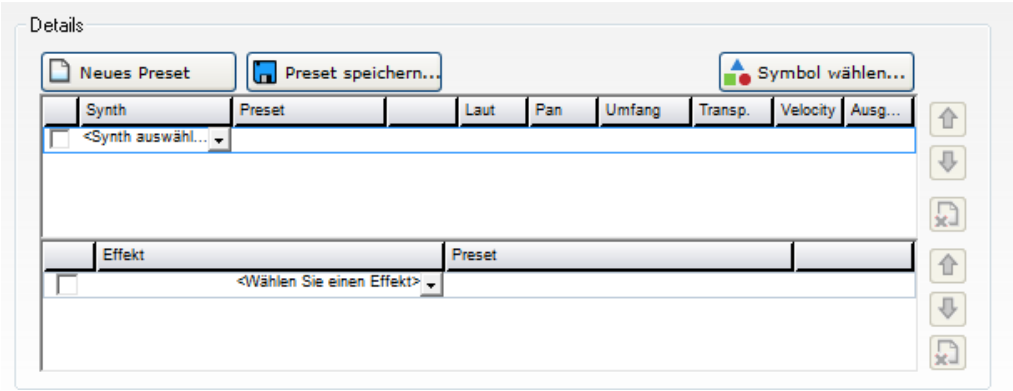


Eigene Presets bearbeiten

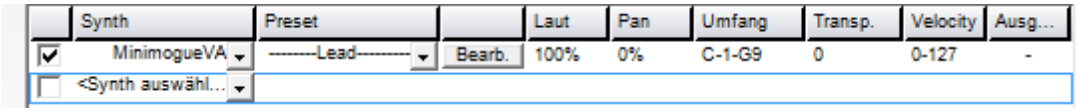
In dem sich öffnenden Fenster, klicken Sie nun auf die Taste „Details zeigen".



Dies erweitert das Instrument-Fenster und Sie sehen alle Details, die zu dem ausgewählten Preset gehören.



Um nun ein virtuelles Instrument auszuwählen, klicken Sie in der Spalte „Synth“ auf „<Synth auswählen>“. Wählen Sie dann aus der Einblendliste den gewünschten Synthesizer.



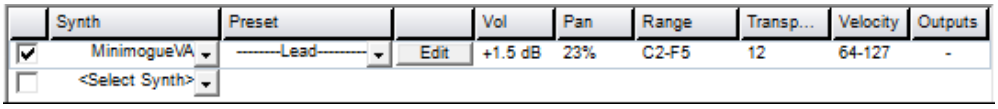
Nachdem Sie ein Instrument ausgewählt haben, können Sie folgende Parameter ändern:

Parameter	Beschreibung
Preset	Wählen Sie ein Preset oder einen Klang (Patch) des Synthesizers.
Bearbeiten	Verfügt der Synthesizer über eine Bedienoberfläche, klicken Sie auf die Taste „Bearbeiten“, um diese zur weiteren Konfiguration aufzurufen.
Lautstärke	Klicken Sie in das Feld „Lautstärke“ und geben Sie einen Wert zwischen 1% und 200% ein.

© 2012 Acoustica, Inc

Pan	Klicken Sie auf das Feld „Pan“ und geben Sie einen Panorama-Wert zwischen -100% und 100% ein.
Umfang	Hier können Sie einen MIDI-Notenbereich angeben, auf welchen der Synthesizer reagieren soll. Klicken Sie auf das Feld, um eine weitere Dialogbox mit einer Keyboardtastatur aufzurufen, in der Sie mittels Klicken und Ziehen den Tonbereich festlegen können. Der Synthesizer wird dann nur MIDI-Noten innerhalb des angegeben Bereichs spielen.
Transponieren	Geben Sie hier einen Wert ein, um die Noten des Synthesizers bei der Wiedergabe zu transponieren. Wenn Sie z. B. als Transpositionsintervall den Wert „12“ eingeben (12 Halbtöne = 1 Oktave) und dann die Note C4 auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen, werden Sie die Note C5 hören.
Velocity	Geben Sie hier den Anschlagsstärke-Bereich ein, auf den der Synthesizer reagieren soll (1-127). Weitere Informationen hierzu finden Sie unter dem Stichwort „MIDI“. Bitte achten Sie darauf, den Bereich mit einem Bindestrich einzugeben (-). Wenn z. B. ein Anschlagsstärkebereich von 120 bis 127 definiert werden soll, geben Sie „120 - 127“ ein.
Konfig.	Sofern das virtuelle Instrument mehrere Ausgänge besitzt, klicken Sie „Konfig.“, um festzulegen, welchen Sie davon verwenden möchten.

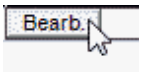
Nachdem Sie alle Parameter für den Synthesizer bearbeiten haben, sieht es eventuell so aus:



Jetzt können Sie weitere Synthesizer und Effekte hinzufügen. Klicken Sie jetzt noch auf die Taste „Symbol wählen“, um ein Spurbild zuzuweisen - fertig ist Ihr eigenes virtuelles Instrument!

Ein virtuelles Instrument ändern

Jedes virtuelle Instrument besitzt Eigenschaften, die geändert werden können. Klicken Sie die Taste „Bearbeiten“, um Zugriff auf die Parameter und Werte des Instrument zu erhalten.

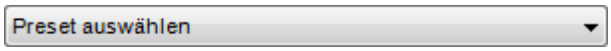


Jedes Instrument hat seine eigene Bedienoberfläche. (Hier wird der Messiah gezeigt.)

© 2012 Acoustica, Inc

Am oberen Rand eines Instrument-Fensters finden Sie immer dieselben Tasten zum Laden, Speichern und Löschen von Presets.

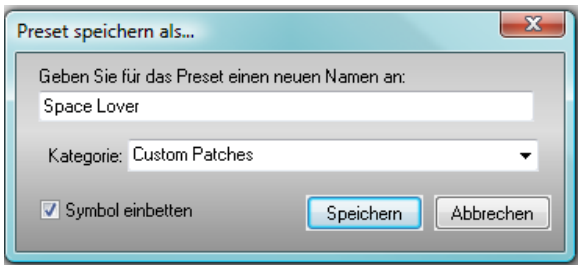
Preset-Aufklappliste
Wählen Sie ein Preset. Wenn es eines der mitgelieferten Presets ist, beginnt der Name eventuell mit „[Sys]“.



Taste	Beschreibung
Aktiv	Aktiviert oder deaktiviert das Instrument.
	Öffnet das Fenster zum Einrichten der Automatisierungsparameter.
	Speichert ein Preset.
	Löscht das angewählte Preset.
	VST-Preset-Datei laden. Manche Hersteller von VST-Effekten und -Instrumenten bieten zusätzliche Klangbänke in Form von .fxb-Dateien an. Diese Dateien ersetzen die aktuelle Preset-Auswahl und bieten für Ihren Effekt oder Ihr Instrument eine ganze Anzahl von neuen Klängen.

Preset speichern...

Die von Ihnen erstellten Instrumente können als Preset für die spätere Verwendung in anderen Projekten gespeichert werden.



© 2012 Acoustica, Inc

Geben Sie einen Namen ein und wählen Sie eine Kategorie. Sie können auch eine neue Kategorie erstellen, indem Sie einen Namen eingeben. Optional können Sie auch ein eigenes Symbol in das Preset einbetten, indem Sie das Ankreuzfeld „Symbol einbetten“ aktivieren. Wenn Sie bereit sind, klicken Sie „Speichern“.

Neues Preset

Klicken Sie auf die gleichnamige Taste, um ein neues leeres Preset anzulegen. Wenn Sie Änderungen an dem momentan geöffneten Preset vorgenommen haben sollten, wird Mixcraft Sie fragen, ob Sie dieses Preset vor dem Anlegen eines neuen Presets speichern möchten.

Speicherort von Preset-Dateien

Die von Ihnen angelegten Presets werden in Mixcraft in einem Unterordner namens „InstPresets" gespeichert.

Die Preset-Dateien haben die Endung „*.instrument" und können problemlos z. B. per Mail ausgetauscht und in das Preset-Verzeichnis eines anderen Computers kopiert werden. (Natürlich müssen auf einem anderen Rechner auch die zu einem Preset dazugehörigen VST-Instrumente und virtuellen Synthesizer vorhanden sein, damit die Presets funktionieren.)

Ihre eigenen Presets werden unter %appdata%\Acoustica\Mixcraft\InstPresets\ gespeichert.

(%appdata% ist eine Umgebungsvariable von Windows und hat z. B. in Windows 7 und Windows Vista den Wert C:\Users\UserName\AppData\Roaming\.)

Enthaltene virtuelle Instrumente

Hier ist eine Liste der in Mixcraft enthaltenen virtuellen Instrumente.

Acoustica Instruments

Eine umfangreiche Bibliothek von sorgfältig gesampelten Orchesterinstrumenten, Drums, Synthesizern, Pianos, Orgeln, Gitarren, Bässen und mehr. Diese sind entsprechend der General-MIDI-Spezifikation zugeordnet.

Acoustica Expanded Instruments

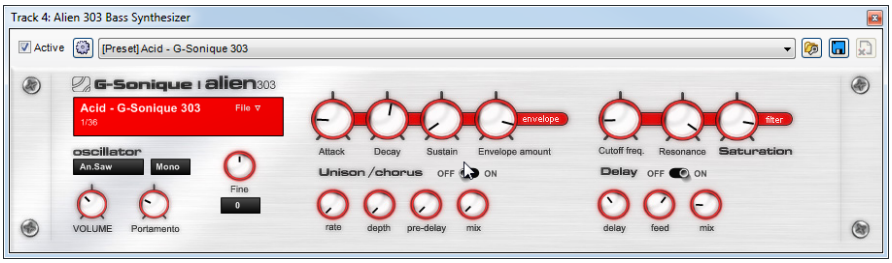
Eine gesampelte Kollektion von Synthpads, Sphärenklängen, Streichern usw.

Acoustica Studio Drums

Eine umfangreiche Sammlung von akustischen und elektrischen Drum-Sounds, die in einem erstklassigen Studio professionell aufgenommen wurden.

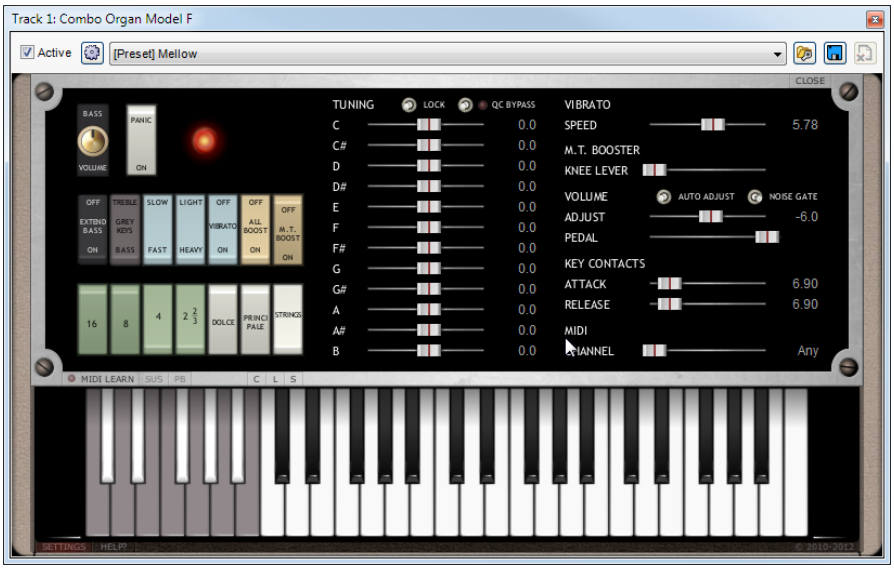
Alien 303 Bass Synthesizer

© 2012 Acoustica, Inc



Ein tiefer und scharfer Basssynthesizer, der vom berühmten Roland TB-303™ inspiriert ist. Ideal für authentische Acid-Basssounds und andere elektronische Musik.

Combo Organ Model F

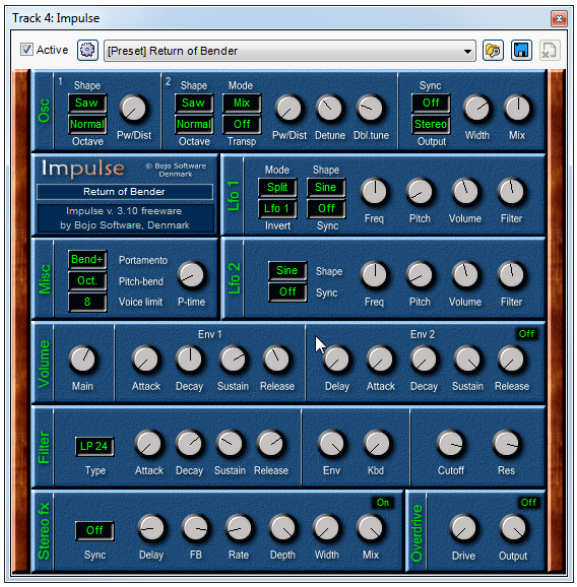


Eine Wiederauflage der klassischen Farfisa™-Transistor-Orgel. Toll für 60s-Rock, Surf Rock und anderes!

Combo Organ Model V

Eine Wiederauflage der klassischen Vox-Continental™-Transistor-Orgel. Toll für 60s-Rock, Surf Rock und anderes! (Vor allem den berühmten Orgel-Part in „Light My Fire“ von The Doors.)

Impulse



Dieser polyphone Analogsynthesizer wurde nach Synthesizern der frühen 80er-Jahre modelliert und enthält klassische analoge Synthesizerklänge.

Lounge Lizard Electric Piano

Die E-Pianos Rhodes™ und Wurlitzer™ haben den Klang der 1970er entscheidend geprägt. In Songs wie „Just The Way You Are“ von Billy Joel oder „The Logical Song“ von Supertramp hatten diese Pianos einen warmen und einzigartigen Klang, der für Folk Music genauso gut passt wir für Rock'n Roll. Diese Klänge sind heute so populär wie damals und Lounge Lizard reproduziert die Klangnuancen dieser klassischen Instrumente genauso wie die zugehörigen Effekte.

Messiah

Diese unglaublich exakte Reproduktion des berühmten Synthesizers Sequential Circuits Prophet 5™ führt dessen Konzept mit erweiterter Polyphonie, zusätzlichen Effekten usw. noch fort. Dieser klassische analoge Synthesizer dominierte die Musik der späten 70er und frühen 80er. Diese fantastischen Instrumente sind heute schwer zu finden, begehrte Sammlerstücke und mehrere tausend Dollar wert. Aber Messiah bietet Ihnen Ton und Verhalten eines echten Prophet 5™.

MinimogueVA

© 2012 Acoustica, Inc

Der Moog Minimoog™ ist der berühmteste monophone Analogsynthesizer der Geschichte. Vom verstorbenen Dr. Richard Moog entwickelt, packte dieses Instrument den intensiven Klang eines modularen Moog™-Synthesizers in ein portables Instrument, das die Musik revolutionierte. Der MinimogueVA ist eine detaillierte Reproduktion des Minimoog™-Klanges mit seinen fetten Bass- und kräftigen Lead-Sounds.

VB3 Organ

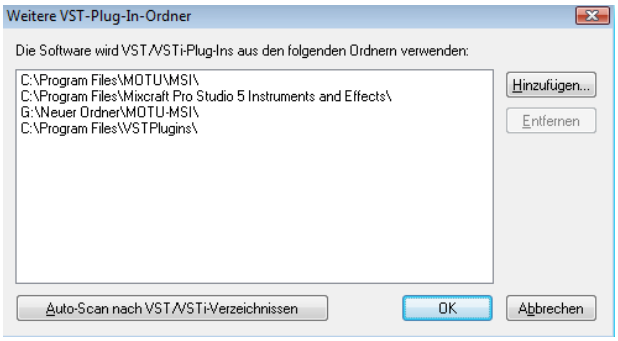
Die Hammond Organ™ wurde in den 1930ern von Laurens Hammond erfunden und hatten einen immensen Einfluss auf fast alle Genres der populären Musik von Gospel über Blues zu Rock und Pop. Zusammen mit einem Leslie™-Lautsprecher gibt es kaum ein ausdrucksstärkeres Musikinstrument auf der Welt. Die VB3 Organ reproduziert Klang und Bedienelemente der berühmten Hammond-B3™-Orgel, angeschlossen an einen Leslie™-Lautsprecher.

© 2012 Acoustica, Inc

Virtuelle Instrumente von Drittherstellern einrichten

Wenn Sie eigene VSTi-Instrumente besitzen und diese im Einblendmenü nicht erscheinen, müssen Sie den Ordner, in dem das VST-Instrument gespeichert ist, angeben.

In Mixcraft klicken Sie dazu in den Plug-Ins-Einstellungen auf „VST/VSTi-Ordner bearbeiten".



Fügen Sie den Ordner, in welchem die Effekte sind, hinzu, indem Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen" klicken.

Wiedergabeleiste

Hier finden Sie Bedienelemente für Wiedergabe, Aufnahme, Loop-Modus und Gesamtlautstärke.

Bedienelemente

Aufnahme Klicken Sie die Aufnahme-Taste, um eine Aufnahme zu beginnen.	**R oder STRG+R**
Zurück zum Anfang Setzt die Positionsanzeige der Wiedergabe an den Anfang des Projekts.	**[POS1]**
Rückspulen Setzt die Positionsanzeige der Wiedergabe schrittweise zurück.	**STRG + , (Komma)**
Wiedergabe/Stopp Startet und stoppt die	**[Leertaste]**

© 2012 Acoustica, Inc

Wiedergabe an der aktuellen Positionsanzeige der Wiedergabe.	
Vorspulen Setzt die Positionsanzeige der Wiedergabe schrittweise nach vorne.	**STRG + .**
Vorspulen bis zum Ende Setzt die Positionsanzeige der Wiedergabe an das Ende des Projekts.	**[ENDE]**
Loop-Modus Schaltet den Loop-Modus für Aufnahme und Wiedergabe ein oder aus.	**STRG+UMSCHALT+8**
Metronom Schaltet das Metronom für Wiedergabe, Aufnahme oder Vorzählen ein oder aus. Drücken Sie *ALT+P*, um das Wiedergabemetronom zu schalten oder *ALT+O* für das Aufnahmemetronom.	**ALT+P oder ALT+O**
Punch-In/Out Schaltet die Punch-In-Aufnahme ein oder aus.	

Aufnahme-Timer

Sie können einen Aufnahme-Timer verwenden, der für eine bestimmte Zeitdauer aufnimmt und dann automatisch stoppt.

Um den Aufnahme-Timer zu aktivieren, wählen Sie „Aufnahme-Timer verwenden...“ aus dem Menü „Mix“. Geben Sie die Anzahl von Minuten an, die Sie aufnehmen möchten. (Um nur für 30 Sekunden aufzunehmen, geben Sie „0.5“ ein.)

Um den Aufnahme-Timer wieder auszuschalten, wählen Sie erneut „Aufnahme-Timer verwenden...“ im Menü „Mix“, so dass es nicht mehr mit einem Häkchen versehen ist.

Wiedergabe-Positionsanzeige

Diese grüne Anzeige zeigt die aktuelle Position der Wiedergabe als Echtzeit oder Takt- und Schlag-Angabe an. Darüber hinaus finden Sie hier Angaben zum Tempo, zur Taktart sowie zur Tonart des

© 2012 Acoustica, Inc

Projektes.

Gesamtlautstärke

Mit diesem Regler steuern Sie die Gesamtlautstärke Ihres Projekts. Bewegen Sie dazu den Regler nach links oder rechts auf den gewünschten Lautstärkewert.

Alternativ können Sie die Wiedergabekontrolle rechtsklicken und „Gesamtlautstärke“ wählen oder im Menü „Mix“ den Befehl „Gesamtlautstärke“ aufrufen, um gezielt einen Wert anzugeben.

Loop-Modus & Punch In/Out

Sie können Mixcraft so einrichten, dass es im Loop-Modus abspielt oder aufnimmt. Punch-In/Out ermöglicht die Aufnahme innerhalb eines bestimmten Zeitbereiches. Diese Modie können zusammen oder unabhängig arbeiten.

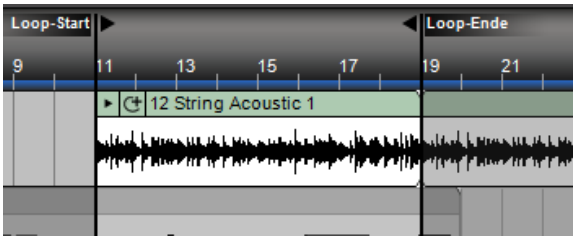
Loop-Modus

Oft kommt es vor, dass Sie die Wiedergabe eines bestimmten Bereichs Ihres Projektes wiederholen wollen, etwa wenn Sie einen speziellen Part üben oder die Auswirkungen von Effekten kontrollieren wollen. Deshalb stellt Ihnen Mixcraft die Möglichkeit bereit, angewählte Audiobereiche kontinuierlich wiederzugeben.

Um einen Abschnitt Ihres Projektes zu loopen, klicken Sie die Taste „Loop-Modus".

Mit den „Loop-Start"- und „Loop-Ende"-Markierungen können Sie den Loop-Bereich verändern.

Der Loop-Bereich ist hervorgeheoben und nicht gewählte Bereich wird ausgegraut dargestellt.



Alternativ zur gezeigten Methode können Sie auch den Befehl „Wiedergabe loopen" aus dem Menü „Mix" verwenden. Beachten Sie, dass im Loop-Modus bei der Aufnahme neue Take-Spuren erzeugt

© 2012 Acoustica, Inc

werden.

Hinweis: Um schnell einen Loop-Bereich zu bestimmen, erstellen Sie einen Auswahlbereich und drücken Sie die „Loop-Modus"-Taste. Verwenden Sie das Raster um sehr präzise Start- und End-Punkte zu setzen.

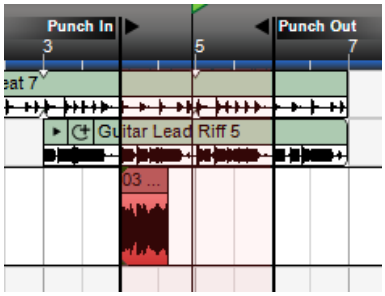
Loop-Modus Taste	**STRG+ALT+8**

Punch-In/Out

Verwenden Sie Punch-In/Out um einen sehr genauen und präzisen Zeitbereich zu bestimmen, in welchem aufgenommen werden soll.

Um einen Bereich als Punch-In/Out Bereich zu markieren, klicken Sie die „Punch-In/Out"-Taste.

Verändern Sie die „Punch-In" und „Punch-Out"-Marken um den Bereich in welchem aufgenommen werden soll einzustellen.



Klicken Sie die „Aufnahme"-Taste um die Aufnahme zu beginnen. Neu aufgenommene Clips werden nur im Punch-In/Out Bereich aufgenommen.

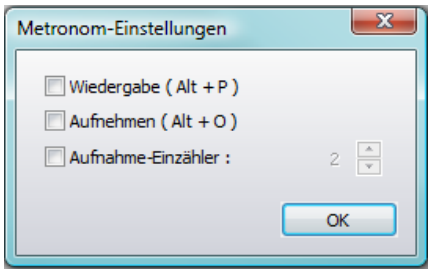
Hinweis: Um schnell einen Punch-In/Out Bereich zu erstellen, erstellen Sie eine Auswahl und drücken Sie die Taste „Punch-In/Out". Verwenden Sie das Raster um die Punch-In und Punch-Out Marke präzise zu setzen.

Metronom

Das Metronom hilft Ihnen dabei, das Tempo beim Spielen oder Aufnehmen zu halten oder einen Sound an jedem Takt oder Schlag zu spielen. Der leichteste Weg, das Metronom ein oder aus zu schalten, ist die Metronom-Taste.

Darüber öffnet sich ein Dialog mit unterschiedlichen Metronomen.

© 2012 Acoustica, Inc



Wiedergabe-Metronom
Wenn angewählt, wird das Metronom während der Wiedergabe spielen.

Schalter für das Wiedergabe-Metronom	**ALT+P**

Aufnahme-Metronom
Wenn angewählt, wird das Metronom während der Aufnahme spielen.

Schalter für das Aufnahme-Metronom	**ALT+O**

Aufnahme-Einzähler
Wenn der Einzähler aktiviert ist und die „Aufnahme"-Taste gedrückt wird, wird Mixcraft einen „Vorlauf" haben oder das Audio die voreingestellte Anzahl an Takten spielen, bevor die Aufnahme beginnt. Wenn zum Beispiel Ihr Aufnahme-Einzähler auf eine Einzählzeit von zwei Takten eingestellt ist, wird Mixcraft zwei Takte Metronom-Sound wiedergeben und zwei Takte Ihres Projektes abspielen (wenn der Aufnahmestart nicht am Anfang des Projektes ist), bevor die Aufnahme beginnt.

Einrichten des Metronoms
Sie können die Lautstärke und den Klang des Metronom-Klicks anpassen. Rufen Sie dazu im Menü „Datei" den Befehl „Einstellungen" auf und klicken Sie dann in der erscheinenden Dialogbox „Mixcraft-Einstellungen" auf den Listeneintrag „Metronom".

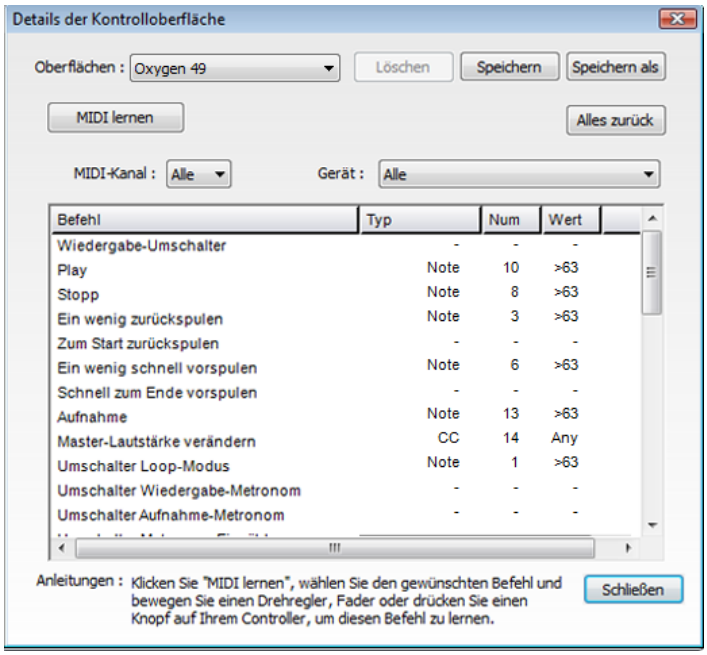
Spiele Metronom jeden x-ten Schlag
Durch Einfügen und Bearbeiten einer Marke in der Zeitleiste können Sie das Metronom auch so einrichten, dass es nur jeden x-ten Schlag eines Taktes spielt. In der Programm-Voreinstellung ist das Metronom so definiert, dass es jeden Taktschlag spielt.

Kontrolloberflächen

Sie können ein MIDI-Keyboard oder ein anderes MIDI-Gerät so einrichten, dass Sie damit Mixcraft, ohne Ihre Maus zu benutzen, steuern können. Sie können mit einer Taste auf Ihrem MIDI-Keyboard die Wiedergabe starten oder stoppen, aufnehmen, spulen, die Aufnahmebereitschaft aktivieren usw. Dies ist eine tolle Funktion für diejenigen, die nicht die ganze Zeit vor Ihrem Computer sitzen.

© 2012 Acoustica, Inc

Um eine Kontrolloberfläche einzurichten, wählen Sie im Menü „Mix" > „Kontrolloberfläche...".



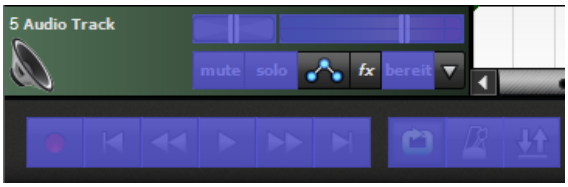
MIDI lernen

Stellen Sie sicher, dass Ihr MIDI-Gerät am Computer angeschlossen ist. Nun können Sie eine Vielzahl von Optionen aus verschiedenen Menüs zuweisen.

1. Klicken Sie „MIDI lernen“, um Befehle automatisch zuzuweisen.
2. Klicken Sie den zu lernenden Befehl.
3. Bewegen/drücken Sie an Ihrem MIDI-Keyboard/Controller den Knopf, die Taste oder den Regler, mit dem Sie den Befehl ausführen möchten.
4. Wenn Sie einen weiteren Befehl zuweisen möchten, klicken Sie diesen an.

Alternativ werden einige Tasten und Regler in der Mixcraft-Oberfläche blau markiert. Klicken Sie einfach das markierte Bedienelement, und bewegen Sie den MIDI-Knopf, um die Zuweisung vorzunehmen.

© 2012 Acoustica, Inc



Wenn Sie fertig sind, klicken Sie die Taste „Lernen stoppen“.

Felder	Beschreibung
Befehl	Dies ist der Befehl, der gerade zugewiesen wird.
Typ	Hier stehen CC (Continous Controller) oder Noten-Nachricht zur Verfügung.
Num	Die Nummer des CC oder der Note.
Wert	Der Wert des CC. Sofern es um eine Note geht, der Velocity-Wert mit den Optionen „Alle“, „> 63“ und „< 64“.

MIDI-Kanal & -Gerät

Wenn die Kontrolloberfläche nur auf einem bestimmen MIDI-Kanal oder auf ein bestimmtes MIDI-Gerät reagieren soll, klicken Sie die Einblendmenüs „MIDI-Kanal“ und „Gerät“ und treffen Ihre Auswahl.

Wenn Sie z. B. einen auf MIDI-Kanal 2 eingestellten „MIDI Controller Pro“ verwenden möchten, wählen Sie „2“ bei „MIDI-Kanal“ und „MIDI Controller Pro“ bei „Gerät“ aus.

Speichern/Laden

Sie können die Kontrolloberflächenzuweisungen speichern und wieder einladen, sofern Sie mehrere Keyboards verwenden oder Ihre Einstellungen für andere Projekte weiterverwenden möchten.

Diese Dateien werden unter %programdata%\Acoustica\Mixcraft\control-surfaces\ gespeichert.

Um eine zuvor gespeicherte Konfiguration wieder einzuladen, klicken Sie das Einblendmenü „Oberflächen“, und wählen Sie sie aus.

Befehlsliste für Kontrolloberflächen

Die folgenden Befehle können MIDI-Nachrichten zugewiesen werden.

Transportbefehle

- Wiedergabe-Umschalter (ein/aus)
- Play
- Stopp
- Ein wenig zurückspulen
- Zum Start zurückspulen
- Ein wenig vorspulen
- Zum Ende vorspulen
- Aufnahme
- Master-Lautstärke verändern
- Umschalter Loop-Modus

© 2012 Acoustica, Inc

- Umschalter Wiedergabe-Metronom
- Umschalter Aufnahme-Metronom
- Umschalter Metronom-Einzähler
- Umschalter Punch In/Out
- Punch An aktuelle Position setzen
- Pounch Out an aktuelle Position setzen
- Loop-Anfang an aktuelle Position setzen
- Lopp-Ende an aktuelle Position setzen
- Marker an aktueller Position hinzufügen
- Vom voherigen Marker an abspielen
- Vom nächsten Marker an abspielen

Steuerung der aktiven Spur

- Vorherige Spur auswählen
- Nächste Spur auswählen
- Ausgewählte Spurlautstärke einstellen
- Ausgewähltes Panorama einstellen
- Ausgewählte Spur stumm (mute)/aktiv schalten
- Ausgewählte Spur solo/nicht solo schalten
- Ausgewählte Spur bereit/nicht bereit schalten
- Ausgewählte Spur abhören an/aus
- Gitarrenstimmgerät für ausgewählte Spur ein/aus
- Höhen-EQ für ausgewählte Spur
- Mitten-EQ für ausgewählte Spur
- Tiefen-EQ für ausgewählte Spur
- Send-Einstellung für ausgewählte Spur

Andere

- Rückgängig
- Wiederholen
- Speichern
- Virtuelle Instrumentenspur einfügen
- Audiospur einfügen

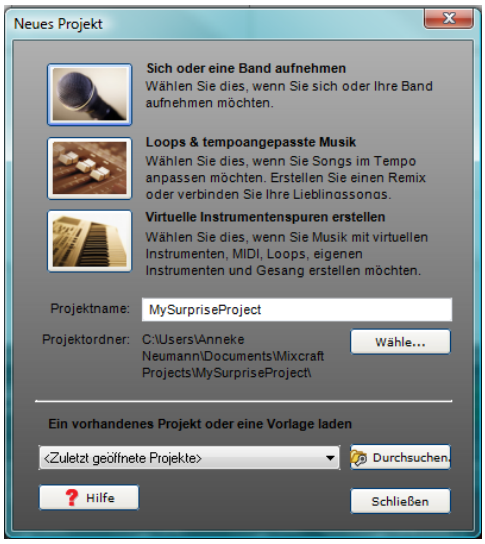
Projekt

Projektvoreinstellungen wählen, Speichern, Abmischen und Sicherheitskopien von Projekten.

Neues Projekt

Die Dialogbox „Neues Projekt" erscheint immer dann, wenn Sie in neues Projekt in Mixcraft anlegen.

© 2012 Acoustica, Inc



Hier können Sie aus drei verschiedenen Projekt-Typen auswählen oder ein vorhandenes Projekt bzw. eine Projekt-Vorlage öffnen.

Typ	Beschreibung	Rastereinstellungen	Zeitlineal	Tempoanpassung
Sich oder eine Band aufnehmen	Dieser Projekt-Typ eignet sich hervorragend für Instrumental- oder Mikrofonaufnahmen in Echtzeit.	AUS	Zeit	AUS
Loops & tempoangepasste Musik	Hier haben wir einen genialen Projekt-Typ für DJs und alle, die Musik mit Hilfe von Loops zusammenstellen möchten. Auch dann, wenn Sie einen Remix oder einen auf Loops basierenden Song erstellen oder verschiedene Songs zu einem verbinden möchten, ist dieser Projekt-Typ eine gute Wahl.	Achtelnoten	Beats	EIN
Virtuelle Instrumentenspuren	Wählen Sie diesen Projekt-Typ, wenn Sie Musik mit virtuellen Instrumenten, MIDI	Achtelnoten	Beats	EIN

© 2012 Acoustica, Inc

	und Loops erstellen möchten.			

Ein vorhandenes Projekt oder eine Vorlage laden
Hier können Sie ein bereits erstelltes und gespeichertes Projekt zur weiteren Bearbeitung, eine Standard-MIDI-Datei oder ein Vorlagendokument öffnen. Wählen Sie einfach aus der Einblendliste aus und klicken Sie auf die zu öffnende Datei. Sollte die Datei nicht in der Liste erscheinen, können Sie auf die „Durchsuchen"-Taste klicken und auf Ihren Computerfestplatten nach entsprechenden Mixcraft-Dateien suchen.

Projektname & -ordner
Geben Sie für Ihr Projekt einen Namen an, und wählen Sie einen Ordner. Alle wichtigen Aufnahmen und Dateien werden in diesem Ordner gespeichert. Sie können diese Einstellungen später im Register „Projekt“ ändern.

Ein Projekt laden

Sie können ein Mixcraft-Projekt (MX6, MX5, MX4, MX3) laden, indem Sie aus dem Menü „Datei“ den Befehl „Projekt öffnen“ aufrufen (STRG+O). Navigieren Sie anschließend zu der Projekt-Datei, wählen Sie diese an und klicken Sie auf „Öffnen“.

Alternativ dazu können Sie auch auf die Taste „Projekt laden“ in der Werkzeugleiste oder auf die Taste „Durchsuchen“ in der Dialogbox „Neues Projekt“ klicken.

Sie können darüber hinaus auch Mixcraft-2-Projektdateien (MXC) sowie Mixcraft-Vorlagendokumente (MX5- und MX4-Vorlagen) öffnen.

Laden einer Standard-MIDI-Datei
Standard-MIDI-Dateien (*.MID) können MIDI-Daten auf verschiedenen Spuren enthalten, die von Mixcraft geöffnet und ebenfalls auf mehrere Spuren eines Projekts verteilt werden können. Sobald Mixcraft bei diesem Vorgang eine neue Spur erzeugt, wird es für diese den General-MIDI-Synthesizer verwenden, der in den MIDI-Einstellungen von Mixcraft angegeben ist.

Ein Projekt speichern

Grundsätzlich ist es immer empfehlenswert, ein Projekt, an dem Sie gerade arbeiten, in regelmäßigen Abständen zu speichern. Schließlich kann man nicht voraussagen, wann es einen Stromausfall gibt ;-)

Um ein Projekt zu speichern, wählen Sie den Befehl „Speichern“ oder „Speichern als“ aus dem Menü „Datei“. Navigieren Sie anschließend in den Ordner, in dem Sie Ihr Projekt auf der Festplatte sichern möchten, geben Sie dem Projekt einen Namen und klicken Sie auf „OK“.

Ihr Projekt wird als Mixcraft-Projektdatei (*.MX6) gespeichert. Sie können ein Projekt für die spätere Wiederverwendung bei einem anderen Song aber auch als Projekt-Vorlagendatei sichern.

Zum schnellen Speichern vorgenommener Änderungen steht Ihnen schließlich die „Speichern“-Taste in der Mixcraft-Werkzeugleiste zur Verfügung.

Abmischen
Wenn Sie ein Projekt als MP3-, WAV-, OGG- oder WMA-Datei sichern möchten, können Sie es mit einer separaten Funktion als Audiodatei abmischen.

© 2012 Acoustica, Inc

Als MIDI-Datei speichern
Wenn Sie die MIDI-Daten in Ihrem Projekt als Standard-MIDI-Datei exportieren möchten, wählen Sie „Speichern als MIDI-Datei“ im Menü „Datei“.
Alternativ können Sie auch „Speichern als“ aus dem Menü „Datei“ wählen und „MIDI-Dateityp 1“ unter „Dateityp“. (So erzeugen Sie eine Standard-MIDI-Datei vom Typ 1).

Alle enthaltenen Audio-Daten gehen verloren, wenn sie als MIDI-gespeichert werden.

Sicherheitskopien Ihres Projekts

Jedes Mal, wenn Sie speichern, wird eine Sicherheitskopie Ihres Projekts erstellt. Damit haben Sie bei einem Stromausfall, einem Programmabsturz oder wenn Ihr kleiner Bruder den Stecker aus der Wand zieht, eine Version in Reserve.

Sicherheitskopien werden automatisch in einem Unterordner namens „Backup“ innerhalb Ihres Projektordners gespeichert.

Sofern sich Ihr Projekt nicht laden lässt, sollten Sie versuchen, die letzte Sicherheitskopie zu laden.

Projekt-Vorlagen

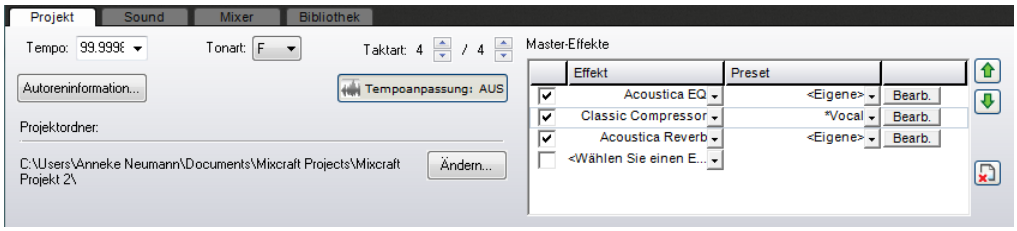
Bei einem Vorlagendokument handelt es sich um ein spezielles Mixcraft-Projekt. Es speichert Spurnamen, Spurbilder, Lautstärke-Einstellungen, den Aufnahmestatus von Spuren und weitere Spureinstellungen. Wenn Sie sich beim Anlegen eines neues Projekts also nicht immer die Mühe machen wollen, alle Spurparameter neu einzustellen, empfiehlt es sich, ein entsprechend vorbereitetes Vorlagen-Dokument zu öffnen und damit zu arbeiten.

Mixcraft-Projektvorlagen werden mit der Dateiendung „*.mx6template" gespeichert.

Um ein Projekt als Vorlagendokument zu speichern, wählen Sie zunächst den Befehl „Speichern als“ aus dem Menü „Datei“. In der Dialogbox „Mischung speichern“ öffnen Sie unten die Liste bei „Dateityp“ und wählen dort den Eintrag „Mixcraft-Vorlage (*.MX6Template)“. Geben Sie dann einen Dateinamen ein, wählen Sie einen Speicherort und klicken Sie auf „Speichern“.

Wenn Sie mit einer Mixcraft-Vorlage arbeiten und im Verlauf der Arbeit auf „Speichern“ klicken, wird Mixcraft Sie fragen, ob Sie die Arbeit als normale Mixcraft-Projektdatei (*.MX6) sichern wollen. Ein versehentliches Überschreiben einer Vorlagendatei ist in Mixcraft also nicht möglich.

Die folgenden Projekteinstellungen finden Sie im Register „Projekt“.



Projekt-Tempo, -Tonart und -Taktart

© 2012 Acoustica, Inc

Das globale Tempo, die Tonart- sowie die Taktart eines Projektes können Sie auf dem Register „Projekt“ einstellen.

Projekt-Tempo *
Alle Sounds, die über ein Tempo verfügen, werden in Mixcraft mit der Option „An Projekttempo anpassen“ versehen. Dadurch können Sie umgehend in ein Projekt eingefügt werden, ganz gleich welches Tempo das Projekt aufweist und mit welchem Tempo die Sounds ursprünglich aufgezeichnet wurden. Das Projekt-Tempo definiert außerdem das Tempo und die Frequenz des Metronom-Klicks.

Projekt-Tonart *
Was für das Tempo bei Sounds gilt, gilt gleichermaßen auch für die Tonart. Alle Sounds, die über eine Tonart verfügen, werden mit der Option „An Projekttonart anpassen“ versehen. Wenn z. B. ein Sound in der Originaltonart A-Dur aufgezeichnet wurde, die Tonart des Projekts aber H-Dur ist, so wird der Sound beim Einfügen in das Projekt um zwei Halbtöne höher wiedergegeben.

Projekt-Taktart *
Die Taktart eines Projektes bestimmt die Art und Weise, wie sich das Raster verhält, wenn es auf ein Ausrichten am Takt eingestellt ist. Wenn z. B. die Projekttaktart auf 3/4 und das Raster auf „Takt" eingestellt wurde, bedeutet dies, dass die Software beim Ziehen von Clips im Projektfenster diese in Schritten von 3 Schlägen ausrichtet. Auch das Metronom berücksichtigt natürlich die eingestellte Projekt-Taktart.

Der Zähler der Taktart gibt an, wie viele Schläge in einem Takt sind, während der Nenner die Dauer eines Schlags festlegt.

** Bitte bedenken Sie, dass die Parameter-Änderungen über die Marken ausschließlich bis zur nächsten Marke gelten und dass diese Vorgehensweise nur ein schnelles Hilfsmittel zur Anpassung von Tempo, Taktart und Tonart sein sollte.*

Autoreninformation

Klicken Sie auf dem Register Projekt auf die Taste „Autoreninformationen", um die Tag-Informationen zu diesem Projekt zu bearbeiten.

Die in diese Dialogbox eingegebenen Informationen werden zusammen mit einem Projekt und in Form von Text-Tags beim Abmischen in eine Audiodatei gespeichert.

- Titel
- Autor
- Album
- Genre
- Jahr
- Copyright
- Bemerkungen

Tempoanpassung

Bei der Automatischen Tempoanpassung handelt es sich um einen Modus, der alle Sounds analysiert und deren Tempo- und Tonartinformationen ermittelt. Die Tempoanpassung versucht dabei, die Schläge innerhalb der von Mixcraft unterstützten Audio-Dateiformate zu ermitteln. Neben den vielen Vorteilen und Möglichkeiten, die diese Funktion bietet, muss aber auch erwähnt werden, dass das Laden von Sounds, bei denen die Automatische Tempoanpassung aktiv ist, länger dauert.

© 2012 Acoustica, Inc

Wenn Sie nach dem Laden von Songs oder Sounds die Taste „Tempoanpassung“ auf dem Register Projekt anklicken, wird Mixcraft deren Tempi und Tonarten ermitteln und diese sogleich an das Tempo sowie die Tonart des Projekts angleichen.

Alternativ dazu können Sie auch den Menübefehl „Mix > Automatische Tempoanpassung für neue Sounds“ anwählen, um die Funktion ein- oder auszuschalten.

Projektordner

Jedes Mixcraft-Projekt verfügt über einen eigenen Aufnahmeordner, den sogenannten „Standardaufnahmeordner“. Welcher Ordner in einem Projekt zur Sicherung der Audioaufnahmen verwendet werden soll, können Sie in der Dialogbox „Mixcraft-Einstellungen“ (STRG+P) und dort unter „Aufnahme“ individuell angeben. Der besseren Übersicht halber empfiehlt es sich, für jedes Projekt einen anderen Aufnahmeordner einzurichten.

Alle neu aufgenommenen Sounds werden in diesem Ordner gespeichert.

Sie können auch im Register „Projekt“ unter „Projektordner“ auf die Taste „Ändern“ klicken, um einen anderen Ordner für das Speichern der Aufnahmen anzugeben.

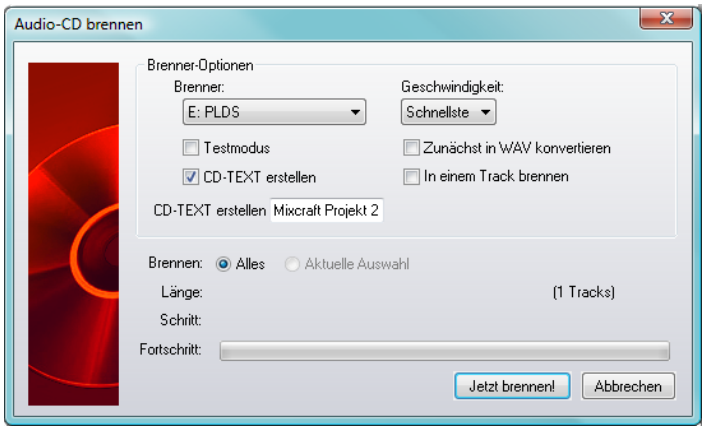
Abmischen & Mastering

Wenn Sie mit der Arbeit an Ihrem Song oder Video fertig sind, können Sie eine Abmischung in eine Audio- oder Videodatei vornehmen. Oder Sie brennen eine Audio-CD, komplett mit Titelmarken.

Eine CD brennen

Um direkt aus Mixcraft eine Audio-CD brennen zu können, brauchen Sie nur auf die entsprechende Symboltaste in der Werkzeugleiste klicken. Alternativ dazu können Sie auch den Befehl „CD brennen“ aus dem Menü „Datei“ wählen oder den Tastaturbefehl STRG+B verwenden.

Legen Sie eine leere CDR in das Laufwerk des CD-Brenners ein und klicken Sie auf die Taste „Audio-CD brennen“.



© 2012 Acoustica, Inc

Die einzelnen Optionen der Dialogbox sollen nun vorgestellt werden:

Brenner
Wenn Sie in Ihrem Computer oder extern über mehrere CD-Brenner verfügen, wählen Sie hier das Gerät aus, mit dem die Audio-CD erstellt werden soll.

Geschwindigkeit
Wählen Sie hier die Geschwindigkeit, mit der die CD gebrannt werden soll. In einigen Fällen, namentlich bei älteren CD-Brennern empfiehlt es sich, die Brenngeschwindigkeit zu reduzieren, um die mögliche Gefahr von Fehlern und Problemen beim Brennvorgang zu minimieren. Wenn Ihr CD-Brenner mit der Funktion zum Ausführen eines Brenntests ausgestattet ist, können Sie die Brenngeschwindigkeit bedenkenlos auf den Maximalwert „Schnellste“ einstellen.

Testmodus
In diesem Modus simuliert die Brennfunktion von Mixcraft den Datentransfer auf die CD, während die CD selbst nicht durch den Laser beschrieben wird. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, den Vorgang auf Funktionalität zu testen. Hier können Sie sehen, ob Ihr Computer die Daten in der gewünschten Geschwindigkeit zum CD-Brenner senden kann. Wenn es dabei zu Problemen kommen sollte, suchen Sie bitte im Abschnitt Problemlösungen nach einer entsprechenden Antwort.

Zunächst in WAV konvertieren
Diese Option sorgt dafür, dass Ihr Mix vor dem eigentlich Brennvorgang zunächst in Form einer oder mehrerer Wave-Dateien auf die Festplatte kopiert wird. Wave-Dateien in CD-Qualität benötigen etwa 8 MB Speicherplatz für jede Audio-Minute. Ein Mix mit einer Dauer von etwa 74 Minuten benötigt also eine Speicherkapazität von ca. 650 MB. Der Vorteil der Wave-Konvertierung vor dem eigentlichen Brennprogramm kommt älteren CD-Brennern zugute und minimiert die Gefahr von eventuell auftretenden Problemen beim Brennen der CD.

CD-TEXT erstellen
Zahlreiche CD-Brenner unterstützen de sogenannte CD-TEXT-Funktion. Sollte dies bei Ihrem Gerät der Fall sein, können Sie die Option in der Mixcraft-Dialogbox „Audio-CD brennen“ aktivieren, andernfalls nicht. Ein CD-TEXT wird jedem Track der CD hinzugefügt. Wenn Sie dann die fertige CD mit einem Player abspielen, der ebenfalls die Anzeige von CD-TEXT ermöglicht, sehen Sie diesen Text zusammen mit dem Titel des Tracks in der Anzeige.

Der eingegebene CD-TEXT stellt gleichzeitig auch den Titel der CD selbst dar. Die Namen der einzelnen Tracks werden von den CD-Markierungen im Projekt übernommen.

In einem Track brennen
Wenn Sie diese Option anwählen, werden alle CD-Markierungen des Projekts ignoriert und Mixcraft brennt den kompletten Mix als einen Track auf CD. Sollte Ihr CD-Brenner ausschließlich den IMAPI-Modus unterstützen, ist diese Option eine gute Wahl, um einen übergangslosen Mix auf der CD zu erhalten. Als Nachteil wäre beim IMAPI-Modus jedoch festzuhalten, dass Sie aufgrund der fehlenden Pausen zwischen den einzelnen Tracks keine Tracksuche mit dem CD-Player vornehmen können.

Brennen: Alles oder Aktuelle Auswahl
Wählen Sie die Option „Alles“, um Audiomixes mit einer Länge von bis zu 80 Minuten (natürlich abhängig von der Kapazität der CD oder DVD) zu brennen.
Bei der Auswahl „Aktuelle Auswahl“ wird lediglich die Auswahl , die Sie momentan im Projekt markiert haben, als Audio-CD gebrannt. Dies kann z. B. dann hilfreich sein, wenn Ihr Mix länger als 74 oder 80 Minuten dauert und Sie dann noch den verbleibenden Teil auf CD brennen wollen.

Exportieren als Audio-Datei

© 2012 Acoustica, Inc

In Mixcraft können Sie ein Projekt in folgenden Audio-Dateitypen abmischen:MP3, WAV, WMA oder OGG.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Taste „Abmischen in eine Audiodatei“ oder wählen Sie aus dem Untermenü „Abmischen in“ des Menüs „Datei“ das gewünschte Audioformat. Auch die Dialogbox „Mischung speichern“ bietet Ihnen über die Auswahl bei „Dateityp“ die Möglichkeit zur sofortigen Sicherung des Projekts in einem der genannten Audioformate.

Nachdem Sie die Dialogbox „Mischung speichern“ aufgerufen und den gewünschten Audio-Dateityp ausgewählt haben, erscheinen innerhalb der Dialogbox weitere Zusatzoptionen:

Formatdetails
Hier finden Sie eine Übersicht über die Details des momentan ausgewählten Audioformats. Dazu gehören die Bit-Rate sowie die Kanäle. Klicken Sie auf die Taste „Details bearbeiten“, um die Dialogbox „Audio-Datei-Setup“ zu öffnen, in der Sie diese Formatdetails individuell anpassen können.

Geschätzte Größe
An dieser Stelle errechnet Mixcraft in Megabytes, welchen Speicherplatz die zu erstellende Audiodatei voraussichtlich benötigen wird.

Für jede CD-Marke eine neue Datei erzeugen
Wenn Sie innerhalb Ihres Projektes CD-Markierungen gesetzt haben, werden diese beim Abmischen dazu verwendet, das Projekt in einzelne Audiodateien aufzuteilen.

Marken verwenden
Diese Option steht Ihnen dann zur Verfügung, wenn Sie die Option „Für jede CD-Marke eine neue Datei erzeugen“ angewählt haben. Die Bezeichnungen der Marken werden dann für die Dateinamen und die Tag-Informationen verwendet.

Datei/Tag-Informationen verwenden
Markieren Sie diese Option, wenn die zu erzeugenden Audiodateien mit den Projekt-Autoreninformationen sowie den CD-Tracknamen versehen werden sollen (sofern definiert). Klicken Sie auf die Taste „Tag-Info“, um die Autoreninformationen des Projekts zu bearbeiten.

Auswahl verwenden
Wenn Sie innerhalb eines Projektes einen Bereich angewählt und an dieser Stelle die Option „Auswahl verwenden“ markiert haben, wird lediglich dieser Bereich als Audiodatei abgemischt.

Jede Spur in eine eigene Datei exportieren
Mit dieser Option können Sie jede Spur einzeln exportieren. An den Dateinamen wird die Nummer und der Name der Spur angehängt. Dies ist nützlich, wenn Sie Ihr Projekt in einem anderen

© 2012 Acoustica, Inc

Programm weiterbearbeiten möchten.

Exportieren als Video

Wenn Ihr Projekt Video enthält, können Sie Ihr Projekt als Video exportieren. Mit Mixcraft können Sie Video-Dateien im AVI und WMV-Format exportieren.

Um ein Video im AVI- oder WMV-Format zu exportieren, wählen Sie eine der beiden Optionen im Untermenü „Exportieren als“ im Menü „Datei“.

Wählen Sie Menü „Datei“ > „Exportieren als“ > AVI
> WMV

Um das Format Ihres neuen Videos festzulegen, wählen Sie im Export-Dialog „Details bearbeiten“. Im Abschnitt über Video erfahren Sie mehr über Videoformate.

Wählen Sie einen Ordner, geben Sie einen Namen ein, und klicken Sie „Speichern“. Nach dem Abmischen startet Ihr Videoanzeigeprogramm und gibt Ihr Video wieder.

Projektdateien kopieren nach...

In Mixcraft haben Sie die Möglichkeit, alle Sounds, Videos und/oder Aufnahmen, die in einem Projekt enthalten sind, in ein einziges Verzeichnis oder eine ZIP-Datei zu kopieren. Diese Funktion ist besonders hilfreich für die Organisation Ihrer Projekte oder zur Erstellung von Sicherheitskopien, da in der Regel innerhalb eines Projekts Sounds, Audio-Clips und Aufnahmen aus verschiedensten Verzeichnissen und Ordnern zusammengefasst sind.

Um ein Projekt mit dieser Funktion in einem Ordner zusammenfassen zu können, sollten Sie zunächst darauf achten, dass der letzte Stand des Projekts gespeichert wurde. Wählen Sie dann aus dem Menü „Datei“ den Befehl „Projektdateien kopieren nach...“ und dann „Ordner“ oder „Zip-Datei“.

Wählen Sie Menü Datei > Projektdateien kopieren nach > Ordner...
> Zip-Datei...

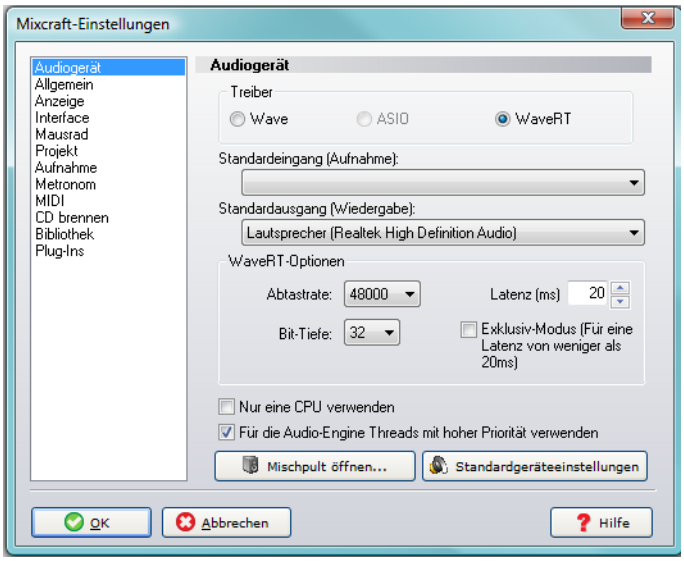
In einen Ordner kopieren
Wählen Sie einen Ordner, dem Sie Ihr Projekt und Ihre Dateien hinzufügen wollen und klicken Sie abschließend auf „OK“.

In eine Zip-Datei kopieren
Geben Sie einen Namen für die Zip-Datei die erstellt werden soll ein und alle Projektdateien werden automatisch in einer kompremierten Zip-Datei zusammen gefasst. Audio muss nicht notwendigerweise kompremiert werden, jedoch ist dieses ein sehr guter Weg um eine einzige Datei aus den ganzen Projekt zu erstellen, welche leicht via Mail verschickt, oder aber auf eine Webseite hoch geladen werden kann.

Einstellungen

Mit den Mixcraft-Einstellungen können Sie programmweit wirkende Parameter festlegen und bestimmen, wie sich die Software verhält. Um die Mixcraft-Einstellungen aufzurufen, wählen Sie „Einstellungen“ aus dem Menü „Datei“. ***STRG + ALT + P***

© 2012 Acoustica, Inc



Audiogerät

Nehmen Sie hier die Einstellungen für das von Ihnen verwendete Audiogerät vor.

Treiber

Sie haben hier die Auswahl zwischen dem Wave-, ASIO- und dem WaveRT-Treibermodus. Je nachdem, welchen Modus Sie hier auswählen, ändern sich die restlichen der zur Verfügung stehenden Parameter auf dieser Seite. Wenn kein ASIO-Treiber auf Ihrem System installiert ist, steht diese Option auch nicht zur Verfügung. (Der WaveRT-Modus steht unter Windows XP nicht zur Verfügung.)

Nur eine CPU verwenden

Dadurch wird die Sound Engine dazu gezwungen, nur einen Prozessor für das Mixen von Audio zu verwenden. Diese Funktion steht nur für Computer mit mehreren Prozessoren zur Verfügung, wie Dual-Core- oder Quad-Core-Computer. Sie können diese Option verwenden, um eine bessere Kompatibilität mit älteren VST-Effekten und virtuellen Istrumenten zu bekommen.

Für die Audio-Engine-Threads mit hoher Priorität verwenden

Die Anwahl dieser Option führt dazu, dass alle Sound-Engine-Threads beim Audio-Mixing mit einer hohen System-Priorität verarbeitet werden. Mixcraft ist so voreingestellt, dass es einen Abmischvorgang mit hoher Priorität vornimmt.

Standardgeräteeinstellungen

Ein Klick auf diese Taste setzt alle Treiber und Einstellungen in den Ausgangsstatus zurück. So wird der Wave-Treiber auf 44.100 Hz stereo bei einer Bit-Tiefe von 16 Hz (Pufferanzahl 8, Puffergröße 16.384 Bytes) gesetzt.

Mischpult öffnen...

Über diese Taste gelangen Sie zum ASIO-Mischpult des angewählten Standard-ASIO-Gerätes. Dort haben Sie die Möglichkeit, Latenz- und andere Einstellungen vorzunehmen. Dieser ASIO-Mixer gehört nicht zum Lieferumfang von Mixcraft, sondern wird zusammen mit der Software zu Ihrem ASIO-Gerät ausgeliefert und installiert.

© 2012 Acoustica, Inc

WaveRT-Einstellungen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung, wenn Sie im Bereich „Treiber“ der Audiogerät-Einstellungen die Option „WaveRT“ angewählt haben. WaveRT ist die Bezeichnung für „Wave Real Time“. (WaveRT steht unter Windows XP nicht zur Verfügung.)

Abtastrate
Wählen Sie eine Abtastrate, die von Ihrem Gerät unterstützt wird. Eine höhere Abtastrate führt zu einer besseren Qualität, benötigt aber mehr Platz auf der Festplatte und eine höhere CPU-Leistung. CD-Qualität wird bei einer Abtastrate von 44100 erreicht.

Bit-Tiefe
Hier finden Sie die Anzahl der Bits pro Sample. Eine Bit-Tiefe von 16 Bit stellt den Standardwert für CD-Qualität dar. Mixcraft unterstützt Bit-Tiefen bis zu 24 Bit.

Latenz
Geben Sie hier den gewünschten Latenzwert in Millisekunden ein. Ein geringerer Latenzwert sorgt für eine bessere Performance bei der Wiedergabe. Sie sollten aber auch bedenken, dass kleine Latenzwerte die Gefahr von Problemen bei der Audiowiedergabe erhöhen.

WaveRT ist der zu bevorzugende Treibermodus. Bitte stellen Sie stets sicher, dass Sie die neuesten Treiber für Ihr Audiogerät bzw. für Ihre Soundkarte installiert haben. Besuchen Sie ggf. die Internetseite des Geräteherstellers, um nach aktuellen Treibern Ausschau zu halten.

Exklusiv-Modus
Wenn Sie mit Windows 7 oder neuer arbeiten, können Sie Mixcraft im „WaveRT-Exklusivmodus“ verwenden. In diesem Modus übernimmt es die alleinige Kontrolle über das Audiogerät. Sie können die Latenz auf 3 Millisekunden absenken!

Beachten Sie: Wenn Sie sich in Mixcraft im Exklusivmodus befinden, können andere Programme kein Audio wiedergeben. Sie müssen die anderen Programme dann neustarten, wenn Mixcraft beendert ist, oder sich nicht n´mehr im Exclusivmodus befindet, um diese Einschränkung zu beheben.

ASIO-Einstellungen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung, wenn Sie im Bereich „Treiber“ der Audiogerät-Einstellungen die Option „ASIO“ angewählt haben. ASIO stellt ein alternatives Treibersystem dar und bietet in der Regel eine geringere Latenz sowie eine bessere Synchronisation zwischen Wiedergabe und Aufnahme.

***Tipp*:** Bitte stellen Sie stets sicher, dass Sie die neuesten Treiber für Ihr Audiogerät bzw. für Ihre Soundkarte installiert haben. Besuchen Sie ggf. die Internetseite des Geräteherstellers, um nach aktuellen Treibern Ausschau zu halten.

Standardeingang (Aufnahme)
Wählen Sie hier das Gerät aus, von dem Sie die Audioaufnahme vornehmen möchten. Achten Sie darauf, dass das Gerät eingeschaltet und angeschlossen ist, da es ansonsten nicht in der Liste der verfügbaren Geräte erscheint.

Standardausgang (Wiedergabe)
Wählen Sie hier das Gerät aus, über das die Wiedergabe stattfinden soll. Achten Sie darauf, dass das Gerät eingeschaltet und angeschlossen ist, da es ansonsten nicht in der Liste der verfügbaren Geräte erscheint.

© 2012 Acoustica, Inc

ASIO-Gerät
Wählen Sie hier das Standard-ASIO-Gerät aus, über das Sie aufnehmen möchten. Bei ASIO kann nur ein Gerät zu einem Zeitpunkt verwendet werden.

Mischpult öffnen...
Über diese Taste gelangen Sie zum ASIO-Mischpult des angewählten Standard-ASIO-Gerätes. Dort haben Sie die Möglichkeit, Latenz- und andere Einstellungen vorzunehmen. Dieser ASIO-Mixer gehört nicht zum Lieferumfang von Mixcraft, sondern wird zusammen mit der Software zu Ihrem ASIO-Gerät ausgeliefert und installiert.

Wave-Einstellungen

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung, wenn Sie im Bereich „Treiber“ der Audiogerät-Einstellungen die Option „Wave“ angewählt haben. Verwenden Sie „Wave“ nur dann, wenn keine der anderen Optionen zur Verfügung steht.

***Tipp*:** Bitte stellen Sie stets sicher, dass Sie die neuesten Treiber für Ihr Audiogerät bzw. für Ihre Soundkarte installiert haben. Besuchen Sie ggf. die Internetseite des Geräteherstellers, um nach aktuellen Treibern Ausschau zu halten.

Standardeingang (Aufnahme)
Wählen Sie hier das Gerät aus, von dem Sie die Audioaufnahme vornehmen möchten. Sie müssen darauf achten, dass das Gerät eingeschaltet und angeschlossen ist, da es ansonsten nicht in der Liste der verfügbaren Geräte erscheint.

Standardausgang (Wiedergabe)
Wählen Sie hier das Gerät aus, über das die Wiedergabe stattfinden soll. Sie müssen darauf achten, dass das Gerät eingeschaltet und angeschlossen ist, da es ansonsten nicht in der Liste der verfügbaren Geräte erscheint.

Abtastrate
Wählen Sie hier sowohl für die Aufnahme als auch für die Wiedergabe die gewünschte Abtastrate. Eine Rate von 44.100 Hz ist der Standardwert für CD-Qualität. Mixcraft unterstützt Abtastraten bis zu einem Wert von 192.000 Hz, vorausgesetzt Ihre Soundkarte verfügt über ein solches Spektrum für die Abtastrate.

Bit-Tiefe
Hier finden Sie die Anzahl der Bits pro Sample. Eine Bit-Tiefe von 16 Bit stellt den Standardwert für CD-Qualität dar. Mixcraft unterstützt Bit-Tiefen bis zu 24 Bit. Eine Bit-Tiefe von 8 Bit sollte im Normalfall nicht verwendet werden, da 8- Bit-Sounds nur von geringer Soundqualität sind.

Anzahl der Puffer
Hier können Sie die Anzahl an Audio-Puffern festlegen, die dazu verwendet werden, um einen Pre-Mix vor dem Start der Wiedergabe zu erstellen. Die Anzahl der Puffer bestimmt darüber hinaus den Latenzwert. Je mehr Puffer verfügbar gemacht werden, desto höher fällt die Audio-Latenz aus. Eine geringe Anzahl an Puffern reduziert den Latenzwert, kann aber bei langsameren Rechnern zu einer stockenden oder gar stoppenden Wiedergabe führen.

Puffergröße
Auch die Puffergröße wirkt sich auf den Latenzwert der Software aus. Größere Puffer führen zu einer höheren Latenz, weshalb Sie verschiedene Puffergrößen ausprobieren sollten. Eine geringe Puffergröße reduziert den Latenzwert, kann aber bei langsameren Rechnern zu einer stockenden oder gar stoppenden Wiedergabe führen.

© 2012 Acoustica, Inc

Mischpult öffnen...
Über diese Taste können Sie das Windows-Mischpult öffnen, etwa um dort die Aufnahme- und Wiedergabepegel des Audiogeräts einzustellen.

Allgemein

Sprache
Wählen Sie die Sprache, in der Sie Mixcraft sehen möchten. Sie müssen Mixcraft neu starten, um die Änderung durchzuführen.

Exportierte Dateien nach dem Erzeugen wiedergeben
Markieren Sie dieses Ankreuzfeld, damit die nach dem Abmischen eines Projekts entstandene Audiodatei mit dem zugewiesenen Player auf Ihrem Computer sofort wiedergegeben wird.

In regelmäßigen Abständen nach neuen Programm-Updates suchen
Dies erlaubt dem Programm, nach neuen Versionen zu suchen.

Verzeichnis für Temporärdateien
Wählen Sie hier ein Verzeichnis aus, dass von Mixcraft dazu verwendet wird, alle während der Arbeit mit dem Programm entstehenden Temporärdateien zu speichern. Klicken Sie auf die Taste „Durchsuchen“, um einen anderen Ordner für Temporärdateien anzugeben.

Temporärdateien löschen
Klicken Sie auf die Taste, um alle Temporädateien des angegebenen Verzeichnisses für Temporärdateien (siehe oben) zu löschen. Dies schließt das Löschen aller *.tmp-, *.isk- und *.ipk-Dateien ein, die von Mixcraft verwendet werden.

Externer Wave-Editor
Wählen Sie hier die *.exe-Datei eines externen Wave-Editors an, indem Sie auf die Taste „Durchsuchen“ klicken. Dieser Editor öffnet sich dann, wenn Sie im Sound-Arbeitsbereich auf einen Audio-Clip mit der rechten Maustaste klicken und dann den Menübefehl „In einem externen Editor bearbeiten“ auswählen.

Anzeige

Audio- und MIDI-Daten auf Clips darstellen
Diese Option legt fest, ob in den Clips das Audiosignal bzw. die MIDI-Daten angzeigt werden. Wenn Sie dies ausschalten, sparen Sie Computerleistung.

Notenname auf Piano-Rolle-Noten anzeigen
Zeigt in der Piano-Rolle die Namen der Noten an.

Farbe für wiedergegebene Noten ändern
Mit dieser Option können Sie sehr einfach die gerade hörbaren Noten erkennen.

Aufzeichnung für die Fehlersuche aktivieren
Die Aufzeichnung verlangsamt manche Rechner. Trotzdem sollte diese Option für eine vereinfachte Fehlersuche aktiviert bleiben.

Playline-Bewegung limitieren auf
Hiermit können Sie die maximale Wiederholrate für den Bildschirmaufbau einstellen, um Rechenleistung zu sparen. In der Voreinstellung wird der Bildschirm nicht öfter als 30 Mal pro Sekunde aktualisiert.

© 2012 Acoustica, Inc

Lautstärke anzeigen als:
Wählen Sie zwischen Dezibel und Prozent. Diese Einstellung wirkt sich auf die Lautstärke-Regler der Spuren sowie auf die Lautstärkebearbeitung bei Sounds aus.

Standardspurfarbe
Wählen Sie die Standardspurfarbe. (Voreingestellt ist Grün.)

Interface

Automatisches Scrollen bei Wiedergabe
Bei dieser Option wird der Sound-Arbeitsbereich automatisch mit der Wiedergabelinie mitgeführt.

Die Wiedergabelinie zentriert halten.
Wenn die Option "Automatisches Scrollen bei Wiedergabe" aktiv ist, wird die Wiedergabelinie wärend der Wiedergabe zentriert gehalten. Dadurch wird das Projekt automatisch bewegt, anstatt dass die Wiedergabelinie bewegt wird. (Ein nettes visuelles Feature für die, die sehen wollen, wie Ihre Spuren vorbei ziehen. Wahnsinn, Sie haben wirklich die Hilfe gelesen? Super gemacht!.)

Wiedergabelinie beim Klicken im Arbeitsbereich setzen.
Wenn Sie in den Arbeitsbereich klicken, wird durch diese Option die Wiedergabeline am Klick-Ort positioniert. Wenn das Projekt gerade wieder gegeben wird, wird die Wiedergabe von der Position neu starten.

Bei Wiedergabe-/Aufnahmeende automatisch zurück spulen
Nach der Aufnahme oder Wiedergabe wird die Wiedergabelinie zum dem Startpunkt zurück gespult wo die Aufnahme oder Wiedergabe begonnen hat.

Clips "klebrig" machen. Dadurch sind Sie schwerer zu bewegen.
Diese Option hilft Ihnen dabei, die Clips oder Noten beim hoch oder runter schieben genauer zu plazieren. Wenn Sie zum Beispiel weit heraus gezoomt haben und einen Clip in eine andere Spur ziehen, wird unter Umständen der „Offset" verändert, wordurch der Clip nicht mehr synchron ist.

Auf die Mausposition statt auf die Abspielposition zoomen
Ist diese Option aktiviert, wird der Arbeitsbereich dort hin gezoomt, wo sich der Mauszeiger befindet und nicht auf die Position der Wiedergabelinie.

Mausrad

Diese Einstellungen legen fest, wie Sie mit dem Mausrad zoomen oder scrollen können.

Die Standardeinstellungen sind

- Mausrad = Zoom
- STRG + Mausrad= horizontal scrollen
- UMSCHALT + Mausrad = vertikal scrollen

Wählen Sie verschiedene Kombinationen um das Mausrad einzurichten, genau so, wie Sie es wünschen.

Projekt

Autor
Der hier vorgenommene Eintrag wird automatisch in die Autoreninformationen eines jeden neuen

© 2012 Acoustica, Inc

Projekts übertragen.

Copyright
Die hier eingetragene Copyright-Notiz wird automatisch in die Autoreninformationen eines jeden neuen Projekts übertragen.

Tempo
Das Standardtempo für neue Projekte (Voreinstellung ist 120 bpm.)

Das Standardtempo für neue Projekte (Voreinstellung ist 120 bpm.)
Die Standardtonart für neue Projekte (Voreinstellung ist C)

Taktart
Die Standardtaktart für neue Projekte (Voreinstellung ist 4/4-Takt.)

Projekttempo und -tonart an ersten Sound anpassen
Wenn Sie Sounds oder Loops in ein Projekt einfügen, die über ein bekanntes Tempo und eine bekannte Tonart verfügen, wird Mixcraft das Projekttempo und/oder die Projekttonart entsprechend anpassen, so dass der Loop oder Sound richtig klingen. Wenn z. B. ein Sound über ein Tempo von 68 bpm verfügt und Sie versuchen, diesen mit einem Tempo von 120 Schlägen pro Minute wiederzugeben, wird das Klangergebnis eher unschön sein. Bedenken Sie, dass der Unterschied zwischen Projekt- und Soundtempo nicht mehr als 10% bis maximal 30% betragen sollte. Die vorliegende Option sorgt also dafür, dass sich das Projekttempo und die -tonart an die enthaltenen Sounds anpassen, um ein wohlklingendes Ergebnis zu erhalten.

Bei Anpassung von Projekttempo und -tonart nachfragen
Diese Zusatzoption sorgt dafür, dass im Fall einer automatischen Anpassung des Projekttempos und der Projekttonart (siehe oben) zunächst ein entsprechendes Hinweisfenster von Mixcraft erscheint.

Backup-Datei immer erzeugen, wenn das Projekt gespeichert wird.
Jedes Mal, wenn Sie speichern, wird eine Sicherheitskopie der Projektdatei erzeugt und in einem Unterordner namens „Backup“ abgelegt. Jede Backup mx6-Datei hat das Datum und die Zeit, zu der sie gespeichert wurde.

Aufnahme

Standard-Projektordner
Im Standard-Projektordner werden Aufnahmen und andere wichtige Dateien gespeichert. Klicken Sie auf die Taste „Durchsuchen“, um einen anderen Ordner als Standard-Projektordner festzulegen.

Unbenutze Aufnahmen beim Speichern oder Beenden löschen
Ist diese Option angewählt, wird Mixcraft alle Aufnahmen, die nicht in einer Spur des Projektes verwendet werden und damit unbenutzt sind, löschen, sobald das Projekt gespeichert oder das Programm beendet wird. Wenn Sie also feststellen, dass einige Ihrer Aufnahmen nicht mehr im Aufnahmeordner des Projektes enthalten sind, dann kann es sein, dass diese als unbenutzte Aufnahmen entfernt wurden. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie das Löschen unbenutzter Aufnahmen unterbinden wollen.

Standard-Audiospur-Aufnahmemodus:
Wählen Sie zwischen den Modi „Takes“, „Überlagern“ und „Ersetzen“.

Standard-Instrumentenspur-Aufnahmemodus:
Wählen Sie zwischen den Modi „Takes“, „Überlagern“ und „Ersetzen“.

© 2012 Acoustica, Inc

Wenn derselbe Aufnahmeeingang für mehrere Spuren verwendet wird
Hier geben Sie an, wie sich die Software verhalten soll, wenn zwei verschiedene Spuren denselben Aufnahmeeingang verwenden wollen.

Die Voreinstellung hierbei ist: „Doppelten Aufnahmeeingang nicht zulassen“. Dies führt dazu, dass die zuletzt in Aufnahmebereitschaft versetzte Spur auf den Aufnahmeeingang schaltet, während die Aufnahmebereitschaft der anderen Spur deaktiviert wird.

Die zweite der hier verfügbaren Optionen lautet: „Doppelten Aufnahmeeingang zulassen“. Dies ermöglicht es Ihnen, mehrere Spuren auf denselben Eingang aufnahmebereit zu schalten (bis zu fünf Spuren).

Aufnahmeformat
Wählen Sie das unkomprimierte WAV oder das komprimierte OGG-Format. Mit OGG sparen Sie Kapazität ihrer Festplatte, wenn die Audioqualität nicht perfekt sein muss. Wenn Sie OGG verwenden, können Sie die Qualität regeln: Niedrige Qualität, kleine Dateien versus Beste Qualität, große Dateien.

Metronom

Metronomklangdatei (Takt)
Wählen Sie hier die Klangdatei aus, die vom Metronom beim Schlag zum Anfang eines Taktes verwendet wird. Der voreingestellte Sound nennt sich „HighTone.wav“ und befindet sich im Mixcraft-Programmverzeichnis. Klicken Sie auf die Taste „Durchsuchen“, um eine andere Klangdatei auszuwählen.

Metronomklangdatei (Schlag)
Wählen Sie hier die Klangdatei aus, die vom Metronom bei den einzelnen Taktschlägen verwendet wird. Der voreingestellte Sound nennt sich „LowTone.wav“ und befindet sich im Mixcraft-Programmverzeichnis. Klicken Sie auf die Taste „Durchsuchen“, um eine andere Klangdatei auszuwählen.

Metronom-Lautstärke
Wählen Sie über diesen Regler die Lautstärke des Metronoms.

MIDI

Dies sind die Einstellungen für MIDI.

Standard-MIDI-Eingang
Wenn Sie ein MIDI-Interface oder ein MIDI-Keyboard an Ihrem Computer angeschlossen haben, können Sie hier das Gerät auswählen, das Sie für eine MIDI-Aufnahme verwenden möchten. Die Programmvoreinstellung lautet „Alle MIDI-Geräte“.

Unfertige MIDI-Noten bei Wiedergabe und Loops „verfolgen“
MIDI ist nicht gleich Sound, sondern eher als eine Art von Programmiersprache zu verstehen, die ein MIDI-Gerät anweist, einen Sound zu produzieren. Was passiert aber, wenn Sie eine Note nicht von Anfang an, sondern von deren Mitte spielen? Wenn Sie eine Note auf Ihrem Keyboard spielen, die kraftvoll beginnt und dann nach und nach ausklingt, hat die MIDI-Sprache keine Möglichkeit, den Synthesizer anzuweisen, die Note erst von deren Mitte aus zu spielen. MIDI geht immer davon aus, dass eine Note von Anfang an gespielt wird, also vollständig ist. Ist dies nicht der Fall, wird die Note schlicht und einfach nicht gespielt. Wenn Sie nun die Option „Unfertige MIDI-Noten bei Wiedergabe und Loop verfolgen“ anwählen, wird ein „Note ein“-Befehl gesendet, der dafür sorgt, dass die Note von Anfang an gespielt wird. Es wird quasi für eine automatische Vervollständigung gesorgt.

© 2012 Acoustica, Inc

Bei Wiedergabeende Sustain Pedal (CC64) lösen
Dies korrigiert Projekte, die am Ende keinen MIDI-Befehl für das Aufheben des Sustain-Pedals enthalten. In vielen Fällen beendet man die Aufnahme, bevor das Pedal wieder losgelassen wird. Wenn ein Projekt ohne abschließenden MIDI-Befehl zum Aufheben des Pedals wiedergegeben wird, kommt es zu Tönen, die nicht mehr enden. Es handelt sich dabei um dem MIDI-Controller (CC) 64.

Virtuelles Standardinstrument
Wählen Sie hier ein Instrument als Standardinstrument für neu erstellte Virtuelle Instrumentenspuren.

Standard-General-MIDI-Instrument (GM)
Das hier angegebene Instrument wird von Mixcraft beim Import von General-MIDI-Dateien (*.MID) verwendet.

Entferne Programmwechsel-Meldungen von MIDI-Dateien
Beim Laden oder Importieren von MIDI-Dateien entfernt diese Option die Programmwechselbefehle. Programmwechsel in MIDI-Clips sind problematisch und normalerweise braucht man sie in Mixcraft nicht.

Standard-MIDI-Einstellungen
Klicken Sie auf diese Taste, um alle Einstellungen dieser Seite auf den Standard zurückzusetzen.

CD brennen

Brenn-Engine
Wählen Sie hier zwischen Primo, GoldenHawk und IMAPI.

Primo ist die voreingestellte und empfohlene CD-Brenn-Software. Mit Primo brennen Sie Audio-CDs ohne Pausen zwischen den Stücken und auch CD-Text.

Wenn Ihr Brenner „GoldenHawk“, unterstützt, können Sie auch „GoldenHawk“ wählen. Hierbei handelt es sich ebenfalls um eine Engine, die dazu in der Lage ist, Audio-CDs ohne Pausen zwischen den einzelnen CD-Tracks zu brennen.

Bei IMAPI, handelt es sich um die Audio-CD-Brennmethode von Windows. Der Nachteil dieser Methode gegenüber den beiden anderen ist, dass beim Brennen mehrerer Tracks automatisch Pausen von zwei Sekunden Dauer zwischen den Tracks eingefügt werden. Darüber hinaus werden die Audiodateien vor dem eigentlichen Brenn-Vorgang automatisch in das WAV-Format konvertiert.

GoldenHawk-Laufwerkseinstellungen...
Falls Ihr CD-Brenner nicht unterstützt werden sollte, können Sie über diese Taste versuchen, einen generischen CD-Brennertreiber eines vergleichbaren Gerätes zu verwenden. (Diese Funktion steht nur in „GoldenHawk“ zur Verfügung)

Acoustica ASPI-Layer verwenden
Das Einschalten dieser Option hilft eventuell der Software den CD-Brenner zu erkennen oder zu „sehen" wenn er im Goldenhawk-Modus ist. (Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Goldenhawk angewählt ist.)

Bibliothek

Diese Einstellungen beziehen sich auf die Loop-Bibliothek.

Loop-Bibliotheksordner

© 2012 Acoustica, Inc

Hierbei handelt es sich um das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, in welchem die Loop- und Sound-Bibliothek gespeichert ist. Wenn Sie einen neuen Loop oder Sound downloaden, wird er in diesem Verzeichnis gespeichert. Beachten Sie, dass das Bibliotheksverzeichnis von allen Benutzern des Computers gemeinsam genutzt werden kann.

Wenn Sie Mixcraft im Administrator-Modus verwenden, können Sie das Bibliotheksverzeichnis ändern. Um Mixcraft im Administrator-Modus zu starten, rufen Sie den Mixcraft-Ordner auf der Festplatte auf, rechtsklicken Sie „Mixcraft6.exe“, und wählen Sie „Als Administrator ausführen...“.

Geben Sie einen neuen Pfad ein oder klicken Sie auf die Taste „Durchsuchen“, wenn Sie das Verzeichnis für die Mixcraft-Bibliothek ändern möchten. (In einem Netzwerk kann das Verzeichnis auch auf einen Server gelegt werden, um Speicherplatz auf den einzelnen Arbeitscomputern zu sparen.)

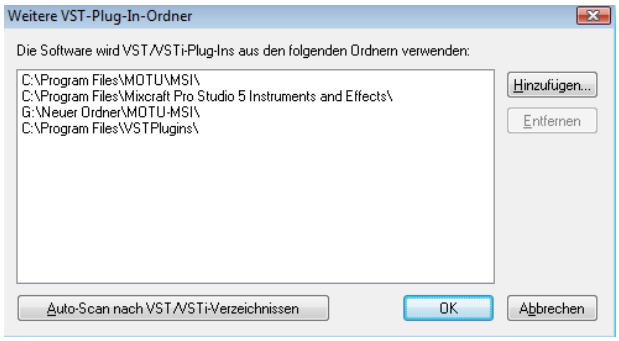
Loop-Bibliothek laden von
Wählen Sie aus dem Einblendmenü eine Downloadseite aus. Gehen Sie zum Abschnitt „Problemlösungen" wenn Sie Schwierigkeiten beim Herunterladen von Sounds haben.

Plug-Ins

DirectX-Effekte laden
Diese Option bewirkt, dass beim Start des Programms alle auf dem Rechner installierten DirectX-Effekte geladen werden.

VST-Effekte und -Instrumente laden (VST/VSTi)
Diese Option bewirkt, dass beim Start des Programms die auf dem Rechner installierten VST-Effekte und virtuellen Instrumente geladen werden.

VST/VSTi-Ordner bearbeiten
Klicken Sie auf diese Taste, um die Verzeichnisse hinzuzufügen, zu bearbeiten oder zu entfernen, die von Mixcraft nach VST-Plug-Ins durchsucht werden.



Alle VST-Plug-Ins neu scannen
Durchsucht Ihre VST-Ordner nach neuen Plug-Ins.

Automatisch alle Ausgangsspuren für ein virtuelles Instrument hinzufügen
Hiermit wird für jeden Ausgangskanal des VSTi eine eigene Ausgangsspur hinzugefügt. Dies ist nur für solche Instrument-Plug-Ins von Interesse, die mehrere Ausgangskanäle unterstützen. Sofern diese Option nicht aktiv ist, obwohl das Instrument mehrere Ausgangskanäle besitzt, wird für das Instrument nur eine einzelne Ausgangsspur erzeugt.

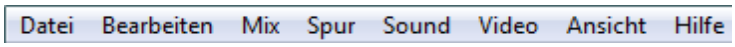
ReWire-Hosting aktivieren
Aktivieren Sie diese Option, um ReWire-Hosting zu ermöglichen. Sie müssen Mixcraft neu starten,

© 2012 Acoustica, Inc

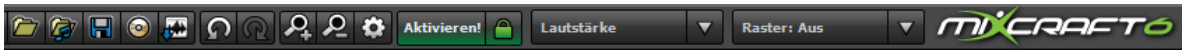
damit sich die Änderung auswirkt.

Menüs & Symbolleiste

Ein Menü um auf die gesamte Leistung von Mixcraft zu zugreifen!



Über diese Werkzeugleiste können Sie auf die meist genutzten Funktionen wie Speichern, Laden, Rückgängig, Wiederholen Hüllkurve verändern oder Raster einstellen zugreifen.



Menü Datei

Neues Projekt *(STRG+N)*
Erzeugt ein neues Projekt und öffnet die Dialogbox Neues Projekt.

Projekt öffnen... *(STRG+O)*
Öffnet ein bereits vorhandenes Projekt oder eine Projekt-Vorlage.

Speichern*(STRG+S)*
Speichert das momentan geöffnete Projekt.

Speichern als...
Speichert das momentan geöffnete Projekt oder mischt dieses als Audiodatei ab, abhängig vom gewählten Dateityp.

Projektdateien kopieren nach...
Kopiert die in einem Projekt enthaltenen Sounds in ein anzugebenden Ordner oder eine ZIP-Datei, so dass Sie eine Sicherheitskopie erstellen können (z. B. auf CD). So können Sie z. B. ganz einfach eine ZIP-Datei von Ihrem Projekt , mit allen enthaltenen Loops, Videos und aufgenommenen Sounds erstellen und diese dann einer Kollegin schicken.

Exportieren als
Dieses Untermenü verfügt über vier Formate, in die sich ein Projekt als Audiodatei abmischen lässt. Wählen Sie zwischen WAV, MP3, OGG und WMA für Audio oder AVI und WMV für Video. Im Anschluss daran erscheint die Dialogbox „Speichern als...", in der Sie den Namen sowie den Speicherort für die abzumischende Datei angeben.

Als MIDI-Datei speichern...
Speichert Ihre virtuelle Instrumentenspur als MIDI-Datei. Mehr Informationen...CD brennen...

(STRG+B) *Brennt eine Audio-CD, die mit jedem Standard-Audio-CD-Player abspielbar ist.*
CD-Label...

Startet, sofern verfügbar, die separat erhältliche Software
Acoustica CD/DVD Label Makermit der Sie ein CD-Label erstellen und dieses dann ausdrucken können.Drucken...

(STRG+P)*Wenn die Notationsansicht aktiv ist, können Sie diese hier ausdrucken.*
Einstellungen

© 2012 Acoustica, Inc

Öffnet die Dialogbox Mixcraft-Einstellungen.
Zuletzt geöffnete Projekte

Hier sehen Sie eine Liste der zehn zuletzt geöffneten oder gespeicherten Mixcraft-Projekte. Wählen und klicken Sie einfach einen Eintrag in dieser Liste, um das Projekt zu öffnen.
Beenden

Dadurch wird die Software geschlossen. Vor dem Schließen wird das Programm Sie fragen, ob Sie noch nicht gesicherte Veränderungen speichern möchten.
This will close down the software. Before exiting, it will ask you if you want to save any unsaved changes .

Menü Bearbeiten

Rückgängig *(STRG+Z)*
Dieser Befehl macht die zuletzt vorgenommenen Arbeitsschritte bis zu dem Punkt rückgängig, an dem das Projekt gespeichert wurde. Wenn Sie bei der Bearbeitung einen Fehler machen, können Sie ihn auf diese Art und Weise rückgängig machen.

Wiederholen *(STRG+Y)*
Dieser Befehl ruft alle Arbeitsschritte erneut auf, die Sie zuvor mit dem Befehl *„Widerrufen" rückgängig gemacht hatten.*

Ausschneiden *(STRG+X)*
Mit diesem Befehl können Sounds oder Teilbereiche von Sounds, die momentan angewählt sind, ausgeschnitten werden. Der Befehl speichert das ausgeschnittene Material in der Zwischenablage des Computers, so dass Sie es bei Bedarf an anderer Stelle wieder einfügen können.

Kopieren *(STRG+C)*
Mit diesem Befehl können Sounds oder Teilbereiche von Sounds, die momentan angewählt sind, kopiert werden. Der Befehl speichert das ausgeschnittene Material in der Zwischenablage des Computers, so dass Sie es bei Bedarf an anderer Stelle wieder einfügen können.

Einfügen *(STRG+V)*
Dieser Befehl fügt ein in die Zwischenablage des Computers kopiertes oder ausgeschnittenes Audiomaterial wieder an der Positonsanzeige in das Projekt ein. Falls notwendig werden bei diesem Vorgang neue Spuren erzeugt, und zwar dann, wenn sich das Audiomaterial in der Zwischenablage über mehrere Spuren erstreckt.

Beschneiden*(STRG+Q)*
Beschneiden ist das Gegenteil vom Ausschneiden. Wenn Sie etwas beschneiden, bleibt das erhalten, was Sie ausgewählt haben und alles andere vom ausgewählten Clip wird entfernt.

Löschen *(Löschen)*
Dieser Befehl löscht alle Sounds oder Soundbereiche, die momentan angewählt sind, aus dem Projekt. Bitte beachten Sie, dass die Sounds oder Soundbereiche bei diesem Vorgang nicht in die Zwischenablage kopiert werden.

Alle auswählen*(STRG+A)*
Dieser Befehl wählt alle Sounds innerhalb des Projektes an.

Teilen *(STRG+T)*
Dieser Befehl teilt einen angewählten Sound an der Positionsanzeige mit dazugehörigem Zeit-Offset in

© 2012 Acoustica, Inc

zwei Sounds auf.

Leerraum zwischen Clips entfernen *(STRG+J)*
Entfernt jede Stille zwischen den angewählten Sounds, indem die angewählten Sounds zueinander geschoben werden.

Zu neuem Clip verbinden *(STRG+W)*
Dieser Befehl verbindet die angewählten Clips zu einem neuen Clip. Dies funktioniert innerhalb der Spur, die Funktion verbindet keine Clips aus unterschiedlichen Spuren.

Verknüpfen
Im Untermenü „Verknüpfen" finden Sie Befehle, mit denen Sie Clips verbinden oder Verbindungen lösen können. Verbundene Clips können Sie gemeinsam verschieben, wobei der Abstand zwischen den Clips bestehen bleibt. Die Optionen des Untermenüs „Verknüpfen" sind:

- Ausgewählte Clips miteinender verknüpfen
- Verknüpfung der ausgewählten Clips lösen

Wenn ein Clip verknüpft ist, enthält er in der Titelzeile eine Taste, um den Link zu lösen und den Hinweis „verknüpft".
Klicken Sie die Taste, wenn Sie die Verknüpfung lösen möchten.

Ausgewählte Zeit einfügen
Markieren Sie einen Bereich im Arbeitsbereich und die Software wird in den ausgewählten Bereich leere Zeit einfügen. Alle Clips die sich mit dem ausgewählten Bereich überschneiden, werden geteilt und um die Auswahl nach hinten geschoben. Das betrifft auch die Effekt-Automatisierung.

Ausgewählte Zeit entfernen
Markieren Sie eine Auswahl im Arbeitsbereich und die Software wird die ausgewählte Zeit entfernen. Dadurch wird jedes Audio, das sich mit diesem Bereich überschneidet, gelöscht, inklusive aller Automatisierungs-Punkte.

Menü Mix

Wiedergeben / Stoppen *([Leertaste])*
Startet und stoppt die Wiedergabe Ihres Projekts von der Positionsanzeige der Wiedergabe.

Wiedergeben von
Öffnet ein Untermenü, aus dem Sie eine Projektmarke auswählen können, ab der die Wiedergabe dann startet. Diese Funktion stellt eine bequeme Möglichkeit dar, um an bestimmte Stellen und Einschnitte über das Auswählen von Marken springen zu können.

Rückspulen zum Anfang*([Pos1])*
Setzt die Positionsanzeige der Wiedergabe an den Anfang des Projektes. Wenn die Wiedergabe des Projektes bereits läuft, startet die Wiedergabe erneut von Anfang an.

Vorspulen zum Ende*([Ende])*
Setzt die Positionsanzeige der Wiedergabe an das Ende des Projektes. Wenn die Wiedergabe des Projektes bereits läuft, stoppt die Wiedergabe.

Aufnahmen*(STRG+R)*
Dieser Befehl startet die Aufnahme in allen Spuren, die in Aufnahmebereitschaft versetzt wurden. Diesen

© 2012 Acoustica, Inc

Befehl auszuführen ist identisch mit dem Klicken auf die Aufnahmetaste in der Hauptwiedergabeleiste von Mixcraft.

Gesamtlautstärke einstellen
Geben Sie hier die exakte Gesamtlautstärke ein oder wählen Sie einen Wert zwischen 20% und 200%.

MIDI-Reset!
Dieser Befehl sendet einen „MIDI Panic"-Befehl an alle virtuellen und externen Synthesizer und veranlasst diese, die Wiedergabe zu stoppen. Führen Sie diesen Befehl aus, wenn sich die Wiedergabe eines Mixcraft-Projektes oder nur einzelner Noten „aufhängt".

Kontrolloberfläche...
Steuert die Wiedergebe, Aufnahme und andere Transportfunktionen von einem MIDI-Kontroller oder -Gerät. Erfahren Sie mehr darüber in Abschnitt Wiedergabekontrolle.

Globale Effekte bearbeiten
Öffnet das Fenster Globale Effekte.

Tempo-/Tonartwechsel hinzufügen
Dieser Befehl fügt an der Positionsanzeige der Wiedergabe eine Marke ein, über die Sie Tempo- und Tonartwechsel einfügen und bearbeiten können.

Marken
Öffnet ein Untermenü, über das Sie Marken hinzufügen, bearbeiten oder löschen können.

Automatische Tempoanpassung für neue Sounds
Dies aktiviert oder deaktiviert die Funktion zur Automatischen Tempoanpassung von Sounds. Der Befehl hat die gleiche Funktion wie die Taste „Tempoanpassung" im Register Projekt-Details.

Tonarten transponieren
Öffnet ein Untermenü mit den Befehlen „Aufwärts" und „Abwärts". Alle Tonartwechsel-Marken innerhalb eines Projektes können damit bearbeitet, d.h. in eine andere Tonart aufwärts oder abwärts versetzt werden. Wenn Sie z. B. Marken mit den Tonartwechseln C, F und D in Ihrem Projekt eingefügt haben, können Sie diese Tonarten einfach nach D, G und E verschieben (transponieren).

Metronom- und Einzähl-Einstellungen
Wählen Sie das um die Metronomeinstellungen zu verändern.,

Wiedergabe loopen*(STRG+UMSCHALT+8)*
Gibt einen Bereich oder das ganze Projekt als Loop wieder, so dass Sie dazu spielen bzw. üben oder auch die Auswirkung verschiedener Effekteinstellungen ausprobieren können.

Aufnahme-Timer verwenden
Setzt einen Aufnahme-Timer, der es Ihnen ermöglicht, eine Aufnahme automatisch enden zu lassen.

Menü Spur

Spur hinzufügen
Fügt eine neue Audiospur (STRG+G) oder eine neue Virtuelle Instrumentenspur (STRG+E) am Ende des Projektes ein.

Spur einfügen
Fügt eine neue Audiospur oder eine neue Virtuelle Instrumentenspur vor der momentan angewählten

© 2012 Acoustica, Inc

Spur ein.

Spur entfernen*(STRG+UMSCHALT+D)*
Entfernt eine angewählte Spur aus dem Projekt.

Master-Spur zeigen
Klicken Sie hier um die Master-Spur zu zeigen oder auszublenden.

Eigenschaften
Ein Untermenü mit einigen Spur-Optionen

Mute *(STRG+M)*
Schaltet eine angewählte Spur stumm oder lässt sie wieder hörbar werden. Ein kleines Häkchen neben dem Menübefehl zeigt an, dass die Spur momentan stummgeschaltet ist.

Solo *(STRG+L)*
Schaltet eine angewählte Spur auf solo oder hebt den Solostatus einer Spur wieder auf. Ein kleines Häkchen neben dem Menübefehl zeigt an, dass die Spur momentan solo geschaltet ist.

Lautstärke einstellen
Öffnet ein Untermenü, über das Sie den exakten Lautstärkewert für die angewählte Spur einstellen oder einen Wert zwischen 20% und 200% wählen können.

Panorama einstellen
Öffnet ein Untermenü, über das Sie den Panoramawert einer angewählten Spur einstellen können.

Spurfarbe
Wählen Sie eine Basisfarbe für die Spur und ihre Clips.

Spurhöhe
Öffnet ein Untermenü, über das Sie die Darstellungshöhe von Spuren einstellen können: Zur Auswahl stehen „Klein", „Normal" und „Groß".

Bild wählen...
Ruft die Dialogbox Wählen Sie ein Spurbild auf, aus der Sie in Bild für die Anzeige in einer Spur auswählen können.

Take-Spuren
Take-Spuren ist ein Untermenü über welches Sie Take-Spuren hinzufügen oder löschen können, die Clips enthalten.

Hinzufügen*(ALT+L)*
Fügt eine neue Take-Spur zur aktuellen Spur hinzu.

Löschen
Löscht die gerade gewählte Take-Spur und jeden Clip darin.

Löscht leere Spuren*(ALT+K)*
Darüber löschen Sie alle Take-Spuren in der aktuellen Spur, die leer sind. So können Sie leicht Ihre Spuren bereinigen.

Alle mute
Schaltet alle Clips in der gewählten Take-Spur stumm.

© 2012 Acoustica, Inc

Alle aktiv
Hebt die Stummschaltung aller Clips auf der gewählten Take-Spur auf.

Alle auswählen
Wählt alle Clips auf der gewählten Take-Spur.

Spur für die Aufnahme bereit schalten
Schaltet die Spur für die Aufnahme bereit.

Abhören
Ermöglicht es Ihnen live das Signal zu hören, das aufgenommen wird, inklusive aller Effekte die u.U. auf der Spur sind.

Aufnahmekanäle und Aufnahmegeräte scharf schalten
Wählt die Aufnahmequelle aus.

Gitarrenstimmgerät
Wählen Sie das aus um das Gitarrenstimmgerät für diese Spur einzuschalten.

FX...
Ruft die Dialogbox Wählen Sie ein Spurbild auf, aus der Sie in Bild für die Anzeige in einer Spur auswählen können.

Automatisierungsspur anzeigen/verbergen
Mit dieser Option lassen Sie sich die Automatisierungsspur für die angewählte Spur anzeigen, oder Sie verbergen sie wieder, wenn sie sichtbar ist.

Mix auf neue Audiospur
Diese Option Mischt die ausgewählten Spuren zu einer neuen Audiospur. Die Original-Spuren bleiben erhalten und werden stumm geschaltet, nachdem die neue Spur erstellt wurde. Das kann nützlich sein wenn das Projekt zuviel Prozessor oder Arbeitsspeicher braucht.

Spur duplizieren
Kopiert alle Einstellungen und Sounds einer angewählten Spur und fügt diese in eine neue Spur ein, die hinter der momentan angewählten Spur erstellt wird.

Spur einfrieren *(STRG+F)*
Friert eine angewählte Spur ein, so dass sie nicht mehr bearbeitbar ist. Dies kann dann nützlich sein, wenn Ihr Projekt zuviel Arbeitsspeicher oder Prozessorlast in Anspruch nimmt.

Alle Sounds in dieser Spur anwählen*(STRG+Umschalt+A)*
Wählt alle Sounds an, die in einer Spur enthalten sind.

Menü Sound

Sound-Datei hinzufügen... *(STRG+H)*
Öffnet die Dialogbox „Sound hinzufügen", in der Sie alle unterstützten Sounddateien anwählen können. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter Audio-Clips hinzufügen.

Instrument-Clip hinzufügen
Dieser Befehl fügt einen leeren Instrumenten-Clip in die am nächsten gelegene Virtuelle Instrumentenspur ein. Sie können auch auf eine Virtuelle Instrumentenspur doppelklicken, um einen

© 2012 Acoustica, Inc

solchen leeren Clip dort einzufügen.

MIDI-Bearbeiten
Dieses ist ein Untermenü mit Optionen für die MIDI-Bearbeitung

Eigenschaften
Dieses ist ein Untermenü mit Eigenschaften.

Mute / Kein Mute
Schaltet einen Sound stumm oder lässt ihn wieder hörbar werden.

Kanäle
Mit diesem Befehl wählen Sie den aktiven/hörbaren Kanal für einen Audio-Clip aus. (nur für Audio-Clips!) Mehr Informationen... (Sie finden diese Option auch, wenn Sie auf einen Audio-Clip rechtsklicken.)

Phase
Wählt die Phase des Audio-Clips aus.** Nur für Audio-Clips.

Lautstärke normalisieren*(STRG+K)*
Ändert die Lautstärke aller angewählten Sounds auf ein normales Level. Dieser Normalpegel basiert auf dem höchsten Amplitudenausschlag eines Sounds.

Sperren
Sperrt einen angewählten Sound für die weitere Bearbeitung oder gibt ihn wieder zur Bearbeitung frei.

Hüllkurve
Dies ist das Untermenü für Hüllkurven.

Hüllkurve rücksetzen *(STRG+ALT+T)*
Setzt den momentan ausgewählten Hüllkurventyp aller angewählter Sounds in die Grundeinstellung zurück.

Hüllkurve invertieren *(STRG+ALT+Y)*
Kehrt den momentan ausgewählten Hüllkurventyp aller angewählter Sounds in vertikaler Richtung um.

Ausfaden
Öffnet ein Untermenü mit folgenden Optionen: „Schnell", „Mittel" und „Langsam". Jede Option fügt eine Blende des momentan ausgewählten Hüllkurventyps in alle angewählten Sounds ein. Bitte beachten Sie, dass die Blende ausschließlich im angewählten Bereich gesetzt wird.

Einfaden
Öffnet ein Untermenü mit folgenden Optionen: „Schnell", „Mittel" und „Langsam". Jede Option fügt eine Blende des momentan ausgewählten Hüllkurventyps in alle angewählten Sounds ein. Bitte beachten Sie, dass die Blende ausschließlich im angewählten Bereich gesetzt wird.

Anheben
Dieser Befehl enthält ein Untermenü, in dem Sie einen Prozentsatz wählen können, um den der momentan ausgewählte Hüllkurventyp des Sounds angehoben werden soll. Die Anhebung wird nur auf den markierten Bereich angewendet. Sollte sich in der Spur ein Anwahlrechteck befinden, wird nur innerhalb des Rechtecks angehoben.

© 2012 Acoustica, Inc

Absenken
Dieser Befehl enthält ein Untermenü, in dem Sie einen Prozentsatz wählen können, um den der momentan ausgewählte Hüllkurventyp des Sounds angehoben werden soll. Die Absenkung wird nur auf den markierten Bereich angewendet. Sollte sich in der Spur ein Anwahlrechteck befinden, wird nur innerhalb des Rechtecks abgesenkt.

Verknüpfen
Im Untermenü „Verknüpfen" finden Sie Befehle, mit denen Sie Clips verbinden oder Verbindungen lösen können. Verbundene Clips können Sie gemeinsam verschieben, wobei der Abstand zwischen den Clips bestehen bleibt. Die Optionen des Untermenüs „Verknüpfen" sind:

- Ausgewählte Clips miteinender verknüpfen
- Verknüpfung der ausgewählten Clips lösen

Wenn ein Clip verknüpft ist, enthält er in der Titelzeile dieseTaste.:
Klicken Sie die Taste, wenn Sie die Verknüpfung lösen möchten.

Teilen *(STRG+T)*
Dieser Befehl teilt einen angewählten Sound an der Positionsanzeige mit dazugehörigem Zeit-Offset in zwei Sounds auf.

Leerraum zwischen Clips entfernen *(STRG+J)*
Entfernt jede Stille zwischen den angewählten Sounds, indem die angewählten Sounds zueinander geschoben werden.

Zu neuem Clip verbinden *(STRG+W)*
Dieser Befehl verbindet die angewählten Clips zu einem neuen Clip. Dies funktioniert innerhalb der Spur, die Funktion verbindet keine Clips aus unterschiedlichen Spuren.

Umkehren
Dieses kehrt den Audio-Clip um, so dass er rückwärts gespielt wird.

´Zur Bibliothek hinzufügen
Dadurch wird ein Audio-Clip zur Bibliothek hinzu gefügt, den Sie leicht zukünftig verwenden können.

Loop beschneiden
Setzt die Loop-Punkte des Clips auf den aktuellen Beschnitt. ** Diese Optionen haben nur Einfluss auf Audio-Clips.

Stille wegschneiden *(STRG+I)*
Dadurch wird der rechte und linke Rand jedes Sounds beschnitten und entfernt jede Stille oder nahezu Stille für alle ausgewählten Sounds. ** Das steht nur für nicht geloopte Audio-Clips zur Verfügung.

In externem Editor bearbeiten...
Bearbeitet einen Sound oder die Kopie eines Sounds in einem externen Sound-Bearbeitungsprogramm (3rd pary).

© 2012 Acoustica, Inc

Menü Video

Videodatei einfügen...
Wählen Sie eine Videodatei aus, die dem Projekt hinzugefügt werden soll.Lesen Sie mehr unter Video...

Standbild hinzufügen...
Fügt Standbilder, Fotos, JPG, BMP, PNG zu Ihrer Videospur hinzu.

Text hinzufügen...
Fügt Text zu Ihrem Projekt hinzu. Öffnet das Fenster „Text bearbeiten".

Rolltext hinzufügen...
Fügt einen Rolltext zur Ihrem Projekt hinzu. Öffnet das Fenster „Rolltext bearbeiten".

Clips ausrichten...
Richtet Standbilder und Videoclips aus um Dia-Shows zu erstellen oder richtet sie am Takt aus.

Hintergrundfarbe ohne Videoclip einstellen...
Wählen Sie eine Farbe für den Hintergrund, wenn kein Video oder keine Bilder in der Spur wiedergegeben werden.

Zeige Videofenster
Zeigt oder verbirgt das Video-Wiedergabefenster.

Größe des Videofensters einstellen
Wählen Sie aus Standard-Videogrößen die Größe Ihres Videofensters aus.

Verknüpfen
Das Verknüpfen-Untermenü ermöglicht es Ihnen, Clips miteinander zu verknüpfen oder Verknüpfungen zu lösen. Wenn Clips verknüpft sind, bewegen sie sich beim Ziehen gemeinsam. Jeder verknüpfte Clip behält die relative Position zum anderen Clip. Die Untermenü-Optionen sind:

- Ausgewählte Clips verknüpfen
- Verknüpfungen lösen

Wenn ein Clip verknüpft ist, hat er eine Verknüpfen-Taste in der Titelzeile:
Klicken Sie hier, um auf einfache Weise einen verknüpften Clip zu lösen.

Menü Ansicht

Höhe aller Spuren
Öffnet ein Untermenü mit weiteren Befehlen, über die Sie die Darstellungshöhe aller Spuren innerhalb des Projektes einstellen können. Zur Auswahl stehen: „Klein", „Normal" und „Groß".

Zeitleistenformat
Wählen Sie zwischen „Takt : Schlag" und „Minuten : Sekunden", um die Zeitleiste zwischen Taktanzeige und Zeitanzeige umschalten zu können.

Raster
Schalten Sie über diesen Menübefehl das Raster aus oder wählen Sie eine Raster-Einstellung.

Details ausblenden / anzeigen
Blendet die Registerbereiche für Projekt, Spur, Sound und Bibliothek ein oder aus.

© 2012 Acoustica, Inc

Projektdetails
Zeigt das Register *Projekt*

Sounddetails
Zeigt das Register „Sound“.

Loop-Bibliothek
Zeigt das Register „Bibliothek“.

Musikalische Tastatureingabe
Mit dieser Option öffnen Sie das Musikalische Keyboard.

Vergrößern*(+)*
Vergrößert die Darstellung des Sound-Arbeitsbereichs.

Verkleinern*(-)*
Verkleinert die Darstellung des Sound-Arbeitsbereichs.

Projekt zeigen*(0)*
Passt die Darstellunsgröße des Sound-Arbeitsbereiches so an, dass Sie das komplette Projekt sehen.

Menü Hilfe

Hilfethemen...
Öffnet die vorliegende Hilfedatei.

Aktualisierung suchen...
Sucht im Internet nach neueren oder upgedateten Versionen dieser Software.

Registriercode eingeben...
Falls Sie noch eine unregistrierte Version dieser Software verwenden, können Sie hier Ihre Seriennummer eingeben und das Programm auf Ihren Namen registrieren.

Jetzt kaufen!
Hier erhalten Sie Informationen, wie Sie das Programm Mixcraft erwerben und registrieren können.

Über Mixcraft...
Impressum, Urheberrecht und Dank von Mixcraft.

Symbolleiste

Neues Projekt
Erzeugt ein neues Projekt.

Projekt laden
Lädt oder öffnet ein vorhandenes Projekt oder eine Vorlage.

Sound hinzufügen
Fügt dem Projekt einen Sound hinzu. (MP3, WAV, AIF, OGG oder WMA)

© 2012 Acoustica, Inc

Projekt sichern
Speichert das aktuelle Projekt.

Audio-CD brennen
Brennt Ihr Projekt als Standard-Audio-CD.

Exportieren
Exportiert Ihr Projekt in eine einzige Audiodatei.

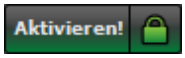
Rückgängig
Widerruft Ihre letzte Aktion.

Wiederholen
Führt den zuletzt *widerrufenen* Schritt erneut aus.

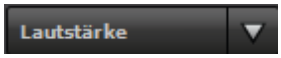
Vergrößern
Vergrößert die Darstellung für eine genauere Anzeige.

Verkleinern
Verkleinert die Darstellung, um einen größeren Zeitbereich darzustellen.

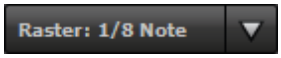
Einstellungen
Ruft die Dialogbox „Mixcraft-Einstellungen“ auf.



Mixcraft kaufen oder registrieren
Ruft das Fenster zum Kaufen oder Registrieren von Mixcraft auf. Weitere Informationen zu Kauf und Registrierung.



Hüllkurve wählen
Wählt die angezeigte Hüllkurve für alle Sounds im Arbeitsbereich. Wählen Sie zwischen Lautstärke, Panorama, Tiefpassfrequenz, Tiefpassresonanz, Hochpassfrequenz und Hochpassresonanz.



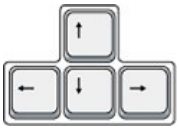
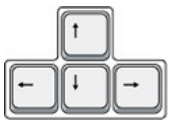
Rastereinstellungen
Die Raster-Einstellungen geben Ihnen die Möglichkeit, Ihre Bearbeitungen in exakten Schritten von z. B. Viertel- oder Achtelnoten vorzunehmen. Um das Raster auszuschalten, klicken Sie auf die Taste und wählen „Raster: Aus". Um das Raster am Takt auszurichten, wählen Sie „Raster:Takt".

Tastenkürzel

Navigation, Wiedergabe & Aufnahme

Wiedergabe / Stopp	**Leertaste**
Startet die Wiedergabe vom	**STRG+[LEERTASTE]**

© 2012 Acoustica, Inc

nächsten Marker	
Startet die Wiedergabe vom nächsten Marker	**STRG+UMSCHALT+[LEERTASTE]**
Aufnahme	**R or STRG+R**
Loop-Wiedergabe Modus	**STRG+UMSCHALT+8**
Aktivieren des Wiedergabe-Metronoms	**ALT+P**
Aktivieren des Aufnahme-Metronoms	**ALT+O**
Clips bewegen	 **Wenn das Raster aktiv ist, werden die ausgewählten Clips am den aktuellen Rastereinstellungen bewegt.** STRG + Pfeiltaste bewegt + / - 20 Millisekunden. STRG + UMSCHALT + Pfeiltaste bewegt + / - 1 Millisekunde. Hoch/runter-Pfeiltaste bewegt den ausgewählten Clip auf eine andere Spur.
Bewegt den Positionsmarker	 **Wenn das Raster aktiv ist, wird der Positionsmarker an den aktuellen Rastereinstellungen bewegt.** ALT + Pfeiltaste bewegt den Positionsmarker +/- 20 Millisekunden. ALT + UMSCHALT + Pfeiltaste bewegt den Positionsmarker +/- 1 Millisekunde. Hoch/runter-Pfeiltaste bewegt den Positionsmarker auf eine andere Spur oder Take-Spur.
Bewegt den Clip ohne sein „Offset“ zu verändern.	**UMSCHALT + Ziehen**

Bearbeiten-Befehle

© 2012 Acoustica, Inc

Rückgängig	**STRG+Z**
Wiederholen	**STRG+Y**
Ausschneiden	**STRG+X**
Kopieren	**STRG+C**
Über Ziehen kopieren	**ALT+ Ziehen**
Über Ziehen kopieren und „Offset“ beibehalten	**UMSCHALT+ALT+ Ziehen**
Einfügen	**STRG+V**
Löschen	**Löschen**
Beschneiden	**STRG+Q**
Teilen	**STRG+T**
Leerraum zwischen Clips entfernen / Verbinden	**STRG+J**
Zu neuem Clip verbinden	**STRG+W**
Stille beschneiden	**STRG+I**

Raster-Einstellungen

(Diese Tastaturbefehle funktionieren nicht richtig, wenn die Musikalische Tastatur sichtbar ist. Die Tastenanschläge werden unter Umständen von der Musikalischen Tastatur verwendet.)

Aus	**~**
Takt	**1**
1/2 Note	**2**
1/4 Note	**3**
1/8 Note	**4**
1/16 Note	**5**
1/32 Note	**6**

© 2012 Acoustica, Inc

1/64 Note	7

MIDI-Bearbeitung

Pfeil Auswahlwerkzeug	Q
Bleistift-Werkzeug	W
Radiergummie-Werkzeug	E
MIDI Reset / Panik	STRG+UMSCHALT+M
Über Ziehen kopieren	ALT+Ziehen
Nur ausgewählte Velocities ziehen	UMSCHALT+Ziehen
Nächste Note auswählen	Tab
Vorherige Note auswählen	UMSCHALT+Tab
Alle Noten auswählen	STRG+A
Alle Noten abwählen	Esc
Musikalische Tastatur	STRG+ALT+K
Note bewegen aber „Offset“ nicht verändern	UMSCHALT + Ziehen

Clips auswählen

Alle auswählen	STRG+A
Alle auf einer Spur auswählen	STRG+UMSCHALT+A
Alle auf einer Take-Spur auswählen	STRG+USCHALT+ALT+A
Nächsten Clips auswählen	Tab
Vorherigen Clip auswählen	UMSCHALT + Tab
Alle abwählen	Esc
Auswählte Note(n) löschen	Löschen

© 2012 Acoustica, Inc

Noten nur vertikal ziehen	**UMSCHALT + Ziehen**

Spuren

Spur löschen	**STRG+UMSCHALT+D**
Audio-Spur hinzufügen	**STRG+G**
Virtuelle Instrumentenspur (MIDI) hinzufügen	**STRG+E**
Auf bereit schalten	**STRG+B**
Stumm schalten	**STRG+M**
Solo schalten	**STRG+L**
Spur nach unten bewegen	**STRG+D**
Spur aufwärts bewegen	**STRG+U**
Spur einfrieren	**STRG+F**
Take-Spur hinzufügen	**ALT+L**
Leere Spuren löschen	**ALT+K**

Zoomen/Scrollen

Projekt Zoomen	**0**
Hinein zoomen	**-**
Heraus zoomen	**+**
Zoom	**Mausrad**
Horizontal scrollen	**UMSCHALT + Mausrad**
Vertikal scrollen	**STRG + Mausrad**
Spuren hoch scrollen	**Bild hoch**
Spuren runter scrollen	**Bild runter**

© 2012 Acoustica, Inc

Diverses

Sound-Datei hinzufügen...	STRG+H
NormalisierenSound	STRG+K
Lautstärkeregler, Panoaramregler und EQ-Knöpfe einstellen	STRG, ALT or UMSCHALT + Klicken und ziehen
MIDI-Geräte zurück setzen	STRG+ALT+M
DruckenVirtueller Instrumenten-Clip	STRG+P
Clip schnell einfaden	ALT+1
Clip schnell ausfaden	ALT+2
Clip in mittlerer Geschwindigkeit einfaden	ALT+3
Clip in mittlerer Geschwindigkeit ausfaden	ALT+4
Clip langsam einfaden	ALT+5
Clip langsam ausfaden	ALT+6
Clip um 1% verstärken	ALT+STRG+Q
Clip um 1% absenken	ALT+STRG+A
Clip um 5% verstärken	ALT+STRG+W
Clip um 5% absenken	ALT+STRG+S
Clip um 25% verstärken	ALT+STRG+E
Clip um 25% absenken	ALT+STRG+D
Clip um 50% verstärken	ALT+STRG+R
Clip um 50% absenken	ALT+STRG+F

© 2012 Acoustica, Inc

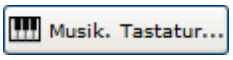
Musikalische Tastatureingabe (MTK)

Wenn Sie kein MIDI-Keyboard an Ihren Computer angeschlossen haben, können Sie mit Hilfe der musikalischen Tastatureingabe über die Computertastatur Noten eingeben.

Hinweis: Die Funktionalität ist abhängig von den Fähigkeiten Ihrer Computertastatur. Viele Tastaturen lassen es nicht zu, dass mehr als drei Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Sollten Sie dies aber benötigen, empfehlen wir eher ein MIDI-Keyboard, als eine neue Tastatur zu kaufen, da das MIDI-Keybord immer noch der bessere Weg ist, Musik einzugeben.

Wie Sie die Musikalische Tastaureingabe öffnen

Wählen Sie „Musikalische Tastatureingabe“ im Menü „Ansicht“, oder klicken Sie in der Dialogbox der Instrument-Presets auf „Musik. Tastatur...“.



Tastaturkürzel: STRG + ALT + K

Noten spielen und aufnehmen

Die Musikalische Tastatureingabe umfasst 17 Noten oder 1 1/2 Oktaven, die mit der Computertastatur gespielt werden können. Fügen Sie eine virtuelle Instrumentenspur hinzu und wählen Sie ein Preset. Drücken Sie eine Taste Ihrer Computertastatur, um die zugeordnete Note zu spielen. Drücken Sie mehrere Tasten auf einmal, um einen Akkord zu spielen. Drücken sie die Umschalttaste, um Noten zu halten. Passen Sie die voreingestellte Anschlagsstärke (Velocity) an, indem Sie Velocity-Tasten „ , “ oder „ . “ drücken. Um den Pitch nach oben oder unten zu verändern, drücken Sie während der Wiedergabe die Tasten 1 oder 2. Um die Modulation zu verändern, drücken Sie die Tasten 3 bis 8.

Den spielbaren Bereich anpassen

© 2012 Acoustica, Inc

Sie können den spielbaren Bereich um eine Note oder eine Oktave verändern. Um den Bereich um eine Oktave zu verändern, drücken Sie die Taste Y oder X. Um den Bereich um eine Note zu verändern, drücken Sie C- oder V-Taste. Alternativ können Sie auch auf eine Note auf dem kleinen Keyboard unten klicken. Diese Note wird dann die erste Note des neuen spielbaren Bereichs sein.

Tastaturkürzel

Tasten	Funktion
A bis Ä	Den spielbaren Noten zugeordnet (weiße Tasten)
Q bis Ü	Den spielbaren Noten zugeordnet (schwarze Tasten)
1,2	Regeln den Pitchbend
3 bis 8	Regelt die Modulation von aus bis max
UMSCHALT	Hält die gerade gespielte Note, auch wenn die Taste losgelassen wird.
Y, X	Verändert den spielbaren Bereich um +/- eine Oktave.
C,V	Verändert den spielbaren Bereich um +/- eine Note.
, und .	Regelt die voreingestellte Velocity für neue Noten.

Mauszeiger

Pfeil
Der Standard-Mauszeiger

Hüllkurven-Punkt
Sobald dieser Mauszeiger sichtbar ist, können Sie den Knotenpunkt einer Hüllkurve bearbeiten.

Radiergummi
Ist dieser Mauszeiger sichtbar, können Sie Noten und Controller-Daten entfernen.

FlexAudio™
Sobald Sie die STRG-Taste gedrückt halten und dieser Mauszeiger sichtbar wird, können Sie einen Audio-Clip in der Länge dehnen oder stauchen (Time-Stretching).

Balken
Dieser Mauszeiger zeigt an, dass Sie eine Anwahl in einem Sound vornehmen können.

Stift
Bei diesem Mauszeiger können Sie Noten und Controller-Daten einzeichnen.

Sound wiedergeben
Dieses Symbol zeigt, dass Sie einen Sound in der Loop- und Sound-Bibliothek wiedergeben können.

Größe des Programmfensters ändern
Ist dieser Mauszeiger sichtbar, können Sie z. B. die Detailbereiche nach oben oder unten schieben und damit vergrößern oder verkleinern.

© 2012 Acoustica, Inc

↔ Einen Sound in der Größe ändern oder loopen
Sobald dieser Mauszeiger an den Enden eines Sounds sichtbar wird, können Sie ihn in der Größe verändern oder loopen.

Spurlautstärke
Dieser Mauszeiger wird verwendet, wenn Sie die Gesamtlautstärke oder die Spurlautstärke über den jeweiligen Regler ändern.

b-Werkzeug
Dieser Mauszeiger wird verwendet, um eine Note oder Piano-Rolle in der Notationsansicht um einen Halbton zu erniedrigen.

Kreuz-Werkzeug
Dieser Mauszeiger wird verwendet, um eine Note oder Piano-Rolle in der Notationsansicht um einen Halbton zu erhöhen.

© 2012 Acoustica, Inc

Problemlösungen

Hier gibt es einige Hinweise zu gängigen Probleme, die auftauchen können.

- Wiedergabe
- Aufnahme
- Dateien werden nicht geladen
- Effekte & Plug-Ins
- CD brennen
- Video
- Loop-Bibliothek
- Kontrolloberfläche

Wiedergeben

Sounds können nicht wiedergegeben werden

Wenn Sie Sounds in ein Projekt einfügen, diese aber nicht wiedergeben können, gibt es einige Dinge, die Sie überprüfen können:

1. Sind die Lautsprecher angeschlossen und eingeschaltet? (Entschuldigung, aber wir mussten das fragen.)
2. Können Sie auf Ihrem Computer Wave-Dateien über Windows oder eine andere Player-Software wiedergeben? Sollte dies auch nicht der Fall sein, liegen evtl. Probleme bei der Konfiguration der Soundkarte bzw. bei deren Treibern vor. Lesen Sie im Handbuch zu Ihrer Soundkarte nach, um vielleicht dort ein Lösung für das Problem zu finden.
3. Öffnen Sie den Mixer, den Sie zusammen mit Ihrer Soundkarte erhalten und installiert haben. Stellen Sie sicher, dass die Wave-Wiedergabe dort eingeschaltet ist.
4. Möglicherweise läuft parallel zu Mixcraft eine andere Software, welche die Wiedergabe der Soundkarte blockiert (passiert namentlich bei älteren Windows-Versionen).
5. Aktualisieren oder installieren Sie erneut den Treiber Ihrer Soundkarte oder Ihres Audiogeräts. Besuchen Sie die Webseite des Herstellers, um dort Ausschau nach neueren Treibern für Ihr Modell zu halten.

Die Wiedergabe stoppt, springt oder klickt.

Wenn Sie die Wiedergabe eines Projektes starten und die Audio-Sounds nur „stotternd" wiedergegeben werden, kann es sein, dass der Computer überfordert ist, weil zeitgleich zu Mixcraft andere Anwendungen ausgeführt werden. In diesem Fall kann es dazu kommen, dass Ihr Rechner nicht genügend Leistung für das Abmischen eines Projektes mehr zur Verfügung hat. Folgendes können Sie probieren:

- Schließen Sie immer alle im Hintergrund noch geöffneten Programme. Im Extremfall kann es sogar hilfreich sein, Ihre Antivirusssoftware temporär zu beenden.
- Versuchen Sie, die Latenzzeit Ihres Geräts zu erhöhen. (Rufen Sie die Mixcraft-Einstellungen auf, und klicken Sie das Register „Audiogerät“.

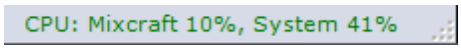
Art des Treibers	Aktion
WaveRT	Rufen Sie die WaveRT-Einstellungen auf. Erhöhen Sie die Latenz.
ASIO	Rufen Sie die ASIO-Einstellungen auf. Probieren Sie einen anderen ASIO-

© 2012 Acoustica, Inc

	Treiber, laden Sie den aktuellsten ASIO-Treiber herunter, erhöhen Sie die Latenz.
Wave	Rufen Sie die Wave-Einstellungen auf. Erhöhen Sie die Puffergröße und/oder die Anzahl der Puffer.

- Sollten in einer Spur zahlreiche Effekte verarbeitet werden oder viele komprimierte Audio-Dateien enthalten sind, was mehr Prozessorleistung benötigt, sollten Sie eine Spur einfrieren. Das Einfrieren von Spuren gibt Prozessor-Resourcen für die Verarbeitung der anderen Spuren frei.
- Schalten Sie einige Anzeigeoptionen aus. Rufen Sie die Mixcraft-Einstellungen auf, und klicken Sie das Register „Anzeige“. Sie können die Playline-Bewegung limitieren oder die Anzeige von Audio- und MIDI-Daten abschalten. Manchmal hilft es auch, die Aufzeichnung für die Fehlersuche zu deaktivieren.
- Stellen Sie stets sicher, dass Sie den aktuellsten Treiber für Ihre Soundkarte oder Ihr Audiogerät installiert haben. Besuchen Sie ggf. die Internetseite des Herstellers, um nach verfügbaren Treiberupdates Ausschau zu halten.

Achten Sie auf die Anzeige unten rechts in der Ecke von Mixcraft.



Sie zeigt Ihnen die Auslastung Ihres Prozessors an.

Die Wiedergabe ist verzögert (Latenz)

Im Gegenteil zu einer stockenden oder stoppenden Wiedergabe kann auch das Problem auftreten, dass Sounds erst mit einer Verzögerung wiedergegeben werden oder dass sich Bearbeitungen an einem Sound erst nach einem deutlich spürbaren Zeitversatz auswirken. Dieses Phänomen nennt man Latenz. Wenn Sie z. B. einen Audio-Clip wiedergeben und in ihm eine Änderung an einem Hüllkurven-Punkt vornehmen, es aber einige Sekunden dauert, bis Sie die Änderung hören, liegt ein Latenzproblem vor. Eine Ursache solcher Latenzprobleme ist immer auf den Audio-Treiber zurückzuführen, den Sie verwenden.

Art des Treibers	Aktion
WaveRT	Rufen Sie die WaveRT-Einstellungen auf. Wählen Sie eine geringere Latenz.
ASIO	Rufen Sie die ASIO-Einstellungen auf. Klicken Sie auf die Taste „Mischpult öffnen". Verwenden Sie die ASIO-Steuersoftware, um den Latenzwert zu konfigurieren. Der Latenzwert wird üblicherweise in Millisekunden angegeben. Falls möglich, sollten Sie hier einen Wert von 10 Millisekunden eingeben. Ein Wert von 40 bis 80 Millisekunden liegt noch im Toleranzbereich.
Wave	Rufen Sie die Wave-Einstellungen auf. Reduzieren Sie die Anzahl der Puffer und/ oder deren Größe. Probieren Sie verschiedene Einstellungen aus, um einen guten Kompromiss zwischen Performance und nicht stockender Audio-Wiedergabe zu finden.

Stellen Sie stets sicher, dass Sie den aktuellsten Treiber für Ihre Soundkarte oder Ihr Audiogerät installiert haben. Besuchen Sie ggf. die Internetseite des Herstellers, um nach verfügbaren Treiberupdates Ausschau zu halten.

© 2012 Acoustica, Inc

Noten hören nicht auf zu spielen!

Wenn Sie ein Projekt mit virtuellen Instrumenten-Clips wiedergeben und einige Noten nicht aufhören, zu spielen, obwohl Sie die Wiedergabe bereits gestoppt haben, dann „hängen“ diese.

Die Lösung besteht darin, den Befehl „MIDI zurücksetzen" aus dem Menü „Mix" aufrufen. Dieser Menübefehl sendet eine globale „Note aus"-Anweisung an alle virtuellen Instrumente.

Sollte dies nicht zum Erfolg führen, empfehlen wir, Mixcraft zu beenden und neu zu starten. Natürlich sollten Sie versuchen, Ihr geöffnetes Mixcraft-Projekt vorher zu speichern. Werden die „hängenden" Noten von einem externen Synthesizer verursacht, empfiehlt es sich, diesen neu zu starten oder bei ihm ein „Reset" durchzuführen.

ASIO ist nicht verfügbar

Stellen Sie stets sicher, dass Sie den aktuellen Treiber für Ihr Audiogerät installiert haben. Besuchen Sie ggf. die Internetseite des Herstellers, um nach verfügbaren Treiberupdates Ausschau zu halten. Sollte dennoch ASIO in Mixcraft nicht zur Verfügung stehen, können Sie noch Folgendes versuchen:

- Erwerben Sie eine Soundkarte oder ein Audiogerät, das ASIO unterstützt.
- Probieren Sie die Software „ASIO4All“ aus dem Internet. (Dies wird nicht mit allen Soundkarten gut funktionieren.)

Eine gute Alternative zu ASIO bei der Arbeit mit Windows Vista oder Windows 7 ist schließlich der WaveRT-Modus.

Sounds werden zu langsam oder zu schnell wiedergegeben

Wenn Sie einen Sound einladen und dieser zu schnell oder zu langsam wiedergegeben wird, liegt dies vermutlich daran, dass er für ein bestimmtes Tempo eingerichtet ist. Klicken Sie den Sound an, wählen Sie dann im Register „Sound“ den Modus „Länge ändern auf“ anstelle von „An Projekttempo anpassen“.

Wenn ein Sound mit einer anderen Geschwindigkeit wiedergegeben wird, kann es merkwürdig klingen, sofern die Zeitanpassung zu extrem ausfällt.

Aufnehmen

Die Aufnahme funktioniert nicht!

Sie können Audio wiedergeben, aber keine Aufnahme durchführen? Das kann viele Gründe haben. Hier sind einige davon:

1. Stellen Sie sicher, dass Ihre Hardware, Ihr Mikrofon, Ihre Gitarre etc. korrekt angeschlossen sind.
2. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Eingang für die Aufnahme bereitschalten.
3. Stellen Sie sicher, dass der Aufnahmepegel an der Spur, die Sie aufnehmen, aufgedreht ist.
4. Machen Sie die Aufnahme mit einem anderen Treiber. Probieren Sie ASIO, WaveRT und Wave in dieser Reihenfolge.

© 2012 Acoustica, Inc

Stellen Sie stets sicher, dass Sie den aktuellen Treiber für Ihr Audiogerät installiert haben. Besuchen Sie ggf. die Internetseite des Herstellers, um nach verfügbaren Treiber-Updates Ausschau zu halten.

Die Aufnahmen gehen auseinander oder starten an der falschen Stelle.

Wenn Sie feststellen, dass die Aufnahmen nicht exakt zu Beginn des Projektes ausgerichtet werden, müssen Sie den Zeit-Offset bzw. die Startzeit für aufzunehmende Sounds bearbeiten. Stellen Sie sicher, dass das Raster ausgeschaltet ist, und bewegen Sie dann den versetzten Sound so, dass er perfekt ausgerichtet ist. Um dabei exakt arbeiten zu können, empfiehlt es sich, die Darstellungsgröße zu erhöhen. Auch der Wechsel in den ASIO-Modus kann dabei helfen, dass die Sound-Aufnahmen mit korrektem Timing abgebildet werden. Letztlich ist auch die Anschaffung eines höherwertigen Audio-Interfaces von Vorteil.

Wenn Sie trotz aller Bemühungen immer und immer wieder feststellen, dass Ihre aufgenommenen Sounds an der falschen Stelle starten, ist vermutlich der auf der Soundkarte enthaltene Zeitgeber (Clock) nicht von hoher Qualität und ungenau. Jeder Soundkartenhersteller verwendet andere Clocks und nicht jede Clock ist so exakt wie eine Atomuhr.

Sind Sie im Besitz einer Soundblaster LIVE-Karte, empfiehlt es sich, die Aufnahmen mit 48 kHz vorzunehmen. Diese Abtastraten-Option finden Sie in den Audiogerät-Einstellungen in der Dialogbox „Mixcraft-Einstellungen".

Notlösung für auseinanderlaufende Aufnahmen
Unter der Annahme, dass die Sounds zu Beginn genau ausgerichtet sind, gehen Sie ans Ende und verwenden die STRG-Taste, um die Länge mittels FlexAudio visuell anzupassen. Stellen Sie sicher, dass der Tonhöhenänderungsmodus „Tonhöhe nicht ändern“ ausgewählt ist. Nachdem Sie das Ende der Aufnahme ausgerichtet haben, sollten Sie das Register „Sound“ öffnen und den bei „Länge ändern auf“ angegebenen Prozentsatz kontrollieren, der für das Erreichen der Synchronität nötig war. (Typische Werte werden zwischen 99.995 % und 100.004 % liegen.) Sie können dann später diesen Prozentsatz bei allen weiteren Aufnahmen anwenden. (Denken Sie daran, den Modus „Tonhöhe nicht ändern“ auszuwählen!)

Die Aufnahmen sind nicht synchron.

Für dieses Problem gibt es eine Vielzahl an möglichen Ursachen.

Die Startposition meiner Aufnahmen ist nicht korrekt.
Ist die Startposition für Aufnahmen nicht richtig eingestellt, gibt es folgende Lösungsansätze:

- Richten Sie den Sound manuell aus.
- Aktualisieren Sie, falls möglich, den Treiber Ihres Audiogeräts. Gehen Sie dazu auf die Internetseite des Herstellers.
- Kaufen Sie eine neue und professionellere Soundkarte bzw. ein externes Audio-Interface, das speziell für die Musikaufnahme entwickelt wurde.
- Wechseln Sie, falls möglich, in den ASIO- oder in den WaveRT-Modus, um eine bessere Synchronität zu erhalten.

Meine Aufnahmen sind mit zunehmender Spieldauer nicht mehr synchron
Wenn bei Ihren Aufnahmen nach einer Spieldauer von etwa 10 Minuten ein zunehmender Verlust der Synchronität spürbar ist, sollten Sie sich eine Soundkarte bzw. ein Audio-Interface anschaffen, die dieses Problem nicht haben.
Stellen Sie stets sicher, dass Sie den aktuellen Treiber für Ihr Audiogerät installiert haben. Besuchen

© 2012 Acoustica, Inc

Sie ggf. die Internetseite des Herstellers, um nach verfügbaren Treiberupdates Ausschau zu halten.

Während der Aufnahme kann ich mich selbst nicht hören.

Einige Soundkarten oder USB-Geräte verfügen nicht über die technische Fähigkeit, eine Live-Aufnahme sofort hörbar zu machen (Monitoring). Sollte dies bei Ihnen der Fall sein, können Sie Mixcraft dazu verwenden, das eingehende Audiosignal durch Monitoring der Spur sofort wieder hörbar zu machen. Verwenden Sie während der Aufnahme immer einen Kopfhörer zum Abhören, um nicht die Signale von anderen Spuren mit aufzunehmen.Hier erfahren Sie mehr über das Abhören in Mixcraft.

Neue Spuren nehmen den Sound anderer Spuren auf (Übersprechen)

Wenn Sie feststellen, dass eine neu aufgenommene Spur auch Signale aus anderen Spuren enthält, dann kann es sein, dass Ihr Mikrofon oder Aufnahmegerät diese Signale über die Lautsprecher mit aufgenommen hat.

Verwenden Sie bei einer Aufnahme deshalb Kopfhörer! (Vergessen Sie nicht, die Lautsprecher abzuschalten.)

Sollte sich das Phänomen dadurch nicht beheben lassen, kann es sein, dass die Signalverarbeitung Ihrer Soundkarte im Kreis läuft. Wechseln Sie in die Aufnahmeeinstellungen des Windows-Mixers. Schalten Sie alle Geräte und Soundquellen auf stumm, die Sie nicht aufnehmen wollen (wie CD oder Aux). Um den Windows-Mixer aufzurufen, klicken Sie das Startmenü von Windows und dort „Ausführen...“. Geben Sie nun „sndvol“ bzw. „sndvol32“ ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Stellen Sie auch sicher, dass Sie in Mixcraft die richtige Aufnahmequelle eingestellt haben. Es ist besser, direkt eine bestimmte Quelle auszuwählen, als eine generelle Einstellung wie „Stereomix“, „Was Sie hören“ oder „Digital Wave“ zu verwenden. Wenn Sie von einem Mikrofon aufnehmen, wählen Sie auch „Mikrofon“. Wenn Sie vom Line-Eingang des Computers aufnehmen, wählen Sie diesen.

Um in Mixcraft die Aufnahmequelle auszuwählen, klicken Sie auf die kleine Pfeiltaste neben der „bereit"-Taste einer Spur. Wählen Sie zunächst das Audiogerät, das Sie verwenden möchten (vielleicht gibt es nur eine Möglichkeit), und dann aus dem zuhörigen Untermenü die gewünschte Option (z. B. „Stereo“).

Und denken Sie daran, dass Ihr Mikrofon den Ton aus den Lautsprechern aufnimmt. Schalten Sie die Lautsprecher aus, und verwenden Sie zum Abhören einen Kopfhörer!

Meine Aufnahmen sind nur auf dem linken oder rechten Kanal.

Dies passiert, wenn Sie Ihr Mikrofon in den linken oder rechten Eingang eines Audiogeräts eingesteckt, dann aber in stereo aufgenommen haben. Um dies zur vermeiden, wählen Sie die Aufnamebereitschaft nur für den gewünschten Eingang -- entweder anhand der angegebenen Nummer oder durch Auswahl von „Links“ oder „Rechts“. Wenn Sie eine irrtümlich in stereo durchgeführte Aufnahme behalten möchten, rechtsklicken Sie den Clip, wählen Sie „Eigenschaften“ > „Kanäle“ und dann entweder „Linker Kanal“ oder „Rechter Kanal“. Dies ändert einen Stereoclip in einen Monoclip.

Meine Aufnahmen sind zu laut und verzerren! Was kann ich tun?

Verzerrungen können eine gute Aufnahme zunichte machen, denn wenn Sie ein verzerrtes Signal aufgenommen haben, gibt es keine Möglichkeit, dieses zu reparieren. Wenn die

© 2012 Acoustica, Inc

Aussteuerungsanzeige komplett leuchtet und die Übersteuerungsanzeigen aufleuchten, ist Ihr Eingangssignal zu laut. Es gibt zwei Wege, dies zu beheben. Sofern Sie die Wave- oder WaveRT-Treiber verwenden und Ihre Spur aufnahmebereit ist, gibt es an der Spur einen roten Aufnahmeregler. Mit diesem können Sie den Eingangspegel ändern. Reduzieren Sie den Eingangspegel, bis die Aussteuerungsanzeige nicht mehr ins Rote geht. Sofern Sie ein ASIO-Gerät oder ein anderes externes Audio-Interface verwenden, müssen Sie den Eingangspegel an dessen Mikrofoneingang soweit reduzieren, bis die Anzeige nicht mehr rot wird.

Dateien werden nicht geladen

Ein Sound wird nicht geladen

Grundsätzlich gibt es im Hinblick auf Sounds eine Vielzahl unterschiedlicher Dateiformate. Augenblicklich unterstützt Mixcraft Dateien im Wave- (*.WAV und *.AIF), MP3-, OGG- und WMA-Format.

Darüber hinaus arbeitet Mixcraft mit dem „Audio Compression Manager" von Windows zusammen, um komprimierte Wave-Dateien zu laden (außer PCM-Dateien).

Handelt es sich bei dem zu ladenden Sound um eine WMA-Datei, sollten Sie sicherstellen, dass der WMA-Format-Support installiert ist und dass die Datei nicht über ein digitales Rechte-Management (DRM) verfügt.

WMA-Datei-Support

Um WMA-Dateien laden und speichern zu können, muss auf Ihrem System das Windows Media Format 7.1 von Microsoft unterstützt werden. Wenn Sie versuchen, eine WMA-Datei zu laden oder zu exportieren und die entsprechenden Optionen grau dargestellt werden, ist die Unterstützung vermutlich nicht installiert. Um dies nachzuholen, besuchen Sie die Internetseite http://www.acoustica.com/plugins/wma-install.htm . (Ein Neustart des Rechners ist nach der Installation nicht notwendig!)

Falls WMA-Dateien bereits unterstützt werden, es aber dennoch Probleme beim Laden einer WMA-Datei gibt, kann es sein, dass diese Datei über ein digitales Rechte-Management verfügt (DRM). In diesem Fall sollten Sie mit Hilfe des Windows Media Players zunächst eine Kopie der WMA-Datei speichern und dabei die Option „DRM“ deaktivieren. Sie müssen also eine neue WMA-Datei ohne DRM erstellen, denn die Datei mit DRM wird nicht funktionieren.

Ein Video wird nicht geladen oder angezeigt

Um ein Video zu laden, wählen Sie „Videodatei einfügen“ aus dem Menü „Video“. Rufen Sie den Ordner auf, in dem Ihr Video gespeichert ist.

Sofern Ihr Video nicht im .AVI- oder .WMV-Format ist, müssen Sie im Einblendmenü „Dateityp“ die Option „Alle Dateien“ wählen. Sie sollten nur Ihre Videodatei sehen. Wählen Sie diese an, um sie zu laden.

Damit ein bestimmtes Video geladen werden kann, muss sichergestellt sein, dass ein passender Codec installiert ist. Weitere Informationen dazu finden Sie bei „Video wird nicht geladen“.

© 2012 Acoustica, Inc

Video wird nicht geladen

Wenn ein Video nicht geladen wird, so liegt das normalerweise daran, dass der zugehörige DirectX-Codec fehlt. In diesem Fall probieren Sie folgendes:

- Installieren Sie die Software, die mit Ihrer Videokamera geliefert wurde. Eventuell kam diese mit einem DirectX-Video-Dekoder, den andere Programme wie Windows Movie Maker oder Windows Media Player für die Wiedergabe der Dateien verwenden können. (Unter der Voraussetzung, dass die Datei mit einer Videokamera erzeugt wurde, die Sie besitzen.) Denken Sie daran, nach der Installation den Computer neu zu starten.
- Laden Sie ein Videokonvertierungsprogramm herunter und konvertieren Sie das Video ins AVI- oder WMV-Format. Das ist besser, als das Originalformat zu laden und es wird auch schneller sein.
- Installieren Sie einen DirectX/DirectShow-Video-Codec für das Videoformat, das Sie laden möchten. Aber Achtung: im Internet kursieren viele fehlerhafte/schlecht programmierte Dekoder.
- Installieren Sie die neueste Version des Windows Media Player.

Effekte & Plug-Ins

Wie füge ich ein Plug-In hinzu (VST oder VSTi)?

In Mixcraft können Sie Ihre eigenen VST- oder VSTi-Plug-Ins hinzufügen. Bei den Plug-Ins handelt es sich um DLL-Dateien. Installieren Sie grundsätzlich Ihre VST-Plug-Ins (DLL-Dateien) im VST-Ordner Ihres Systems, und starten Sie Mixcraft neu. Ihr neues VST-Plug-In sollte nun in der Liste der Effekt oder der virtuellen Instrumente auftauchen. Manche Pug-Ins besitzen eigene Installationsprogramme. Führen Sie in diesem Fall die Installation durch, wobei Sie den passenden VST-Ordner als Ziel angeben.

Wenn Sie nicht wissen, wo sich auf Ihrem Rechner der VST-Ordner befindet, können Sie auch einen eigenen Ordner an beliebiger Stelle erzeugen und diesen dann als zu scannenden Ordner in Mixcraft hinzufügen. Dazu rufen Sie die „Mixcraft-Einstellungen" und dort das Register „Plug-Ins“ auf. Klicken Sie auf die Taste „VST/VSTi-Ordner bearbeiten", um die Dialogbox „Weitere VST-Plug-In-Ordner" zu öffnen. Klicken Sie entweder auf „Hinzufügen" um den neuen Plug-In-Ordner anzugeben, oder klicken Sie auf „Automatisch nach VST/VSTi-Ordnern suchen".

Wie kann ich das Laden bestimmter Plug-Ins unterbinden?

Mixcraft verfügt über zwei spezielle Dateien, deren Bearbeitung es Ihnen möglicht macht, einzelne Plug-Ins aus dem Ladevorgang auszuschließen. Diese Dateien finden Sie im Ordner %programdata%\Acoustica\Mixcraft\. (Unter Windows Vista und Windows 7 steht %programdata% für „C:\ProgramData“, unter Windows XP für „C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Anwendungsdaten“.)

DXIgnore.ini - Liste der zu ignorierenden DirectX-Effekte
VSTIgnore.ini - Liste der zu ignorierenden VST-Plug-Ins

Öffnen oder doppelklicken Sie diese Dateien, und geben Sie dann den Namen des Plug-Ins ein, der beim Programmstart nicht geladen werden soll. Wichtig ist, dass Sie dem Effektnamen die Zeichen „= 1" anhängen. Wenn Sie also z. B. über ein Plug-In namens „Digital Media StudioDenoiser"

© 2012 Acoustica, Inc

verfügen, das nicht in die Software geladen werden soll, dann muss die Zeile in der entsprechenden Datei wie folgt lauten:

Digital Media StudioDenoiser=1

Speichern Sie die Datei und starten Sie Mixcraft neu. Das Plug-In wird nun nicht mehr geladen. Handelt es sich bei dem zu ignorierenden Plug-In um ein VST-Plug-In, müssen Sie den Namen der *.DLL-Datei in der Liste verwenden, z. B. SuperDuperReverb.dll=1

Wie kann ich Effekte während einer Aufnahme hören?

Einige Soundkarten oder USB-Geräte verfügen über die technische Fähigkeit, eine Live-Aufnahme unabhängig von Mixcraft sofort hörbar zu machen (Monitoring). Wenn Sie die Auswirkung von Effekten in Mixcraft während einer Aufnahme hören möchten, müssen Sie das Soundkarten-eigene Monitoring deaktivieren und stattdessen die Monitoring-Funktion von Mixcraft verwenden. Dazu klicken Sie in einer aufnahmebereiten Spur auf den kleinen Pfeil neben der „bereit"-Taste und wählen Sie aus dem Einblendmenü den Eintrag „Eingangssignal hören".

Kann ich 64-Bit-Plug-Ins verwenden?

Nein. Mixcraft kann nur 32-Bit-Plug-Ins benutzen. Manche Anwender haben sogenannte „Bridge Plug-Ins“ installiert, über die Mixcraft mit 64-Bit-Plug-Ins kommunizieren kann, was eventuell funktioniert. Andererseits stellen fast alle Hersteller auch 32-Bit-Versionen ihrer Plug-Ins zur Verfügung, die dann mit Mixcraft kompatibel sind.

CD brennen

Mein CD/DVD-Brenner wird nicht unterstützt!

Mixcraft unterstützt drei verschiedene Brenn-Engines: Primo, GoldenHawk und IMAPI.

Engine	Details
Primo	Die voreingestellte und empfohlene Brenn-Engine.Brennt On-the-fly, brennt CD-Text und unterstützt Tracks ohne Pause dazwischen.
IMAPI	Der Nachteil bei IMAPI besteht darin, dass stets zwei Sekunden Pause zwischen die einzelnen Tracks der gebrannten CD eingefügt werden.
Goldenhawk	Dies ist Ihre letzte Möglichkeit/Hoffnung. Goldenhawk brennt On-the-fly und brennt Tracks ohne Pause dazwischen. Unglücklicherweise unterstützt Goldenhawk nicht soviele CD- und DVD-Brenner. Es gibt aber noch eine Möglichkeit. Da die Basis-Technologie in den meisten Geräten identisch ist und die Hersteller meist die gleichen Steuereinheiten verbauen, lohnt es sich durchaus, auch Treiber für andere Geräte auszuprobieren. Öffnen Sie die CD-Brenn-Einstellungen in der Dialogbox „Mixcraft-Einstellungen". Stellen Sie sicher, dass im Register „CD brennen“ bei „Brenn-Engine" die Option „GoldenHawk" aktiviert ist, und klicken Sie dann auf die Taste „GoldenHawk-Laufwerkseinstellungen". Wählen Sie aus dem Einblendmenü das nicht unterstützte Laufwerk. Probieren Sie dann, ob die Option „Generischen CD-Brennertreiber

© 2012 Acoustica, Inc

	verwenden" zum Erfolg führt. Sie müssen dazu ggf. Mixcraft neu starten. Wird Ihr CD/DVD-Brenner weiterhin nicht unterstützt, öffnen Sie erneut die „GoldenHawk-Laufwerkseinstellungen" und verwenden dann die Option „Treiber für diesen Laufwerkstyp verwenden". Wählen Sie einen Laufwerkstyp aus, der vergleibar mit Ihrem Gerät ist. Bitte bachten Sie, dass diese Vorgehensweise nicht garantiert, dass Ihr CD/DVD-Brenner unterstützt wird.

Es treten Fehler beim Brennen einer CD auf

Folgende Lösungsansätze können wir Ihnen anbieten, falls es zu Problemen beim Brennen kommt:

- Brennen Sie zunächst im „Testmodus".
- Verwenden Sie eine andere leere CD. Achten Sie darauf, dass diese nicht voll oder zerkratzt ist.
- Verwenden Sie einen CD-Rohling eines anderen Herstellers.
- Beenden Sie alle anderen Programme, die parallel zu Mixcraft laufen. Beenden Sie evtl. auch die Antivirussoftware. (Stellen Sie in diesem Fall sicher, nicht mit dem Internet verbunden zu sein).
- Brennen Sie mit einer geringeren Geschwindigkeit, besonders dann, wenn Ihr CD-Brenner keine „Burn Proof"-Funktion besitzt.
- Versuchen Sie die Option „Zunächst in WAV konvertieren".
- Falls Sie über mehrere CD/DVD-Brenner verfügen, sollten Sie ein anderes Gerät ausprobieren.
- Wenn Sie mit Windows XP oder Windows Vista arbeiten, versuchen Sie, in den IMAPI-Modus zu wechseln.
- Verwenden Sie eine andere Brenn-Engine. Wählen Sie zwischen Primo (empfohlen), Goldenhawk und IMAPI.
- Brennen Sie nur einen kurzen Sound, um zu überprüfen, ob Ihr CD-Brenner funktioniert und nicht defekt ist.
- Versuchen Sie, mit einem anderen Programm wie z. B. dem Windows Media Player zu brennen, um sicherzustellen, dass Ihr CD-Brenner nicht defekt ist oder ein genereller Systemkonflikt vorliegt.

Die 2 Sekunden Pause zwischen den CD-Tracks loswerden.

Wenn Sie Ihre Audio-CDs mit Primo oder der GoldenHawk-Engine brennen, werden in der Voreinstellung keine Pausen zwischen die einzelnen Tracks der CD eingefügt. Verwenden Sie also Primo oder Goldenhawk!

Arbeiten Sie hingegen im IMAPI-Modus, müssen Sie die Pausen zwischen den CD-Tracks akzeptieren. Es stehen zwei Optionen zur Verfügung:

1. Aktivieren Sie in der Dialogbox Audio-CD brennen das Ankreuzfeld „In einem Track brennen". In diesem Fall können Sie aber bei der fertigen CD nicht von Track zu Track springen, sondern müssen vor- und zurückspulen, um eine bestimmte Stelle zu gelangen.
2. Mischen Sie das Projekt als *.WAV-Datei ab und brennen Sie diese Datei dann mit einer anderen Brennsoftware, die Ihren CD/DVD-Brenner unterstützt. Beachten Sie, dass in der Dialogbox Mischung speichern die Option „Für jede CD-Marke eine neue Datei erzeugen" aktiviert ist.

Die gebrannte CD spielt nicht in meinem CD-Player.

Es gibt in diesem Fall einige Dinge, die Sie ausprobieren können und überprüfen sollten:

© 2012 Acoustica, Inc

- Vergewissern Sie sich, dass die CD auch gebrannt wurde! Betrachten Sie dazu die Rückseite der CD.
- Prüfen Sie, ob Schmutz oder Kratzer im Datenteil der gebrannten CD vorhanden sind.
- Versuchen Sie es mit einer anderen Brenn-Engine. Primo ist die neueste Brenn-Engine. Ändern Sie die Engine in den CD-Brenn-Einstellungen.
- Versuchen Sie, die CD auf einem Rohling eines anderen Herstellers zu brennen.
- Brennen Sie mit einer geringeren Geschwindigkeit. Ältere CD-Spieler sind nicht sehr tolerant, und wenn Sie mit einer geringeren Geschwindigkeit brennen wird mit höherer Präzision und Qualität gebrannt. Manche CD-Rohlinge sind auch nicht für hohe Geschwindigkeiten geeignet. Die maximale Brenngeschwindigkeit ist bei den CD-Rohlingen angegeben.
- Falls ein CD-Label aus Papier auf der CD aufgeklebt ist, kann es sein, dass dieses zu einer Unwucht beim Abspielen im CD-Player führt. Verwenden Sie vorzugsweise CDs ohne Label.
- Prüfen Sie, ob die CD in anderen CD-Playern und nicht nur auf Ihrem Computer funktioniert.

Video

Probleme beim Wiedergeben von Video

Wenn sich Mixcraft nach dem Laden eines Videos folgendermaßen verhält:

- Mixcraft stürzt mit einer Fehlermeldung ab.
- Mixcraft friert ein und gibt keine Rückmeldung mehr.
- Die CPU-Auslastung durch Mixcraft ist höher als etwa 60 %.
- Die Videobilder erscheinen zerstört.

Wenn einer der oben beschriebenen Fälle eintritt, könnte dieses wahrscheinlich am DirectX-Video-Dekoder liegen. Es könnte die beste Lösung sein, Ihr Video in eine AVI- oder WMV-Datei zu konvertieren. AVI- und WMV-Dateien wurden auf die Kompatibilität mit Mixcraft hin getestet. AVI-Dateien benötigen auch weniger CPU-Leistung.

Suchen Sie im Internet nach „Video konvertieren“, um eine Software zu finden, welche Ihre Videodateien in AVI und/oder WMV konvertiert.

Ich bekomme DirectX- oder andere Fehlermeldungen beim Laden eines Videos.

Mixcraft verwendet die DirectX-Funktionen von Windows, um Videos zu dekodieren. Wir sind von den auf Ihrem Computer installierten Codecs abhängig. Codecs sind kleine Programme, die von Anwendungen wie Mixcraft verwendet werden, um Videodateiformate zu dekodieren. Viele der im Internet verfügbaren Codes sind leider schlecht programmiert und funktionieren nicht richtig mit Bearbeitungsprogrammen. Sollten Sie auf diese Art von Problem stoßen, können Sie folgendes probieren:

- Laden Sie die neueste Version des Windows Media Players von Microsoft herunter.
- Installieren Sie die zu Ihrer Videokamera gehörende Software. Eventuell kam diese mit einem DirectX-Video-Dekoder, den andere Programme wie Windows Movie Maker oder Windows Media Player für die Wiedergabe der Dateien verwenden können. (Unter der Voraussetzung, dass die Datei mit einer Videokamera erzeugt wurde, die Sie besitzen.) Denken Sie daran, nach der Installation den Computer neu zu starten.
- Laden Sie ein Videokonvertierungsprogramm herunter und konvertieren Sie das Video ins AVI- oder WMV-Format. Das ist besser, als das Originalformat zu laden und es wird auch schneller

© 2012 Acoustica, Inc

sein.

Die Videodatei ist zu groß.

Wenn Sie Ihr Video per E-Mail versenden oder hochladen möchten, stellen Sie vielleicht fest, dass die Videodateigröße immens ist. Das Hochladen oder Versenden von so großen Dateien ist kaum möglich. Es gibt verschiedene Lösungen.

1. Um eine E-Mail zu versenden, laden Sie Ihr Video z. B. bei Youtube hoch, und verschicken dann einen Link auf das Video anstelle der tatsächlichen Videodatei.
2. Wählen Sie bei den Video-Einstellungen eine geringere Qualität. Videos mit geringerer Qualität sind kleiner. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Video exportieren.

Loop-Bibliothek

Ich kann keine Sounds aus der Bibliothek laden.

Wenn Sie aus der Bibliothek keine Sounds herunterladen können, versuchen Sie das Folgende:

- Stellen Sie sicher, dass eine Internetverbindung besteht. Starten Sie Ihren Internet-Browser und gehen Sie auf eine Seite, auf der Sie noch nicht waren. (Dies stellt sicher, dass Sie nicht Ihren Cache-Inhalt betrachten).
- Stellen Sie sicher, dass Ihre Sicherheits-Software oder Firewall Mixcraft nicht den Internet-Zugang verwehrt. Hierfür müssen Sie zu Ihrer Firewall- oder Sicherheits-Software navigieren und Mixcraft den Internet-Zugang gestatten. (Möglicherweise benötigen Sie hierfür deren Handbücher).
- Probieren Sie einen anderen Download-Server, indem Sie in Mixcrafts Einstellungen unter „Bibliothek" die Download-Einstellungen ändern.

Kann ich eigene Loops hinzufügen?

Ja, das ist möglich! Weitere Informationen zum Importieren von Sounds finden Sie im Abschnitt über die Loop-Bibliothek.

Zu den unterstützten Soundformaten gehören AIF, WAV, OGG, MP3 und WMA.

Kontrolloberflächen

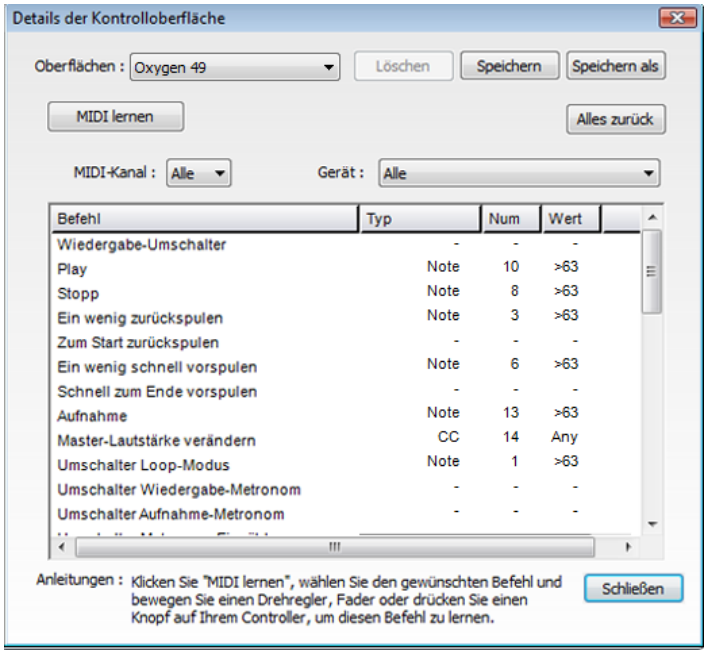
Mixcraft erkennt meine Kontrolloberfläche nicht!

Stellen Sie in der Dialogbox „Details der Kontrolloberfläche“ sicher, dass Ihr Gerät ausgewählt ist - oder wählen Sie im Geräte-Einblendmenü „Alle“ aus, damit Mixcraft Kontrollbefehle von allen an Ihrem Computer angeschlossenen Geräten empfängt. Sollte Ihr Gerät im Einblendmenü „Gerät“ nicht auftauchen, so prüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist und die zugehörigen Treiber installiert sind. Damit neu angeschlossene Geräte sichtbar werden, müssen Sie die Dialogbox „Details der Kontrolloberfläche“ schließen und wieder öffnen.

Stellen Sie auch sicher, dass bei „MIDI-Kanal“ der Kanal ausgewählt ist, auf dem Ihre Kontrolloberfläche sendet - oder wählen Sie „Alle“, damit Mixcraft Befehle über alle MIDI-Kanäle

© 2012 Acoustica, Inc

empfängt.



Mixcraft erkennt manche Knöpfe und Tasten auf meiner Kontrolloberfläche, aber andere haben keine Funktion.

Die Bedienelemente von Mixcraft können auf MIDI-Continuous-Controller-Nachrichten (CC) oder auf bestimmte Noten von einem Keyboard reagieren. Manche Kontrolloberflächen senden MIDI Maching Control (MMC) oder andere systemexklusive Daten, auf die Mixcraft nicht reagiert.

Sehen Sie in der Dokumentation Ihrer Kontrolloberfläche nach, ob diese so konfiguriert werden kann, dass sie MIDI-CC-Nachrichten anstelle von MIDI-MMC-Nachrichten sendet.

Die meisten Kontrolloberflächen, die MMC senden, können auch so konfiguriert werden, dass sie stattdessen MIDI-CC senden.

© 2012 Acoustica, Inc

Mixcraft Pro Studio

Mixcraft Pro Studio 6 gibt Ihnen die Audio-Werkzeuge, die Sie brauchen, um Ihr Audio einfach und noch professioneller zu mischen und zu mastern. Mixcraft Pro Studio 6 erweitert Ihre bereits sehr leistungsstarken Mixcraft-6-Werkzeuge um z.B. die legendären Synthesizer Yamaha CS80™ und Moog Memorymoog™, unseren Pianissimo Flügel (gesampelt von einem Steinway™ Model D), leistungsstarke Effekte, inklusive iZotopes Mastering Essentials und eine fantastische Sammlung von Audioeffekten vom Bit-Crushing und Parametrischen EQ bis hin zu unserem neuen Acoustica Pro Studio reverb.

[Hinweis: Mixcraft Pro Studio Effekte und Instrumente müssen separat installiert werden.]

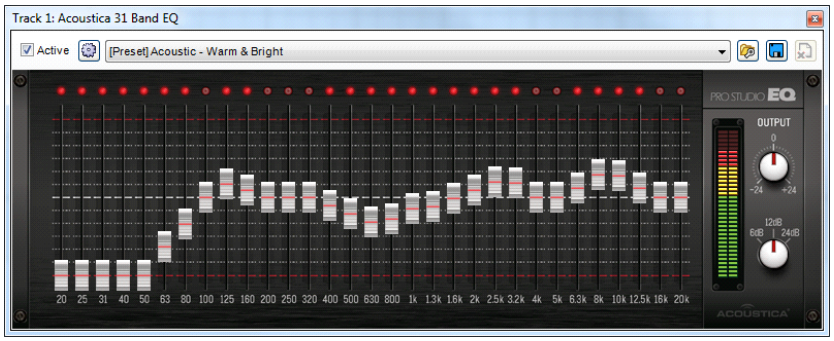
Mixcraft Pro Studio enthält eine große Menge an Mastering-Effekten, die jeden Cent wert sind.

Effekte

Zusätzlich zu den 25 Effekten in Mixcraft enthält Mixcraft Pro Studio noch weitere prefessionelle Audio- und Mastering-Effekte:

© 2012 Acoustica, Inc

Acoustica 31 Band EQ



Wahrscheinlich ist kein Effekt wichtiger für das Mischen und Mastern als ein guter, flexibler EQ-Effekt. Der Acoustica 31 Band EQ gibt Ihnen präziese Kontrolle über Ihre Frequenzen. Die Regler sind einstellbar von 6 dB bis 24 dB und es gibt eine große Menge an genial klingenden Presets für Ihren Einstieg.

Acoustica Pro Studio Reverb

Ein hochklassig, professionell klingender Reverb-Effekt ist entscheidend für Ihre Pro-Musik. Wir haben unseren überragenden, kristallklaren Reverb, den wir in Pianissimo Grand Piano verwenden, zu einem flexiblen, großartig klingenden Reverb Effekt erweitert.

Dubmaster Liquid Delay

© 2012 Acoustica, Inc

Dieser leistungsstarte Delay-Effekt geht weit über die Grenzen normaler Delay-Effekte hinaus. Dubmaster kombiniert temposynchrones rhythmisches "liquid Delay" mit leistungsstarken LFO-angetriebenen Filter- und Phasen-Effekten, um Ihrer Spur Atmosphäre und einen einzigartigen Klang zu geben.

FAT+

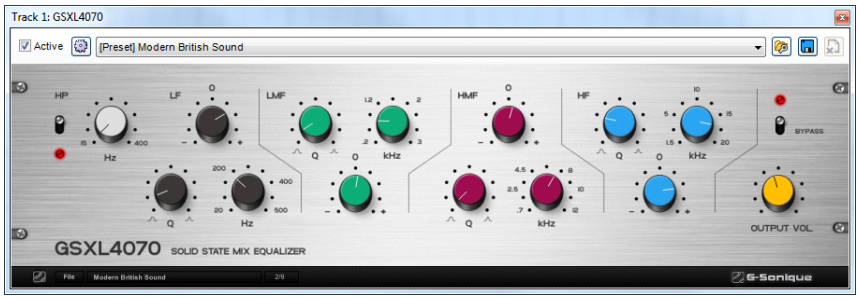
Wollen Sie fetten, kräftigen "Drum and Bass"? Gigantische Hörner, Orgeln und Synths? Ungeheuren Gitarren-Sound? FAT+ integriert alle notwendigen Bestandteile für einen wirklich gigantischen Sound in ein leistungsstarkes Plug-In, kombiniert mit analoger Wärme, Röhrenverstärker-Verzerrungen und Tape-Sättigung in einen einzigen Effekt, der Ihre Spuren gigantisch klingen lässt.

FSQ1964 Transient Vitaliser

© 2012 Acoustica, Inc

Dieses leistungsstarke Masteringtool fügt Ihrer Mischung zarte Höhen, analoge Farbe, kristallklare Transparenz und Volumen hinzu. FSQ 1964 flößt selbst der gewöhnlichsten Spur Leben ein, so dass sie einem regelrecht aus dem Lautsprecher mit Klarheit und modernem Klang entgegen springt.

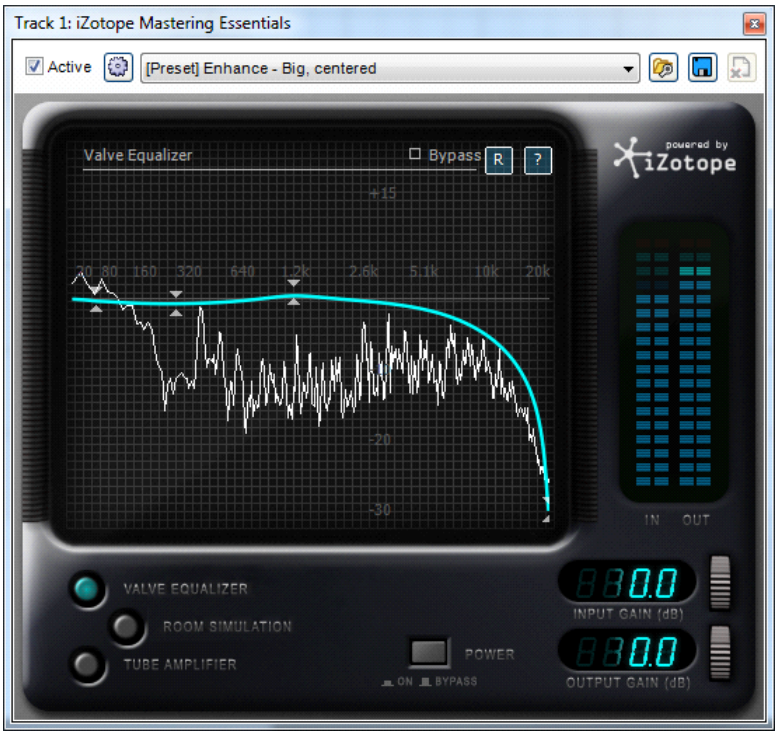
GSXL4070 Vintage Parametric EQ



Dieser parametrische Equalizer ist dem klasischen rack-montierten Equalizern nachempfunden, die in einigen professionellen Studios erhalten geblieben sind. Ein parametrischer Vierband-Equalizer plus einem Hochpass ermöglicht es Ihnen das knistern und den Bass Ihrer Spur zu filtern, Störgeräusche heraus zu mischen und den Klang zu finden, den Sie wünschen.

iZotope Mastering Essentials

© 2012 Acoustica, Inc



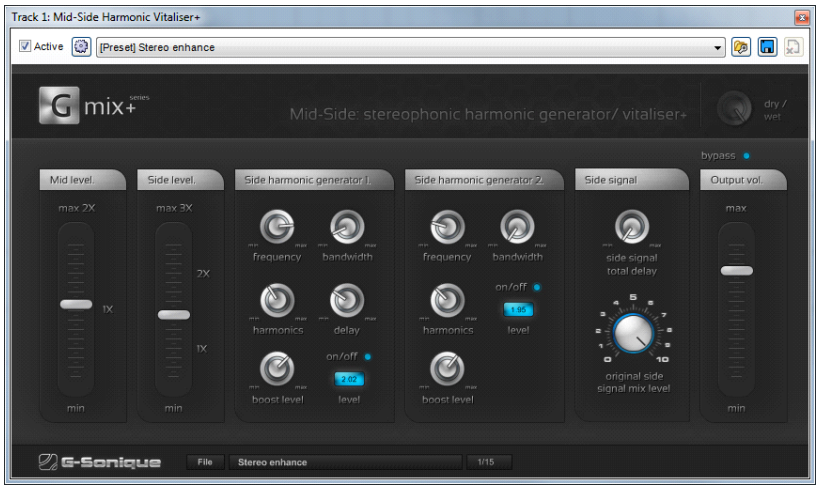
Wahrscheinlich ist keine Softwareschmiede bekannter für professionelle Mastering-Tools als iZotope. Aus dem Produkut Ozone, die erstklassige Mastering-Suite, entstammt iZotopes Mastering Essentials. Mastering Essentials kombiniert einen großartigen und umfangreichen parametrischen EQ und einen Spekturm-Analysator mit einen phänomenalen Raumsimulator, Röhren-Kompressor und Limiter. Mastering Essentials beinhält eine große Menge an Presets, perfekt darauf abgestimmt, eine unauffällige Spur in einen Killer-Mix zu verwandeln.

Mid-Side Envelope Follower+

Dies ist der wahrscheinlich genialste Filter-Effekt, den Sie sich vorstellen können. Eine Hüllkurvenverfolgung verwendet die Dynamik und Amplitude des Eingangssignals, um die Cutoff-Frequenz des Filters zu modulieren. Und das Ergebniss ist ein abgefahrener, fließender Effekt, der an Ihr Audiomaterial angepasst ist. Das Signal wird in ein Mono und ein Stereosignal geteilt. Jeder Teil kann verstärkt oder abgedämpft werden um ein Panorama-3D-Effekt zu erziehlen. Mit 9 Filterarten, Ring-Modulatoren und analogen Verzerrereffekten ist das Potential dieses Plug-Ins gigantisch.

© 2012 Acoustica, Inc

Mid-Side Harmonic Vitaliser



Geben Sie Ihrer Spur 3D-Raum, Tiefe, Breite und Atmosphäre mit diesem kraftvollen Stereo-Abbilder. Harmonic Vitaliser+ verkörpert die brandneue Technologie für Vitalität, Farbe, Steuerung, Korrektur und Breite von Stereomaterial, sowie das Hinzufügen von Raum, Breite und Tiefe zum Mix.

Mid-Side Stereophase Filter+

Dieser coole Filter-Effekt bietet neue, kreative Methoden, einen stereophonen Sound zu modulieren. Er generiert einen 3D-Modulationseffekt mit Phasen und Filtern und erschafft die Illusion eines Sounds, der um Ihren Kopf fliegt während die Mitte des Sounds unberührt bleibt.

Ferox Tape Emulator

© 2012 Acoustica, Inc

Es gibt etwas besonderes am Sound eines Tapes - und Ferox erfasst dieses „Etwas". Das Hintergrundrauschen eines echten Tapes, die Sättigung und Komprimierung gibt Ihrer Spur persönlichen und klassischen Klang. Versuchen Sie diesen auf Schlagzeugspuren oder Gesangsspuren für einen wiedererkennbaren '70er oder '80er Jahre Sound.

TB Gate

Ein guter Gate-Effekt ist entscheidend, um Störgeräusche aus Ihrem Mix zu entfernen. Gates entfernen Zischen und Geräusche aus Bereichen der Spur, die keinen gewünschten Sound enthalten, wie der Zwischenraum zwischen Gesangs- oder Gitarrenstellen. Der beste Gate-Effekt filtert den Sound so, dass nur ganz bestimmte Frequenzen betroffen sind, so wie z. B. ein Schlagzeug. Das gilt auch für TB Gate. Es ermöglicht eine sehr präzise Einstellung, so dass Ihr Audio unverändert bleibt und nur die störenden Bereiche dazwischen entfernt werden.

TB Parametric Equalizer

© 2012 Acoustica, Inc

Der Schlüssel zum guten Mix ist ein sicherer EQ-Einsatz. Und dieser grafische parametrische Equalizer ist ein wirklich überragendes EQ-Werkzeug. Mit einer genialen Oberfläche, 6 farbcodierten Bändern, 6 Filtertypen, Spektrumanalyse und der Mögichkeit den Mono(Mitte)- und Stereo(Seite)-Anteil eines Stereomixes mit dem EQ unabhängig zu bearbeiten, wird der TB Parametric Equalizer schnell ein unersetzbares Werkzeug in Ihrem Mix- und Mastering-Arsenal.

TimeMachine Bit Crusher

Wenn altmodischer digitaler Sound Ihr Ding ist, ist TimeMachine schnell Ihr beliebtestes Plug-In. Erschaffen Sie den 8-Bit-Sound von Videospielen und 12-Bit-Samplern neu oder zerstören Sie einfach Ihr Audio, indem Sie es in ein 2-Bit-Geräusch verwandeln. TimeMachine simuliert den Effekt von verschiedenen A/D- und D/A-Wandlern.

Twisthead VS-206 Preamp

© 2012 Acoustica, Inc

Geben Sie Ihren Spuren warmen, oder scharf übersteuerten Röhren-Sound. Dieser altmodische Röhrenverstärker fügt 1960er-Charme und Charakter zu Ihrem Gesang, Ihrer Gitarre, Ihrem Schlagzeug und mehr.

XBass 4000L Bass Enhancer

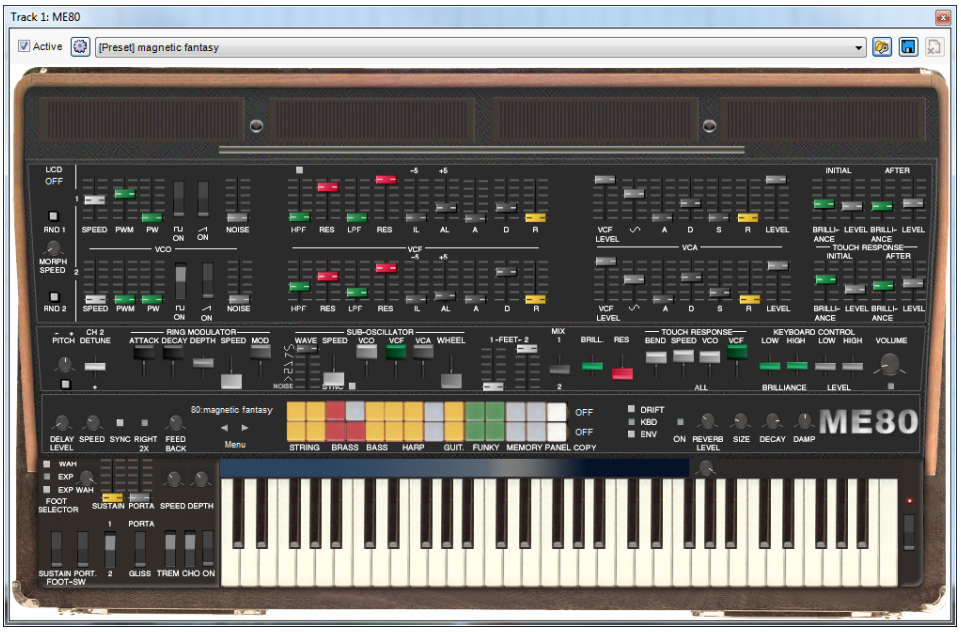
XBass 4000L fügt Ihrem Projekt einen warmen, fetten Basston wie aus altmotischen Röhrenverstärkern hinzu . XBass 4000L kombiniert zwei einzigartige Algorithmen, um das Bassspektrum Ihrer Spuren zu verbessern, betont den hörbaren Bassinhalt, bereichert das Bass und Sub-Bass-Spektrum und verstärkt die hohen, harmonischen Frequenzen.

Instrumente

Zusätzlich zu den 11 virtuellen Instrumenten, die bereits in Mixcraft 6 enthalten sind, hat Mixcraft Pro Studio 6 die folgenden virtuellen Instrumente:

ME80 Vintage Analog Synthesizer

© 2012 Acoustica, Inc



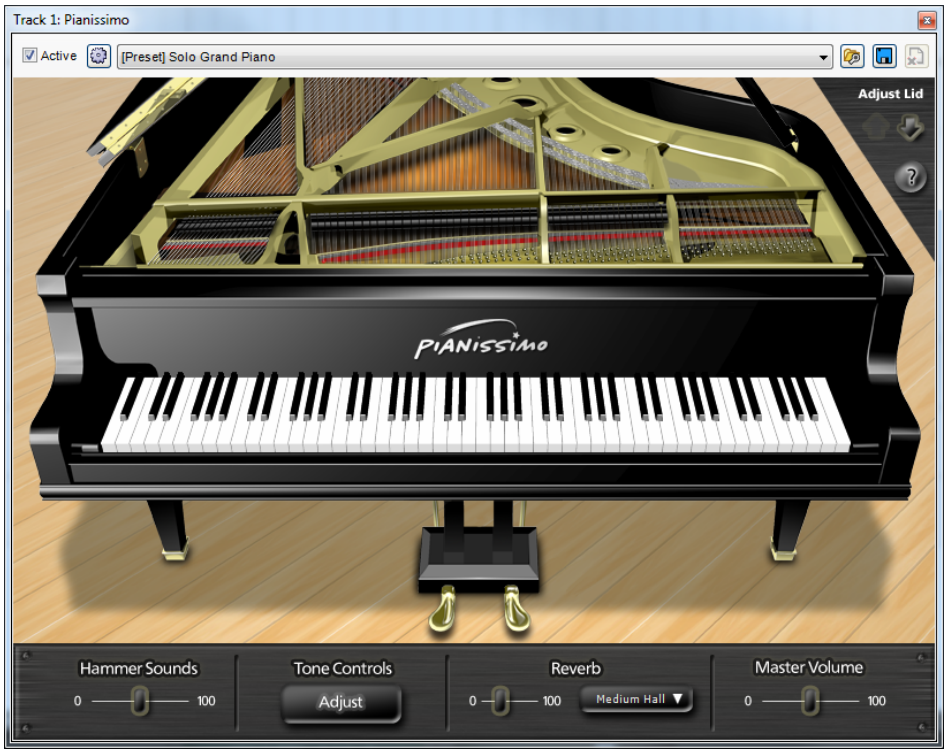
Die unglaublich realistische Reinkarnation des Yamaha CS80 Analog- Synthesizers, der wohl leistungsstärkste Analog-Synthesizer, den es je gegeben hat. Er unterstützt den polyphonen Aftertouch und bietet wie das Original einen unvergleichlich cremigen Sound.

Memorymoon Vintage Analog Synthesizer

Kein Synthesizer in der Geschichte hat jemals so massiv geklungen, wie der legendäre Moog Memorymoon. Der Memorymoon von Mixcraft Pro Studio 5 erfasst diesen enormen analogen Sound wie beim Original. Mit Presets und seinen zahlreichen Steuerelementen wird Sie dieses polyphone Kraftwerk sprichwörtlich wegblasen.

Acoustica Pianissimo Virtual Grand Piano

© 2012 Acoustica, Inc



Preisgekrönt und mit einer unglaublichen Klangqualität. Der virtuelle Konzertflügel Pianissimo (auch separat erhältlich) bietet 250 MB Samples eines Steinway-Flügels Modell D. Zahlreiche Funktionen zur Klangmodulation erweitern dieses tolle Instrument.

© 2012 Acoustica, Inc

Glossar

ASIO
Audio Stream Input/Output (ASIO) ist ein von Steinberg entwickeltes, plattformübergreifendes, mehrkanalfähiges Audiotransfer-Protokoll. Mittels ASIO wird es einer entsprechenden Software ermöglicht, auf die Multi-Channel-Fähigkeiten vieler (professioneller) Sound- und Recordingkarten zuzugreifen. Außerdem ermöglicht ASIO die für den professionellen Einsatz geforderten geringen Latenzzeiten. In günstigen Konfigurationen kann die Latenz bis auf wenige Millisekunden reduziert werden. ASIO wird von vielen Audio- und Midi-Sequenzern unterstützt; viele Soundkartenhersteller stellen auch ASIO-Treiber für ihre Produkte bereit. Um die ASIO-Funktionen voll nutzen zu können, muss auch die Software ASIO-Treiber unterstützen. Die aktuelle Version von ASIO ist 2.8 (Januar 2008) und unterstützt auch 64-Bit-Systeme und DSD (Direct Stream Digital) sowie Microsoft Windows Vista.

ASPI
Das Advanced SCSI Programming Interface (ASPI) ist eine Schnittstelle für die Kommunikation zwischen der Software bzw. dem Betriebssystem und DVD/CD-ROM-Laufwerken. Anders als der Name vermuten lässt, werden ASPI-Treiber nicht nur für SCSI-Geräte, sondern auch für Geräte mit ATA-, ATAPI-, USB- und FireWire-Schnittstellen benötigt. ASPI-Treiber, auch ASPI-Layer genannt, werden von verschiedenen Herstellern angeboten, am bekanntesten ist die Implementierung von Adaptec. Auch Brennprogramme wie Nero bringen einen ASPI-Treiber mit. Microsoft stattet Windows 9x und ME damit aus. Bei Windows NT, 2000, XP und Windows Server 2003 wurden allerdings keine ASPI-Treiber mehr mitgeliefert. Diese Versionen kommen mit einem eigenen Treiber, SPTI (SCSI Pass-Through Interface) genannt, welchen viele Programme zusätzlich zum ASPI unterstützen. Das SPTI kann nicht nachinstalliert werden und benötigt Administratorrechte. Allerdings bieten einige Programme einen Windows Service, der es erlaubt, die Privilegien so abzuändern, so dass das SPTI auch für Nicht-Administrator-Konten zur Verfügung steht.

Audio Clips
Audio-Clips sind Audio-Dateien, die in Mixcraft gestaucht oder gedehnt /Time Stretching), bearbeitet, gelooped und wiedergegeben werden können. Audio-Clip-Formate sind überlicherweise OGG-, WAV-, MP3-, WMA- oder AIFF-Dateien.

AVI
AVI (Audio Video Interleave) ist ein Microsoft-Video-Datei-Format, um Audio und Video auf PCs zu speichern. AVI-Dateien können komprimiertes oder unkomprimiertes Audio oder Video enthalten.

BPM
Schläge pro Minute (Beats per minute). Die gängige Tempomaßeinheit in der Musik. *In Mixcraft bedeutet BPM Viertelnoten / Minute.*

Burn Proof
Burn Proof ist ein von Sanyo entwickeltes Verfahren, das bei einem CD-R- oder DVD-R-Brenner bei einem so genannten Buffer-Underrun (zum Beispiel wenn die Festplatte nicht mit dem Senden der Daten an den Brenner nachkommt) verhindert, dass das zu beschreibende Medium unbrauchbar wird. Dazu wird der Brennvorgang kurz angehalten, bis der Brennerpuffer wieder voll ist. Dann setzt der Brenner mit dem Brennvorgang an der Stelle fort, an der unterbrochen wurde.

Buffer Under-run
Im Computerbereich ist ein Buffer-Underrun die Situation, in der ein Datenpuffer, der von einer Quelle beschrieben und von anderer Seite ausgelesen wird, plötzlich leer ist, weil die Quelle nicht schnell genug Daten liefert. Ein Buffer-Underrun war früher oftmals die Ursache für fehlgeschlagene Brennversuche. Die

© 2012 Acoustica, Inc

CD/DVD musste beim Schreiben gleichmäßig beschrieben werden, anders als beim Lesen ist ein Stoppen und erneutes Starten nicht möglich. Wenn nun die Daten beispielsweise von der Festplatte nicht schnell genug in den Brennerpuffer geflossen sind (z. B. wenn der PC beim Brennen durch andere Tasks überlastet wurde), dann hatte der Brenner auf einmal keine Daten mehr zum Schreiben. Die Fehlermeldung "Buffer-Underrun" folgte, der Brennversuch war gescheitert.

CD-Qualität
Bei der CD-Qualität handelt es sich um die Standard-Qualität dür Audio-CDs. Sie beträgt 44,100 Hz bei 16 Bit stereo.

Clipboard
Die Zwischenablage (engl. Clipboard) oder Ablagemappe ist ein Speicherbereich, der den einfachen Austausch von Daten (Text, Bilder und andere Objekte) zwischen Programmen in einem zweistufigen Vorgang ermöglicht. Sie dient als Zwischenspeicher für Cut & Paste beziehungsweise Copy & Paste: In die Zwischenablage werden markierte Daten vom Ursprungsort durch die Funktionen „Kopieren" oder „Ausschneiden" (engl. Copy bzw. Cut) in die Zwischenablage kopiert. Diese werden durch die Funktion „Einfügen" (engl. Paste) aus der Zwischenablage in einem Dokument eines anderen Programms eingefügt. Die Zwischenablage wurde erstmals im Mac-OS-Betriebssystem systemweit realisiert. Zuvor musste jedes Anwendungsprogramm eine solche Funktion selbst realisieren, wenn sie notwendig war. Dies erfolgte aber nur in wenigen Programmen. Heutezutage findet sich das Konzept einer Zwischenablage in nahezu allen Desktop-Umgebungen und gilt als selbstverständlich.

DAO
DAO steht für „Disc at once" und bedeutet, dass bei einem CD-Brennvorgang die komplette CD in einem Arbeitsschritt gebrannt wird, ohne dass der Laser des Brenners zwischenzeitlich ausgeschaltet wird. Im Ergebnis erhält man nahtloses Audiomaterial ohne Unterbrechungen mit dennoch „auffindbaren" Tracks.

Dezibel
Das Bel (B) ist eine nach Alexander Graham Bell benannte Hilfsmaßeinheit zur Kennzeichnung von Pegeln und Maßen. Diese logarithmischen Größen finden ihre Anwendung unter anderem in der Akustik (z. B.: Schalldruckpegel, Schalldämm-Maß), der Hochfrequenztechnik als Teil der Nachrichtentechnik (z. B.: SNR), der Tontechnik und der Automatisierungstechnik. In der Praxis ist die Verwendung des zehnten Teils eines Bels (Dezibel, Einheitenzeichen dB) üblich.

Decoder
Unter einem Dekodierer oder Decoder versteht man in der Regel einen Umsetzer, Konverter oder Wandler für digitale oder analoge Signale. Er kann mit einem Umsetzer bzw. einer Kodiereinheit auch Kodierer oder Encoder genannt eine logische Einheit bzw. eine Funktionskette bilden. Eine Einrichtung, die aus Ausgangssignalen des Dekodierers die ursprünglichen Eingangssignale für den Dekodierer erzeugen kann, ist der Kodierer.

DirectX-Effekte
Bei DirectX-Effekten handelt es ich um eine Audio-Verarbeitungsmethode von Microsoft. Das Audiosignal wird in einen DirectX-Effekt geleitet, dort verändert und wieder ausgegeben.

DRM
Digitale Rechteverwaltung (gelegentlich auch Digitales Rechtemanagement bzw. engl. Digital Rights Management oder kurz DRM) bezeichnet Verfahren, mit denen die Nutzung (und Verbreitung) digitaler Medien kontrolliert werden soll. Vor allem bei digital vorliegenden Film- und Tonaufnahmen, aber auch bei Software, elektronischen Dokumenten oder elektronischen Büchern findet die digitale Nutzungsverwaltung Verwendung. Sie ermöglicht Anbietern, die solche DRM-Systeme zur Nutzungskontrolle ihrer Daten einsetzen, prinzipiell neue Abrechnungsmöglichkeiten, um beispielsweise mittels Lizenzen und Berechtigungen sich Nutzungsrechte an Daten, anstatt die Daten selbst, vergüten

© 2012 Acoustica, Inc

zu lassen.

Effekt-Liste (Effect chain)
Quasi eine Aufgabenliste, mit der ein Audiosignal vom Anfang der Liste bis zu deren Ende nach und nach verarbeitet wird. Das Ergebnis der Vearbeitung wird dann an die Lautsprecher ausgegeben.

Encoder
Ein Algorithmus, der unkomprimierte Daten in eine komprimierte Form bringt.

Goldenhawk
Die Firma, welche die GoldenHawk-Brenn-Engine entwickelt hat, die in Mixcraft verwendet wird. Die Engine verwender ASPI, um mit dem CD-Brenner zu kommunizieren.

General MIDI
General MIDI (GM) ist eine Definition der MIDI-Schnittstelle für elektronische Musikinstrumente. General MIDI standardisiert weit mehr als der generelle MIDI-Standard. Ist dieser mehr oder weniger eine Hardware- und Protokoll-Spezifikation, legt General-MIDI auch Inhalte fest. GM setzt dabei einen Mindeststandard für die Belegung der Instrumente auf den 128 Programmplätzen. Nach GM muss ein kompatibler Klangerzeuger 24 Klänge gleichzeitig erzeugen können. Ferner sind nach GM weitere Steuerungsparameter definiert, wie z. B. die Effektsteuerung. GM wurde 1991 von der MIDI Manufacturers Association (MMA) und dem Japan MIDI Standards Committee (JMSC) als Erweiterung des MIDI-Standards festgelegt. GM wurde 1999 überarbeitet, was dann zu General MIDI 2 führte. Neben GM existieren zu ähnlichem Zweck noch herstellereigene Standards, wie etwa der GS-Standard von Roland oder der XG-Standard von Yamaha. Beide bieten Möglichkeiten, die über General MIDI hinausgehen (XG etwa stellt 615 statt 128 Instrumente sowie weiter gehende Klangmanipulationen bereit), sind dabei aber weiterhin zum GM-Standard voll abwärtskompatibel. So ist es möglich XG, GS und GM komponierte Stücke mit teils qualitativen Einschränkungen auf jedem GM-Gerät wiederzugeben. Genaueres können Sie auf Wikipedia nachlesen.

IMAPI
IMAPI ist das in Windows XP und Windows Vista integrierte CD-Brenn-System. Die Bezeichnung steht für „Image Mastering Application Programming Interface".

ISRC
Die Bezeichnung ISRC steht für „International Standard Recording Code". Wenn Sie eine Audio-CD für den kommerziellen Gebrauch erstellen möchten, müssen Sie in jeden Track der CD diesen ISRC-Code einfügen.

Tonart
Eine Tonart ist in der tonalen Musik eine Stufenfolge von Tönen (Tonleiter), die auf einem gegebenen Grundton (Tonika) aufgebaut ist. Die Tonart bestimmt somit eine Untermenge von Tönen aus der Obermenge der chromatischen Tonleiter.

Latenz
Latenz (v. lat.: latens = verborgen) bedeutet etwas Verborgenes, unter der Oberfläche, noch nicht in Erscheinung Tretendes. In verschiedenen Zusammenhängen spricht man auch von der Latenzzeit als Zeitraum zwischen einer Aktion und dem Eintreten einer „Reaktion", also einer Verzögerungszeit oder einem Zeitversatz (offset). Die Latenz bezeichnet z. B. die Verzögerungszeit einer Soundkarte, um ein Audiosignal vom Eingang zum Ausgang der Karte zu wandeln - Ein analoger Impuls wird in ein digitales Signal gewandelt und wieder zurück.

Megabyte
Ein Megabyte stellt etwa 1 Million Bytes dar (1024 X 1024 bytes). Abkürzung: MB

© 2012 Acoustica, Inc

Metronom
Ein Metronom (auch Taktell genannt) ist ein mechanisches, elektronisches oder elektromechanisches Gerät mit dem Zweck, einem Musiker ein gleichmäßiges Tempo durch gleichmäßiges Anschlagen von Notenwerten (oft Viertel-Noten) zu ermöglichen. Die Zahl, die auf dem Metronom eingestellt wird, gibt die Schläge pro Minute an. Geht man von einem Vierviertel-Takt aus und stellt das Metronom auf 60, so dauert eine Viertelnote also genau 1 Sekunde.

MIDI
MIDI (engl. Musical Instrument Digital Interface) ist ein Datenübertragungsprotokoll zum Zwecke der Übermittlung, Aufzeichnung und Wiedergabe von musikalischen Steuerinformationen zwischen Instrumenten oder mit einem PC. Das MIDI-Protokoll wird von vielen Instrumenten und Soundkarten in modernen Rechnern unterstützt.

MP3
MP3 (MPEG-1 Audio Layer 3) ist ein Dateiformat zur verlustbehafteten Audiodatenkompression. MP3 bedient sich dabei der Psychoakustik mit dem Ziel, nur für den Menschen bewusst hörbare Audiosignale zu speichern. Dadurch wird eine Datenkompression möglich, welche die Audioqualität nicht oder nur gering beeinträchtigt. Das Format ist ein indirekter Vorgänger qualitativ und funktionell überlegener Formate wie AAC oder Vorbis.

Mixcraft LE
Mixcraft LE ist die Light-Edition von Mixcraft. In Mixcraft LE, sind Sie auf 8 Audio-Spuren und 16 virtuelle Instrumente beschränkt. Die LE-Version kann keine Audio-CDs brennen oder MP3-Dateien erzeugen. Wenn Sie die LE-Version besitzten, brauchen Sie die Software nicht kaufen. Jedoch haben Sie die Option ein Upgrade auf die Vollversion zu erwerben, so dass Sie Audio-CDs brennen können, MP3-Dateien erstellen können und unbegrenzt viele Spuren werdenden können.

Mehrspuraufnahme (Multitracking)
Eine Mehrspuraufnahme („Multitracking" oder einfach „tracking") ist eine Methode, mehrere Aufnahmequellen in einer Aufnahme zu vereinen.

Normalisieren
Ein Prozess zur Lautstärkeanpassung eines Sounds, wobei der lauteste Bereich dieses Sounds auf das maximal mögliche reduziert und der Rest des Sounds um den gleichen Prozentsatz in der Lautstärke angehoben wird.

OGG
Ogg ist ein Container-Dateiformat für Multimedia-Dateien, kann also gleichzeitig Audio-, Video- sowie Textdaten enthalten. Ogg wurde mit dem Ziel konzipiert, Multimedia-Inhalte effizient zu speichern und zu streamen und gleichzeitig eine freie und von Softwarepatenten unbeschränkte Alternative zu proprietären Formaten zu bieten. Sein Aufbau und seine Struktur ähneln dem MPEG-4-Dateiformat MP4. Die Entwicklung des Container-Formats wird von der Xiph.Org Foundation geleitet, die auch für einige Codecs verantwortlich ist, welche die Inhalte in einem Ogg-Container komprimieren. Der bekannteste Codec ist dabei der Audio-Codec Vorbis, welcher oft vereinfachend (oder auch irrtümlich) als Ogg bezeichnet wird, obwohl Ogg tatsächlich nur das Containerformat für die Vorbis-codierten Inhalte ist.

Overdub
Overdub ist die aus dem Englischen übernommene Bezeichnung für die Tonaufnahme über eine bestehende Tonaufnahme (Playback) im Tonstudio. Die entsprechende Bearbeitungstechnik heißt Overdubbing.

Pan

© 2012 Acoustica, Inc

Die akustische Position eines Klangs im Stereobild.

Peaks
Eine sichtbare Anzeige der Sound-Amplitude. (Mixcraft zeigt einen Peak pro Millisekunde.)

PCM
Die Puls-Code-Modulation ist ein Verfahren, um ein analoges Signal in ein digitales Signal bzw. Binärcode umzusetzen. Es wird für Audio- und Video-Signale verwendet.

Primo
Primo ist eine CD-Brenn-Engine von Primo Software. Es arbeitet mit XP, Vista oder höher und ist die voreingestellte Brenn-Engine.

Bit-Tiefe
Die Bit-Tiefe beschreibt bei digitalem Audiomaterial die Datenmenge, die in jedem Sample enthalten ist.

Sample-Kanäle
Beschreibt die Anzahl an Kanälen, die in jedem Audio-Sample enthalten sind. Eine Audio-CD verfügt z. B. über zwei Kanäle in jedem Sample.

Sample-Rate / Abtastrate
Mit Abtastrate, auch Samplingrate oder Samplerate, wird in der digitalen Signalverarbeitung die Häufigkeit benannt, mit der ein Signal pro Zeitintervall abgetastet wird. Der Abstand zwischen den Abtastzeitpunkten ist das Abtastintervall. Ist dieser Abstand konstant, so heißt die Abtastrate auch Abtastfrequenz oder Samplingfrequenz. Die Wahl einer konstanten Abtastfrequenz vereinfacht die Weiterverarbeitung des Signals.

Halbton
Halbton ist ein mehrdeutiger Intervall-Name. In seiner Hauptbedeutung bezeichnet der Begriff den halben Ganzton, also ein Zwölftel der Oktave (je nach Notationsform entweder eine kleine Sekunde oder eine übermäßige Prime). Diese rechnerisch exakte Bedeutung steckt schon im Namen und gilt auch im heute verbreiteten in zwölf gleichen Stufen temperierten Tonsystem. Zugleich ist es die ursprüngliche Bedeutung bei Aristoxenos, der den Begriff prägte.

Standard-MIDI-Datei
Das Standard-MIDI-Dateiformat, das mehrere Spuren mit MIDI-Daten speichern kann. Die meisten Musikprogramme können Standard-MIDI-Dateien (*.MID) lesen.

Tag
Ein Tag ist eine Zusatzinformation, die in einer Audiodatei gespeichert werden kann und Dinge wie Interpret, Album, Genre, Copyright usw. enthalten kann.

TAO
Track-At-Once (TAO) bezeichnet ein CD-Aufzeichnungsverfahren, bei dem alle Tracks einzeln auf die CD-R geschrieben werden. TAO erlaubt deshalb das Beschreiben einer CD-R in mehreren Durchgängen. Hierbei entsteht zwischen den einzelnen Tracks eine Pause, da der CD-Brenner den Laser neu ausrichten

Tempo
Die musikalische Bezeichnung für die Geschwindgkeit von Musik.

Taktart
Der Takt (v. lat. tactus „Berührung, Stoß") bezeichnet in der Musik eine Gruppierung von Schlägen

© 2012 Acoustica, Inc

gleicher Notenwerte, die meistens mit dem Grundschlag identisch sind. Der Takt dient als gedachtes, grundlegendes Rahmenwerk für die tatsächliche Musik. Durch deren wechselnde Notenwerte, die mit den Zählzeiten des Taktes zusammenfallen oder aber von ihnen abweichen, entstehen dann die Rhythmen eines Musikstücks. In den Takt als Struktur ist die Zählzeit ein zeitliche Maßeinheit eingebettet.

Time Stretch
Unter Timestretching versteht man allgemein die Veränderung des musikalischen Tempos bei einem bereits aufgezeichneten Audiosignal (Sample). Timestretching ist keine Tempovariation durch Veränderung der Tonhöhe (Verstimmung). Die Tonhöhe bleibt trotz veränderten Tempos konstant, wodurch sich Timestretching vom sogenannten Pitchen durch einfach Veränderung der Abspielgeschwindigkeit eines Samples unterscheidet. Verwandt mit dem Timestretching ist der Pitch shifter, der bei gleichbleibender Geschwindigkeit die Tonhöhe eines Klanges verändert.

Virtuelle Instrumenten-Clips
Ein Virtueller Instrumenten-Clip enthält MIDI-Daten mit einer Reihe von Noten und anderen MIDI-Events.

Virttuelle Instrumenten-Spur
Eine Spur, die Ihre MIDI-Daten an ein Virtuelles Instrument oder an einen externen Synthesizer sendet.

Lautstärke (Volume)
Die Amplitude von Sounds. Der kleinste Volume-Wert ist 0%, der größte 200%.

VST-Effekte
Virtual Studio Technology (VST) ist eine von der Firma Steinberg Media Technologies entwickelte Schnittstelle für Software im Audio-Bereich. VST ermöglicht den Dialog zwischen einem VST-Host (z. B. Sequenzer-Programmen wie Cubase) und virtuellen Instrumenten (VSTi) bzw. Effekten, die sich dadurch innerhalb des Sequenzer-Programms als Plug-Ins betreiben lassen.

WAV
Das WAVE-Dateiformat ist ein Containerformat zur digitalen Speicherung von Audiodaten, das auf dem Resource Interchange File Format (RIFF) aufsetzt, das von Microsoft für das Betriebssystem Windows definiert wurde. Neben den meist enthaltenen unkomprimierten sog. PCM-Rohdaten (eigentlich nur Bytes, die den digitalen Wert des Audiosignals darstellen) können auch komprimierte Audiodaten (z. B. ADPCM- oder auch MP3-komprimierte Signale) enthalten sein. Im Falle von PCM unterstützt es variable Quantisierungsbitraten, Abtastraten und Kanäle. Es stellt heute einen De-facto-Standard für die Speicherung von meist unkomprimierten digitalen Audiodaten auf Windows-basierten PC-Systemen dar.

Welleform
Die grafische Form eines Audiosignals.

WaveRT
Das neue Audio-Treiber-System bei Windows Vista mit geringer Latenz und hoher Performance. Die Bezeichnung steht für „Wave Real Time".

WDM
Die Bezeichnung WDM steht für „Windows Driver Model".

WMA
Windows Media Audio (WMA) ist ein Audio-Codec von Microsoft und Teil der Windows Media-Plattform. WMA wird zur Komprimierung von digitalen Audioinhalten verwendet und in der Regel mit verlustbehafteter Kompression eingesetzt, vergleichbar dem MP3-Verfahren. Der Codec unterstützt bis zu 24 Bit/96 KHz bei einer variablen Bitrate von bis zu 768 kb/s und Surround-Ton mit bis zu 7.1

© 2012 Acoustica, Inc

Kanälen. Daneben gibt es eine Version, die explizit auf Quellmaterial mit Stimmen ausgelegt ist (Windows Media Audio Voice, ACELP), sowie den verlustfreien Codec Windows Media Audio Lossless. Das standardmäßige verlustbehaftete Kompressionsverfahren von WMA basiert auf demselben Prinzip wie die MP3-Kompression: Nach einer Umwandlung in eine Frequenz-Amplituden-Domäne werden Maskierungseffekte (nahe Frequenzen, die nicht unterscheidbar sind) oder Töne, die generell nicht hörbar sind (Hörgrenze), gelöscht. Dadurch wird Speicherplatz gespart. WMA-kodierte Audio-Streams sind in der Regel in ASF-Container eingebettet. Im Falle einer reinen Audio-Datei tragen die Dateinamen zumeist die Endung .wma. Der Content-Type ist audio/x-ms-wma. WMA unterstützt ferner die Einbindung des DRM-Kopierschutzes, weshalb das Format in vielen Musik-Online-Shops anzutreffen ist. Neben dem Windows Media Player und anderen auf DirectX-basierenden Software-Playern beherrschen auch einige eigenständige Hardware-Abspielgeräte die Dekodierung von WMA.

WMV

WMV (Windows Media Video) ist ein Microsoft-Video-Dateiformat für das Speichern und Streamen von Audio und Video auf dem PC. WMV-Dateien enthalten komprimiertes Audio und Video.

© 2012 Acoustica, Inc

ÄNDERUNGEN

Änderungen in Version 6

- Neu gestaltete Oberfläche
- Über 6000 Loops in der Version 6!!!
- Grundlegende Verbesserungen der MIDI-Bearbeitung und der Piano Rolle
- Submix-Spuren zum Gruppieren von Spuren
- Mehrere Take-Spuren für alle Spuren (inkl. mehrerer MIDI-Kanäle)
- Verbesserungen für die Loop-Bibliothek, inkl. Loop-Import und Suche
- Loop-Aufnahme mit mehreren Takes
- Videoübergänge, -automatisationen, -Text und -Titel, Standbild-Import
- Eingebautes Gitarrenstimmgerät für jede Audio-Spur
- Neue virtuelle Instrumente (Combo V & Combo F-Orgeln, Acoustica Studio-Drums)
- Verbesserte Quantisierung und andere neue MIDI-Werkzeuge
- Audio-Clip-Umkehr-Funktion
- Schlagzeug-Maps in der Piano-Rolle
- Kontrolloberflächen-Unterstützung für Wiedergabesteuerung und Plug-In-Steuerung
- Unterstützung von VST mit mehreren Ausgängen
- ReWire-Unterstützung
- Ausgangsspuren
- MIDI-Spur-Daten können auf Audio-Plug-Ins geroutet werden
- Aufnahmen mit Live-Automatisierung
- Indivituelle Spur-Mix-Down-Option für den Projekt-Export in eine andere DAW
- In das Projekt Zeit einfügen/entfernen
- Ausschnitte in der Timeline durch Ziehen auswählen (um Daten in allen Spuren auszuwählen)
- Verbesserte Zeitstempel-Unterstützung
- Effektketten-Presets
- Phasenumkehr-Optionen für Audio-Clips
- Regler und Pegelanzeigen sind nun im dB-Modus logarithmisch. MX6 ist nun voreingestellt auf den dB-Modus.
- Eine neue Projektordner-Struktur hilft die Aufnahmen zu organisieren
- Eine Backup-Datei wird bei jedem Speichern des Projektes erstellt
- Einstellungen für das automatisches Zurückspulen zum Wiedergabestart wurden hinzu gefügt (standardmäßig eingeschaltet)
- Möglichkeit MIDI-Spuren für bestimmte MIDI-Geräte bereit zu schalten

Änderungen in Version 5

- • Unterstützung von Video
- Automatisation der Spurlautstärke
- Send/Aux-Spuren
- Master-Spur-Automatisierung
- Integrierte Geräuschreduktion für Audio-Clips
- Musikalische Tastatureingabe
- Bearbeiten und Drucken von Notation
- Neue Effekte (Tube EQ, Amp-Simulator)
- Neue VST-Instrumente (Messiah, Lounge Lizard, Acoustica Expanded Instruments, Alien 303 Bass synth)
- Mixer (integrierte Equalizer-Spur etc.)
- Metronom-Vorzähler
- Verbesserter Loop-Modus

© 2012 Acoustica, Inc

- Verbesserte Benutzeroberfläche
- Unterstützung von WaveRT-Exclusivmodus unter Windows 7
- Funktion zum Verbinden von Clips
- Schnelles Kopieren von Clips
- Neuer +1-Loop-Knopf für Clips
- Verbesserte Unterstützung von fehlerhaften VSTs
- Niedrigere Prozessorauslastung
- Bessere Festplattenausnutzung
- Direkt im OGG-Modus aufnehmen

Änderungen in Version 4.5

- Speichern des Projektes als MIDI wird unterstützt
- Neue Primo-Brenn-Engine!
- Auswahl der Kanäle für Mono-Audioclips
- Probleme mit einigen Audiogeräten wurden behoben
- Das Problem eingefrorener Spuren wurde behoben

Änderungen in Version 4

- Unterstützung von MIDI - Aufnahme und Wiedergabe
- Integrierte Unterstützung von VSTi-Software-Synthesizern
- Neue Instrumente: VST MiniMogueEx, VB3-Orgel, General-MIDI-Synth
- Presets ermöglichen es, Mega-Instrumente zu erzeugen (Kombination von Effekt und virtuellem Synthesizer)
- Unterstützung des „WaveRT low latency" Audio-Systems von Windows Vista
- Piano-Roll-Oberflächezur Bearbeitung, Quantisierung und Korrektur von MIDI-Noten
- Loop-Funktion für MIDI-Clips

Änderungen in Version 3

- Neue Benutzeroberfläche
- ASIO-Unterstützung für Treibersysteme mit niedriger Latenz
- FlexAudio-Time-Stretching
- Tempo- und Tonartanpassung
- Tempoerkennung in Songs
- Unterstützung von ACID- und Apple-Loops
- Downloadbare Loop-Bibliothek
- Zugriff auf Effekte für Spur- und Projektdetails
- Leichte Modifikationen der Hüllkurvenfunktionen gegenüber Version 2
- Projekt-Transferfunktion
- Gleichzeitige Aufnahme mehrerer Audio-Spuren
- Import von MP3-, WAV-, OGG- oder AIF-Dateien
- Unterstützung von 24 Bit, 192 kHz High Resolution Audio

© 2012 Acoustica, Inc

Über Acoustica

Acoustica wurde 1998 im Yosemite Valley gegründet. Acousticas Mission ist eine qualitativ hochwertige, inovative und leistungsfähige Software. Wir schätzen Sorgfalt, Kreativität und Innovation. Wir haben uns dem Internet mit seinen neuen Möglichkeiten verschrieben. Außerdem folgen wir dem exotischen Leitsatz: SOFTWARE SOLLTE EINFACH ZU BEDIENEN SEIN!

Mixcraft 6 ist die neuste Software in einer Reihe von hoch innovativen und anwenderfreundlichen Programmen aus unserm Hause.

Andere Produkte:

- Pianissimo
- Beatcraft
- CD/DVD Label Maker
- Spin It Again

Acoustica
P.O. Box 728
Oakhurst, CA 93644
U.S.A.
www.acoustica.com

Copyright © 1998-2012 Acoustica. All rights reserved.

ACOUSTICA® | *Software should be easy to use.*

Founded in 1998 and located in the foothills of the Yosemite Valley, Acoustica's mission is to create high quality, intuitive, and powerful software at affordable prices. At Acoustica, the customer comes first!