



Handbuch

1. Grundlegende Funktionen

- 1.1 Programmnavigation
- 1.2 Laufwerke auswählen
- 1.3 Dateien auswählen
- 1.4 Ausgabeformat und Qualität auswählen
- 1.5 Ausgabeort auswählen
- 1.6 Dateinamenschema festlegen
- 1.7 Cover suchen
- 1.8 Fortschritt prüfen
- 1.9 Ergebnis prüfen

2. Funktionen

- 2.1 Cover-Editor
 - 2.1.1 Formatauswahl
 - 2.1.2 Titel oder Inhalt hinzufügen
 - 2.1.3 Cover gestalten
 - 2.1.4 Neuen Text einfügen
 - 2.1.4.1 Text formatieren
 - 2.1.4.2 Schriftart und Farbe
 - 2.1.4.3 Symbole und Internet-Adressen
 - 2.1.4.4 Kreisförmiger Text
 - 2.1.5 Neue Tabelle einfügen
 - 2.1.5.1 Formatierung und Ausrichtung
 - 2.1.5.2 Schriftart und Farbe
 - 2.1.5.3 Zellen zur Tabelle hinzufügen und entfernen
 - 2.1.5.4 Zeile verschieben / Spalte anzeigen
 - 2.1.6 Objekte ausrichten
 - 2.1.7 Werkzeugleiste
 - 2.1.8 Vorschau des Covers
 - 2.1.9 Formate bearbeiten (Überblick)
 - 2.1.9.1 Papierformat wählen

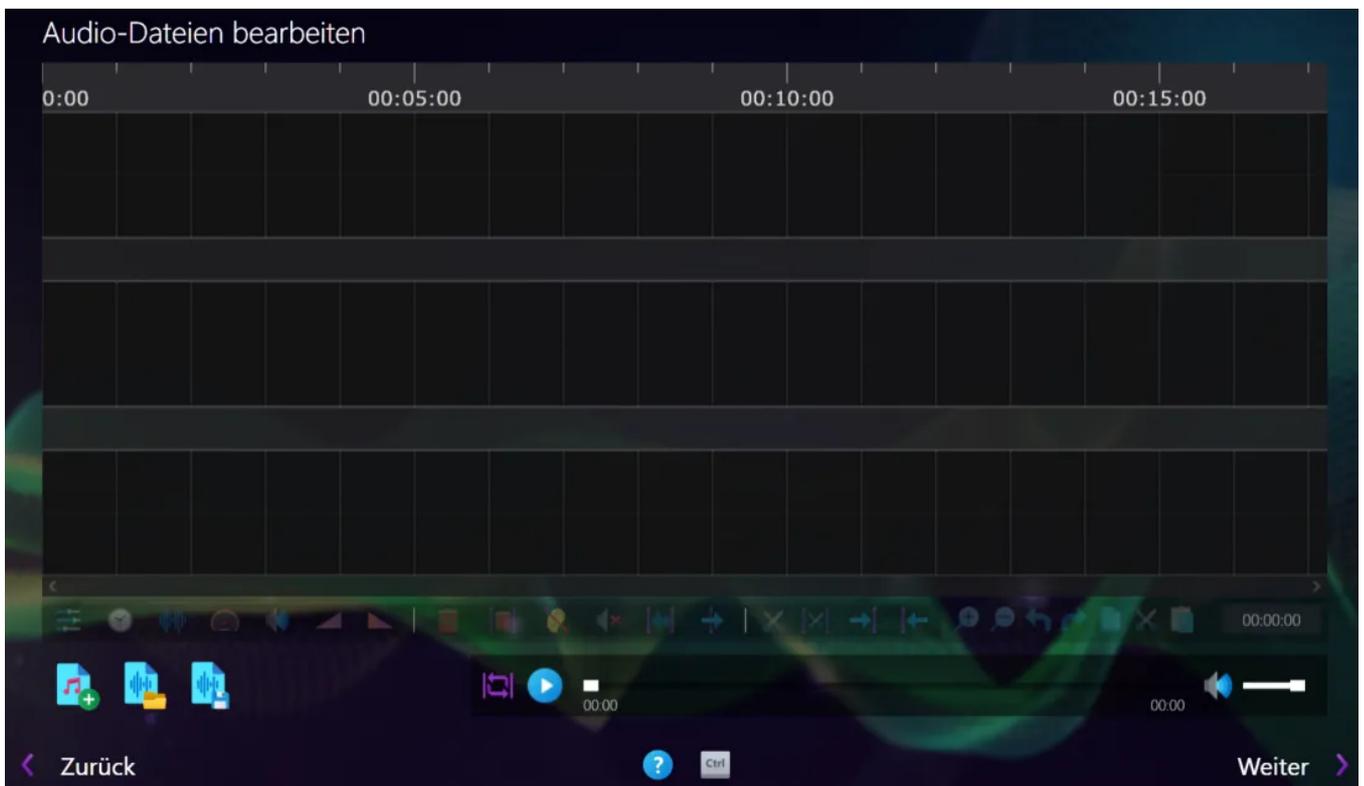
- 2.1.9.2 Mehrere Objekte auf einer Seite drucken
- 2.1.9.3 Format definieren
- 2.1.9.4 Disc Radius verändern
- 2.1.9.5 Übersicht der Formateigenschaften

2.1.10 Nach dem Drucken

- 2.2 Rippen (Extrahieren)
- 2.3 Brennen
- 2.4 Organisieren
- 2.5 Bearbeiten
 - 2.5.1 Dateien bearbeiten
 - 2.5.1.1 Tempo ändern und Tonhöhe beibehalten
 - 2.5.1.2 Geschwindigkeit und Tonhöhe ändern
 - 2.5.1.3 Tonhöhe ändern und Geschwindigkeit beibehalten
 - 2.5.1.4 Loop Preview
 - 2.5.1.5 Smartes Positionieren von Audio-Segmenten
 - 2.5.2 Audio-Dateien teilen
 - 2.5.3 Start & Ende Schneiden
 - 2.5.4 Metadaten bearbeiten
 - 2.5.5 Audio-Dateien konvertieren
 - 2.5.6 Analysieren
 - 2.5.7 Normalisieren
 - 2.5.8 Equalizer
- 2.6 Video zu Musik
- 2.7 Aufnehmen
 - 2.7.1 Von Mikrofon
 - 2.7.2 Alles was Sie hören
- 2.8 Wiedergabelisten erstellen
- 2.9 Titelmixer

1. Grundlegende Funktionen

1.1 Programmnavigation



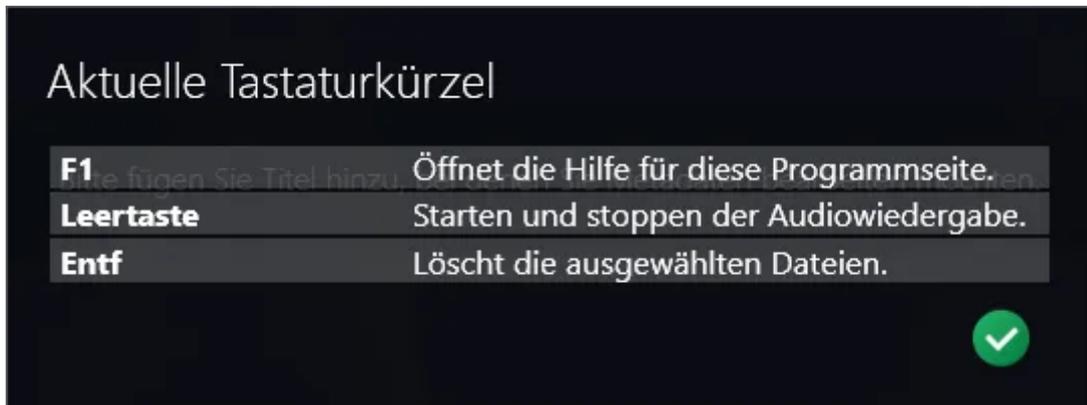
Wenn du das Haussymbol anklickst, kommst du zur Startseite von Ashampoo Music Studio 10 zurück. Wenn du bereits Änderungen vorgenommen hast, wirst du vielleicht gefragt, ob du diese verwerfen möchtest.

Über das Fragezeichensymbol kannst du jederzeit auf die relevanten Abschnitte in der integrierten Programmhilfe zugreifen.

Mit den Pfeilsymbolen kannst du zwischen den einzelnen Schritten der aktuell ausgewählten Funktion (z.B. Extrahieren) wechseln, um zum Beispiel nachträglich Einstellungen zu ändern oder andere Tracks auszuwählen. Das Pfeilsymbol-Rechts

funktioniert wie eine "Weiter"-Taste und startet die gewünschte Operation, nachdem alle benötigten Einstellungen vorgenommen wurden. Wenn du das Haussymbol anklickst, kommst du jederzeit zurück zur Startseite.

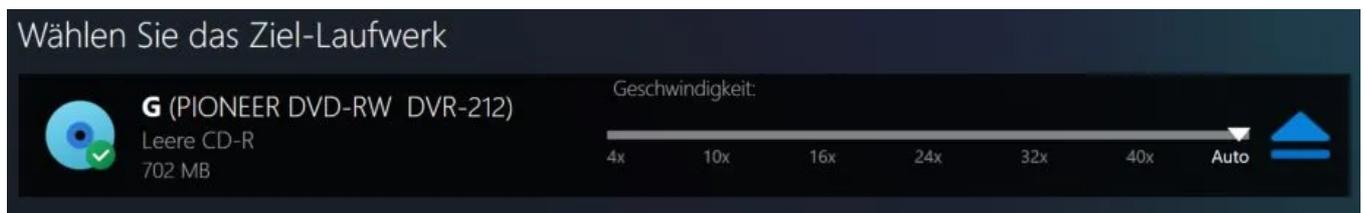
Tastaturkürzel



Klicke auf "Strg", um die verfügbaren Tastaturkürzel und ihre Funktionen für den aktuellen Programmbereich anzuzeigen.

1.2 Laufwerke auswählen

Die Laufwerksauswahl erfolgt immer über einen dem unten dargestellten Bild ähnlichen Dialog.

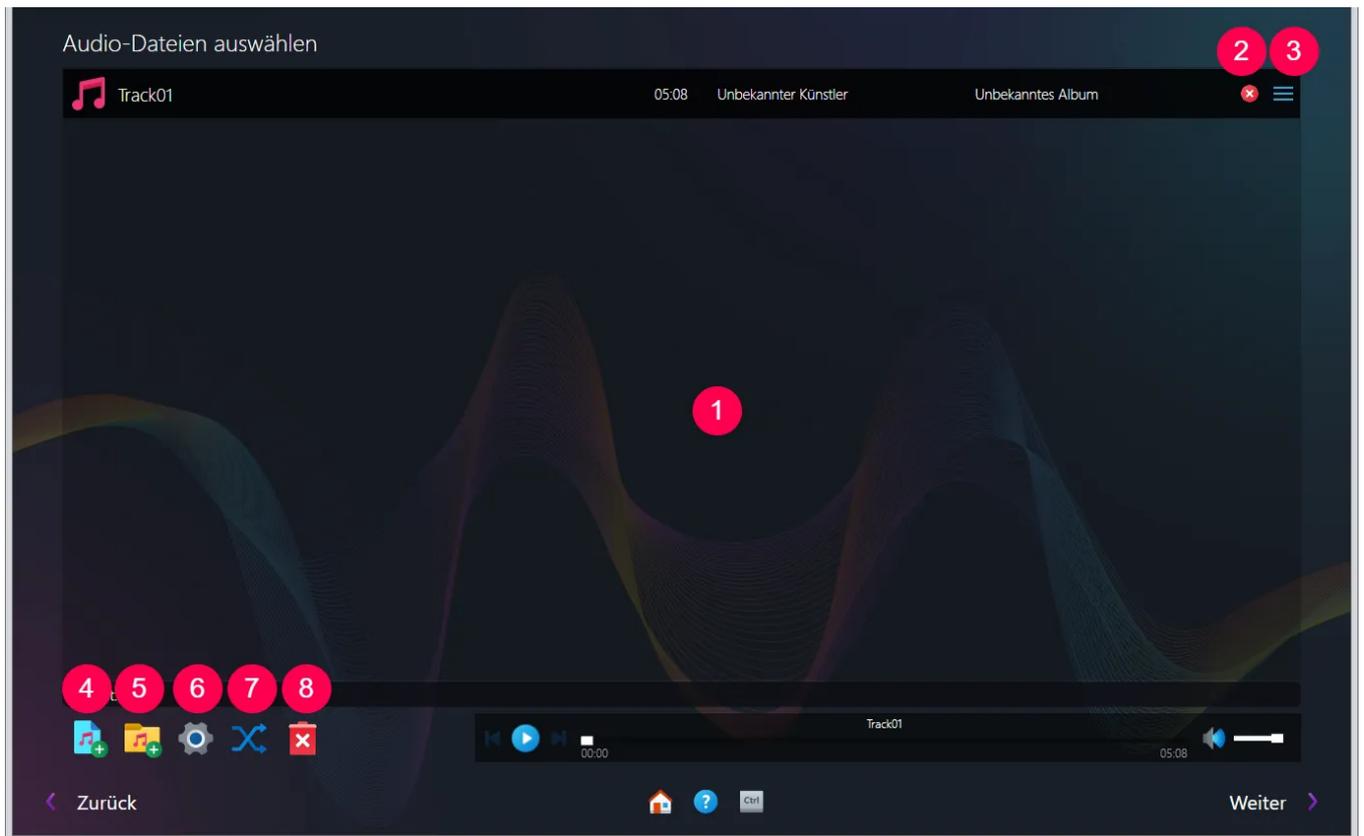


1: Wenn du mehrere Laufwerke hast, kannst du auswählen, welches Laufwerk du zum Auslesen oder Brennen verwenden möchtest.

2: Du kannst auch angeben, mit welcher Geschwindigkeit die Daten gelesen werden sollen. Es wird empfohlen, die Einstellung Automatisch beizubehalten.

1.3 Dateien auswählen

Das Hinzufügen von Dateien erfolgt in Ashampoo Music Studio 10 immer über den unten dargestellten Dialog (hier wurde stellvertretend für alle Dateiauswahldialoge der beim Brennen von Dateien für eine Audio-CD angezeigte Dialog verwendet).



1: Hier siehst du alle hinzugefügten Titel. Du kannst Dateien direkt aus dem Windows Explorer in diesen Bereich ziehen. Wie bei Listen üblich, können Titel markiert werden. Eine Mehrfachauswahl ist möglich.

2: Entfernt die Datei aus dem Projekt.

3: Mit der Maus kannst du den Eintrag innerhalb der Liste verschieben.

4: Fügt die ausgewählten Dateien dem Projekt hinzu.

5: Fügt dem Projekt alle Dateien aus dem ausgewählten Ordner hinzu.

6: Hier findest du je nach Programmfunktion weitere Einstellungen, z.B. für das Crossfading.

7: Ordnet die aktuellen Dateien zufällig an.

8: Entfernt alle Dateien aus dem Projekt.

9: Du kannst hier den ausgewählten Titel probenhören.

In den erweiterten Einstellungen (Zahnrad-Symbol) findest du zwei unterschiedliche

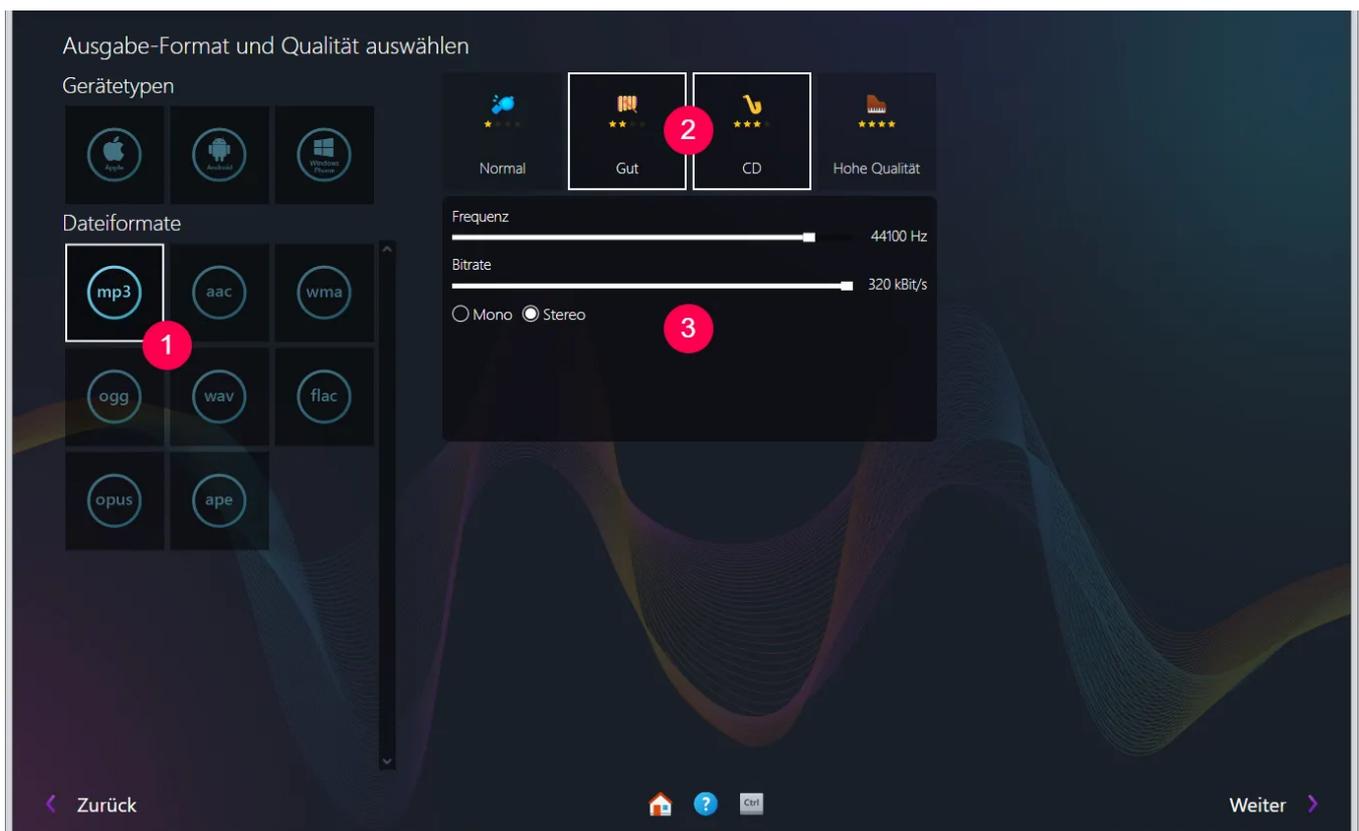
Brennmethode zur Auswahl: Disc At Once und Track At Once. Das Programm wählt automatisch die richtige Methode aus. Disc at once schreibt die gesamte Disc in einem Vorgang (optimal für Daten-CDs wie MP3- oder WMA-Discs oder Audio-CDs ohne Pausen), während Track at once die Standardmethode für normale Audio-CDs ist. Wenn es jedoch Probleme gibt (z.B. beim Abspielen im Autoradio oder älteren Geräten), solltest du den jeweils anderen Modus ausprobieren.

Dort kannst du auch eine Pause zwischen den Tracks definieren.



1.4 Ausgabeformat und Qualität auswählen

An mehreren Stellen im Programm musst du das Ausgabeformat festlegen. Dazu öffnet sich eine Auswahlseite, die ähnlich dem unten dargestellten Dialog aussieht. Die verfügbaren Formate können je nach ausgewählter Funktion unterschiedlich sein.



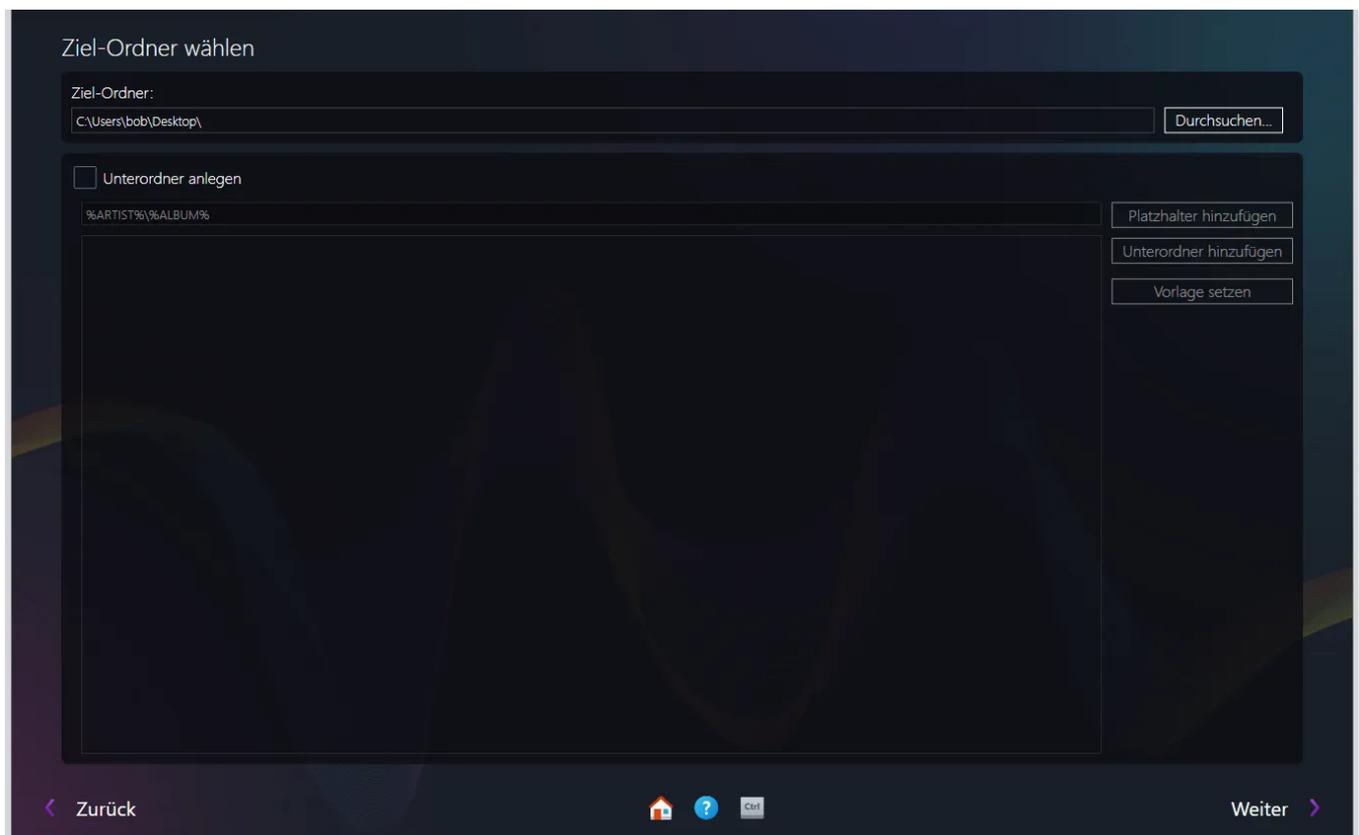
1: Wähle hier das gewünschte Ausgabeformat aus.

2: Neben dem ausgewählten Format beeinflussen auch die Frequenz und die Bitrate die Musikqualität. Hier findest du Voreinstellungen für unterschiedliche Qualitätsstufen. Abhängig von deiner aktuellen Auswahl werden die genannten Parameter automatisch justiert.

3: Du kannst direkt die Frequenz und die Bitrate beeinflussen und zwischen 1-Kanal- (Mono) und 2-Kanal-Ton (Stereo) umschalten.

1.5 Ausgabeort auswählen

Für einige Funktionen muss der Speicherort festgelegt werden.



Dafür klicke auf "Durchsuchen" und wähle dort das Ausgabeverzeichnis aus. Du kannst dann durch das System browsen und den gewünschten Ordner aussuchen.

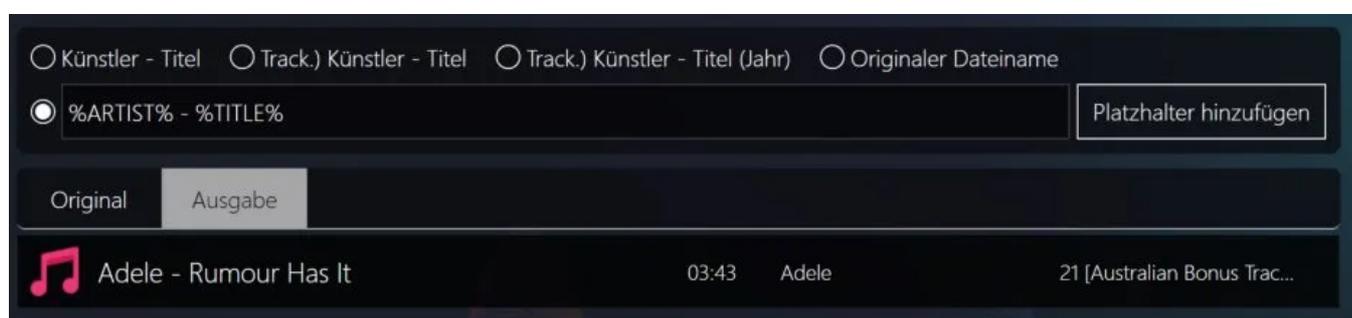
Klicken auf Unterordner anlegen, bietet eine gute Möglichkeit, entweder manuell einen Ordernamen einzugeben oder Ordner automatisch anlegen und die Lieder darin ablegen zu lassen. Dazu werden die Meta-Informationen (Tags) ausgelesen und entsprechend der Variablen (nach Künstlernamen, Album, etc. s. [Dateinamenschema festlegen](#)) angelegt und die Songs gespeichert. So können auch größere Mengen an Songs bequem in einer übersichtlichen Struktur geordnet werden. Vorgefertigte

Variablenkombinationen findest Du unter "Vorlage setzen".

Du kannst in dem Textfeld sogenannte Platzhalter, auch Variablen genannt, verwenden, mit denen beim Speichern automatisch Titelmerkmale, z.B. der Künstlername, eingefügt werden. Nähere Informationen zu Platzhaltern findest du unter [Dateinamenschema festlegen](#).

1.6 Dateinamenschema festlegen

An mehreren Stellen im Programm muss ein Namensschema für zu erstellende Dateien festgelegt werden. Hierfür wird ein dem dargestellten Bild ähnlicher Dialog verwendet.



Bei den von Prozentzeichen umgebenden Begriffen handelt es sich um sogenannte Platzhalter, auch Variablen genannt. Diese stehen stellvertretend für titelspezifische Angaben, z.B. wird von Ashampoo Music Studio 10 für %ARTIST% später automatisch der angegebene Künstlername eingefügt.

Es stehen 4 voreingestellte, sowie eine benutzerdefinierte Regel für die Titelbenennung zur Verfügung. Bei den voreingestellten Regeln sind hinter der jeweiligen Auswahl die verwendeten Platzhalter angegeben. Die Auswahl selbst zeigt für den unten ausgewählten Titel jeweils das zu erwartende Resultat. Die fünfte Auswahlmöglichkeit, unter der sich ein Texteingabefeld befindet, ermöglicht die benutzerdefinierte Kombination von Platzhaltern. In dem Bildschirmfoto ist dort "%TRACK%.) %ARTIST% - %TITLE%" voreingetragen. Über dem Textfeld wird das zu erwartende Resultat für die eigene Regel angezeigt, in diesem Fall "01.) Trance Opera -Conquest Of Paradise". Die Verfübaren Variablen findest Du unter "Platzhalter hinzufügen".

%TRACK% (Nummer des Songs)

%TITLE% (Titel des Songs)

%FILENAME% (Dateiname)

%ALBUM% (Album, auf dem der Song enthalten ist)

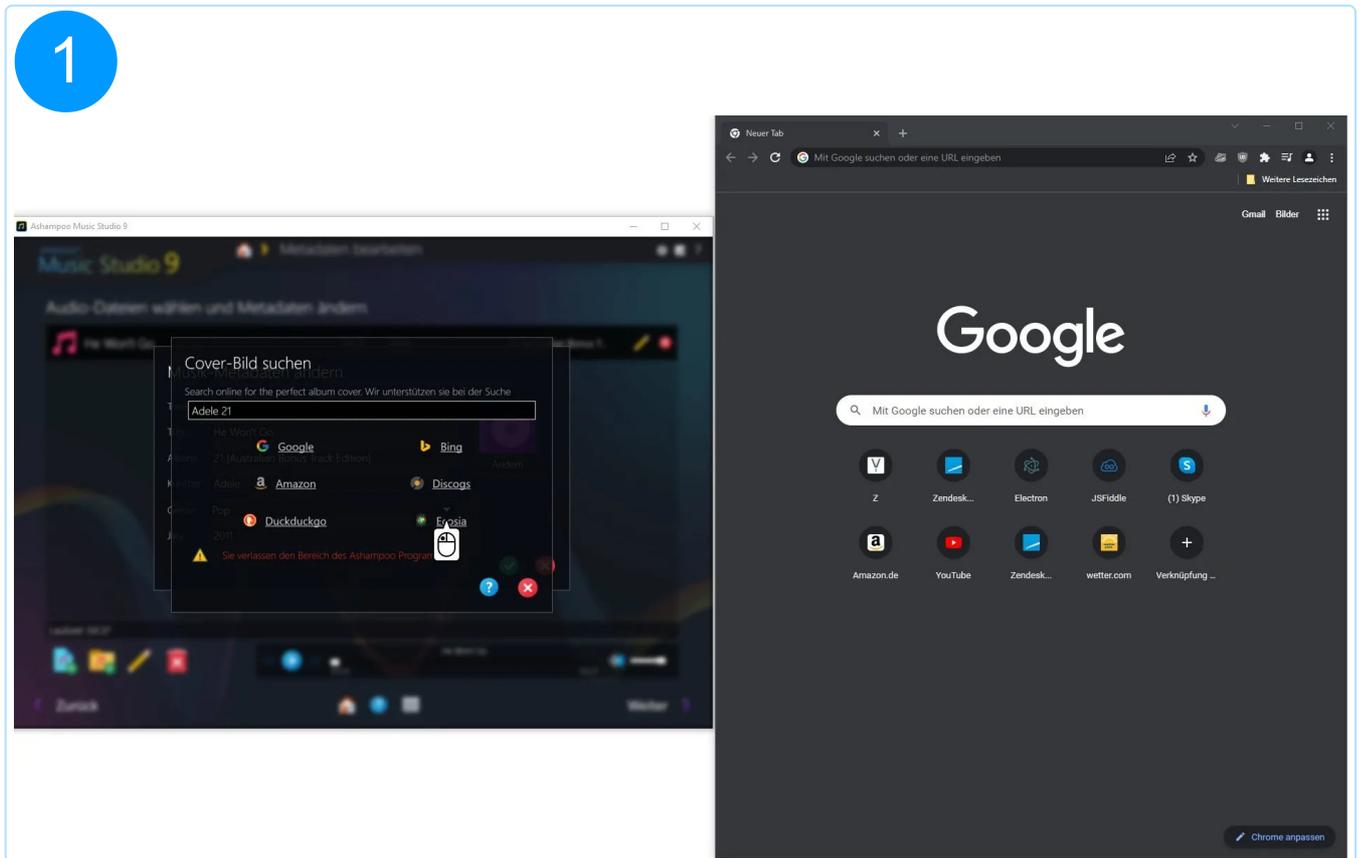
%GENRE% (Genre des Internpreten)

%YEAR% (Erscheinungsjahr)

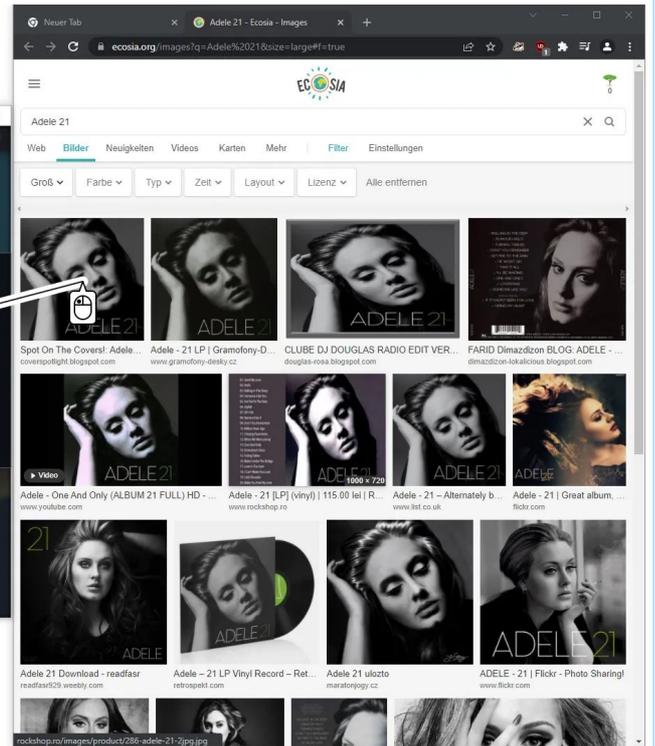
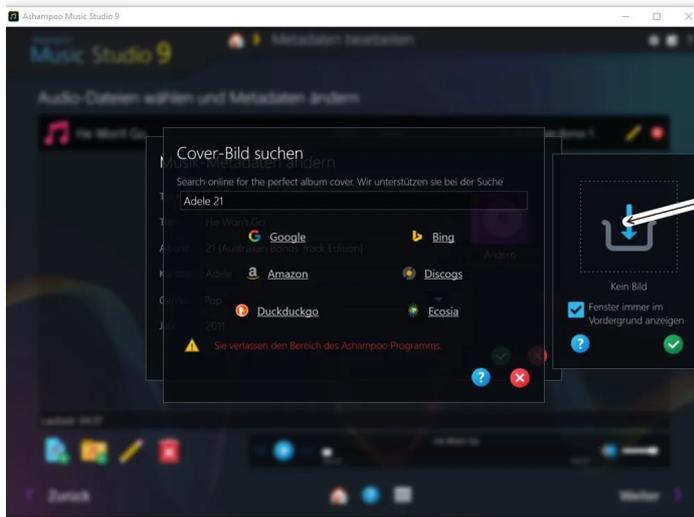
%FORMAT% (wie MP3, WMA, WAV, OGG, OPUS oder FLAC)

1.7 Cover suchen

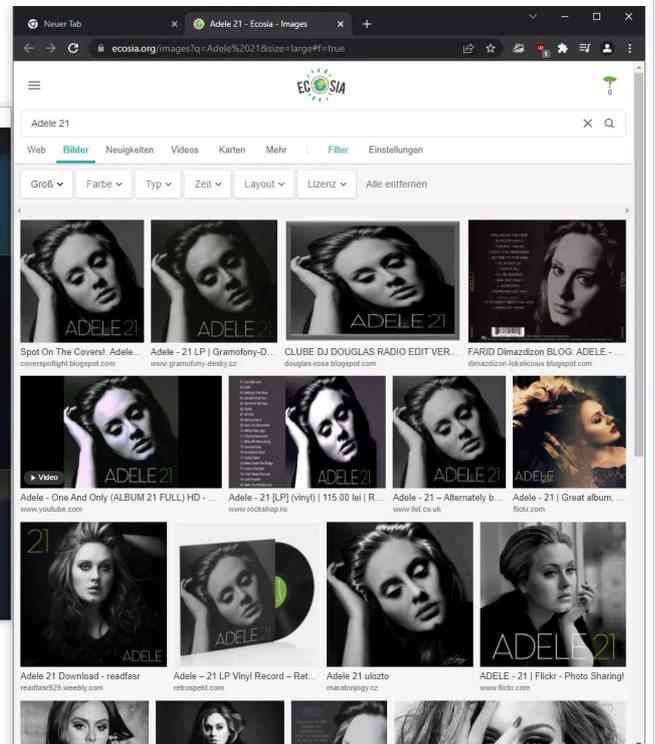
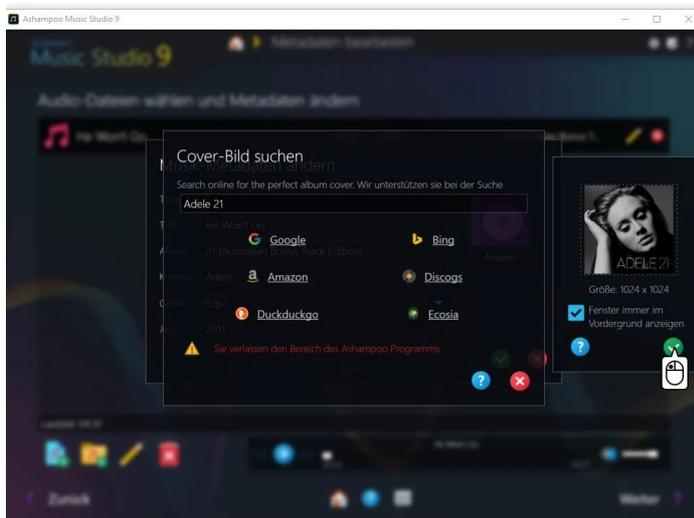
An einigen Stellen im Programm kannst du im Internet nach passenden Covern suchen und Ergebnisse per Ziehen und Ablegen in das Programm übernehmen. Die Vorgehensweise entspricht der nachfolgenden Darstellung. Das Design der Programmoberfläche kann je nach Ausgangssituation leicht variieren.

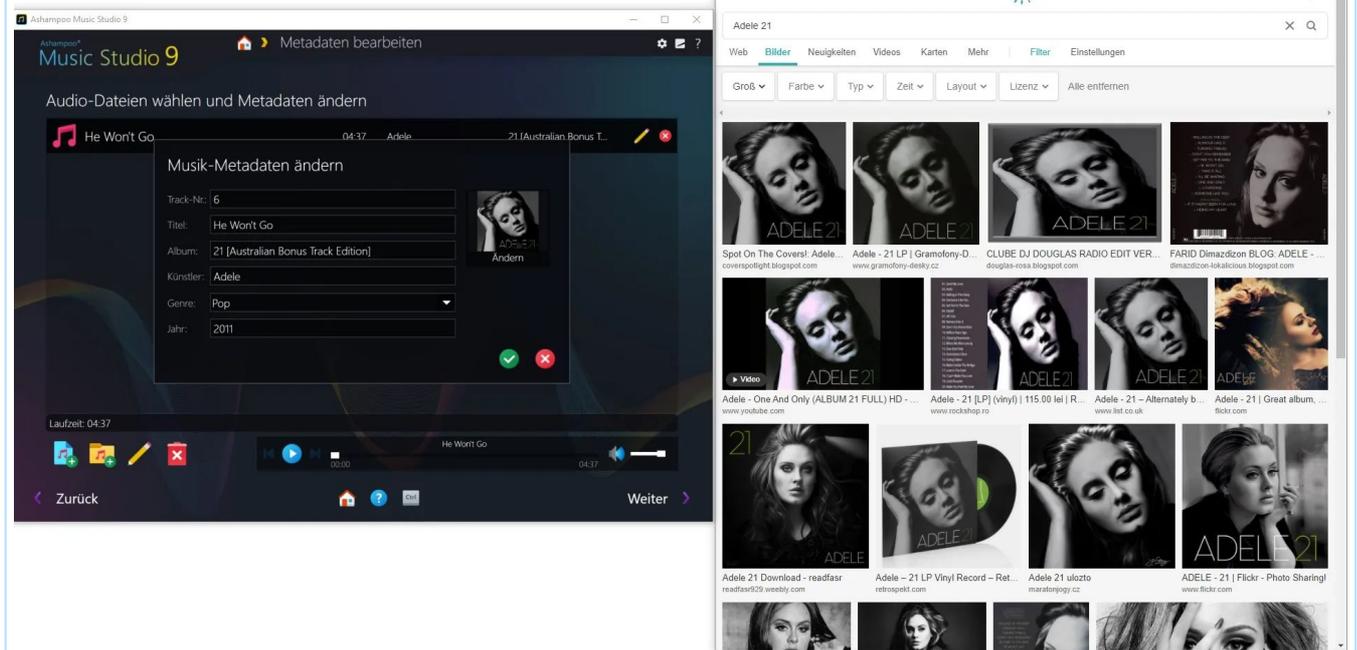


2



3

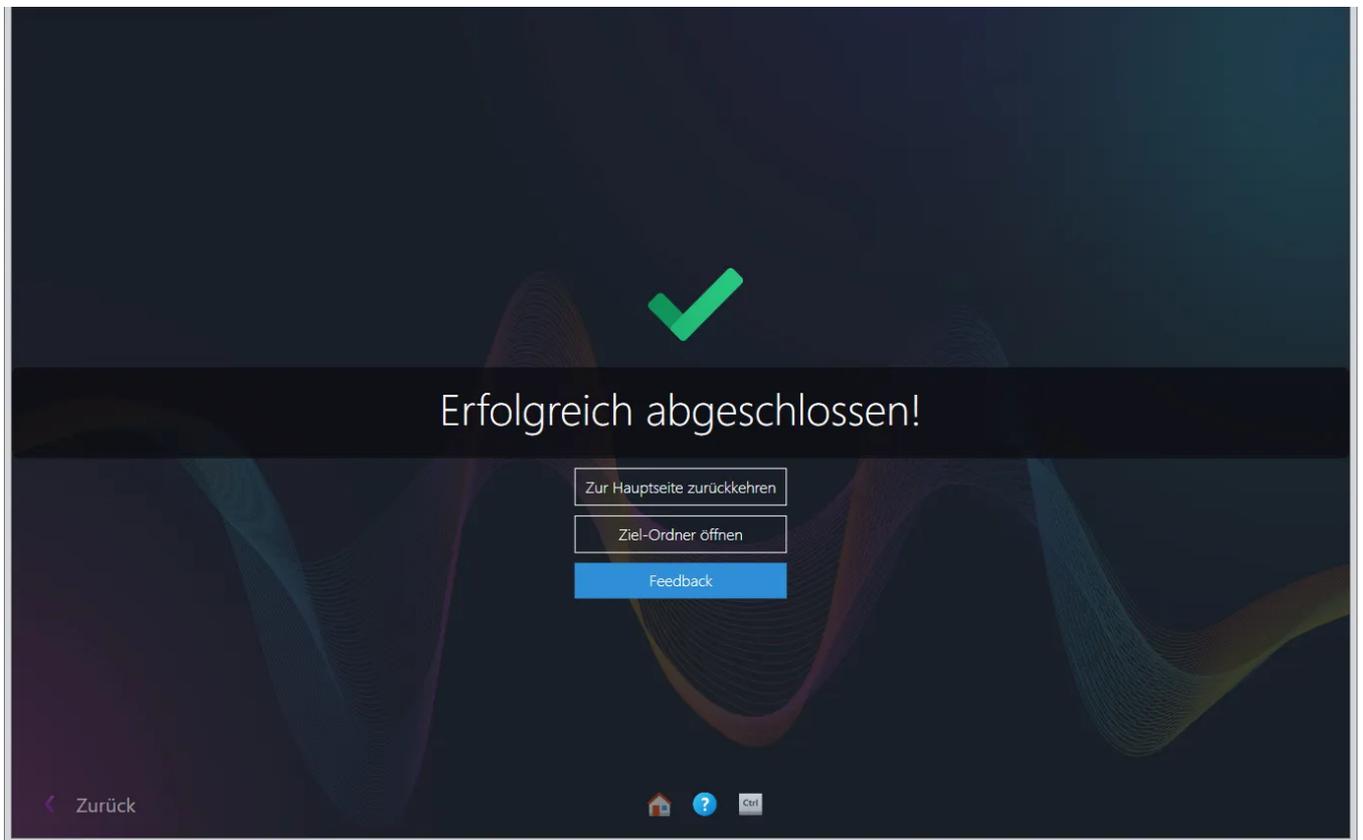




1.8 Fortschritt prüfen

Du siehst die Fortschrittsanzeige immer dann, wenn das Programm eine längere Berechnung vornehmen muss. Dies kann z.B. der Fall sein, wenn du die Tonspur eines längeren Videos extrahieren oder mehrere Tracks hintereinander mixen möchtest.

1.9 Ergebnis prüfen

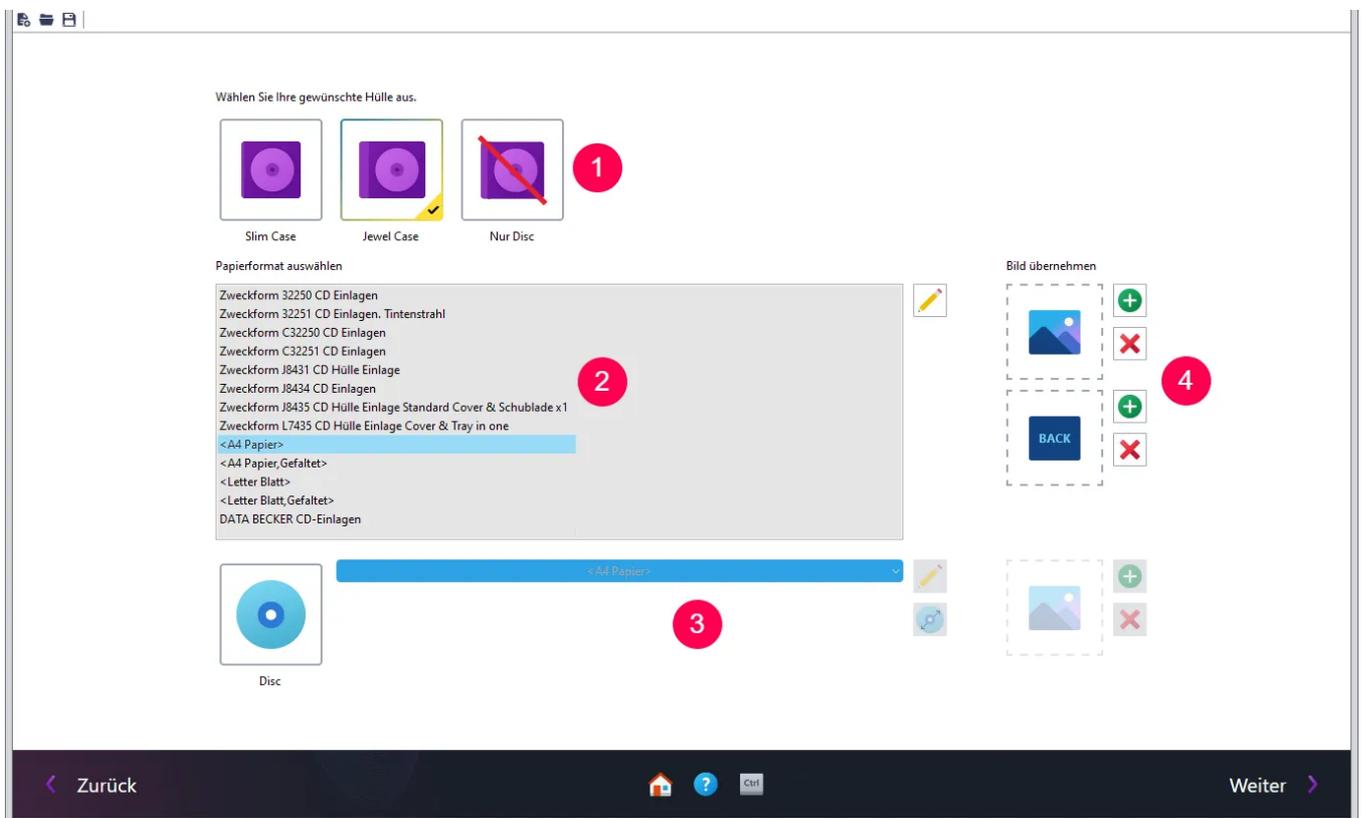


Wenn ein Prozess erfolgreich abgeschlossen wurde, hast du die Möglichkeit, das Programm zu beenden oder zur Hauptseite zurückzukehren.

2. Funktionen

2.1 Cover-Editor

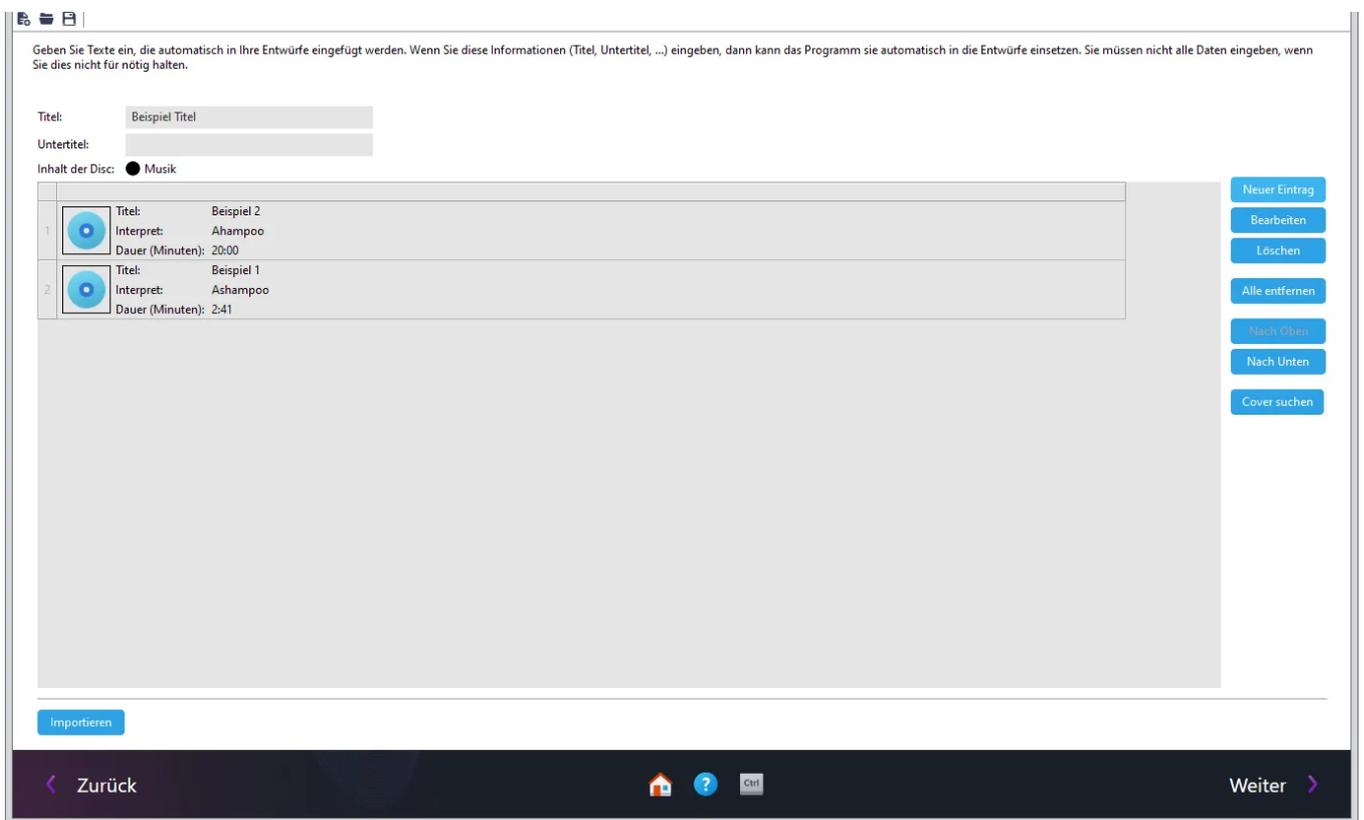
2.1.1 Formatauswahl



Wähle zunächst den gewünschten Cover-Typ aus. Du kannst "Disc" (3) unabhängig von dem oben ausgewählten Format (1) bei Bedarf mit auswählen, sowie als einziges Format über "Nur Disc". Für die Auswahl unterstützte Papierformate werden mittig links angezeigt (2) bzw. befinden sich für "Disc" in der Dropdown-Liste. Über die Stift-Symbole hast du die Möglichkeit, eigene Formate zu definieren oder vorhandene anzupassen, bzw. den Disc-Radius anzupassen.

Wenn du eine Hintergrundgrafik verwenden möchtest, kannst du unter Punkt 4 ein Bild für den gewünschten Cover-Typ hinzufügen (+) oder entfernen (x).

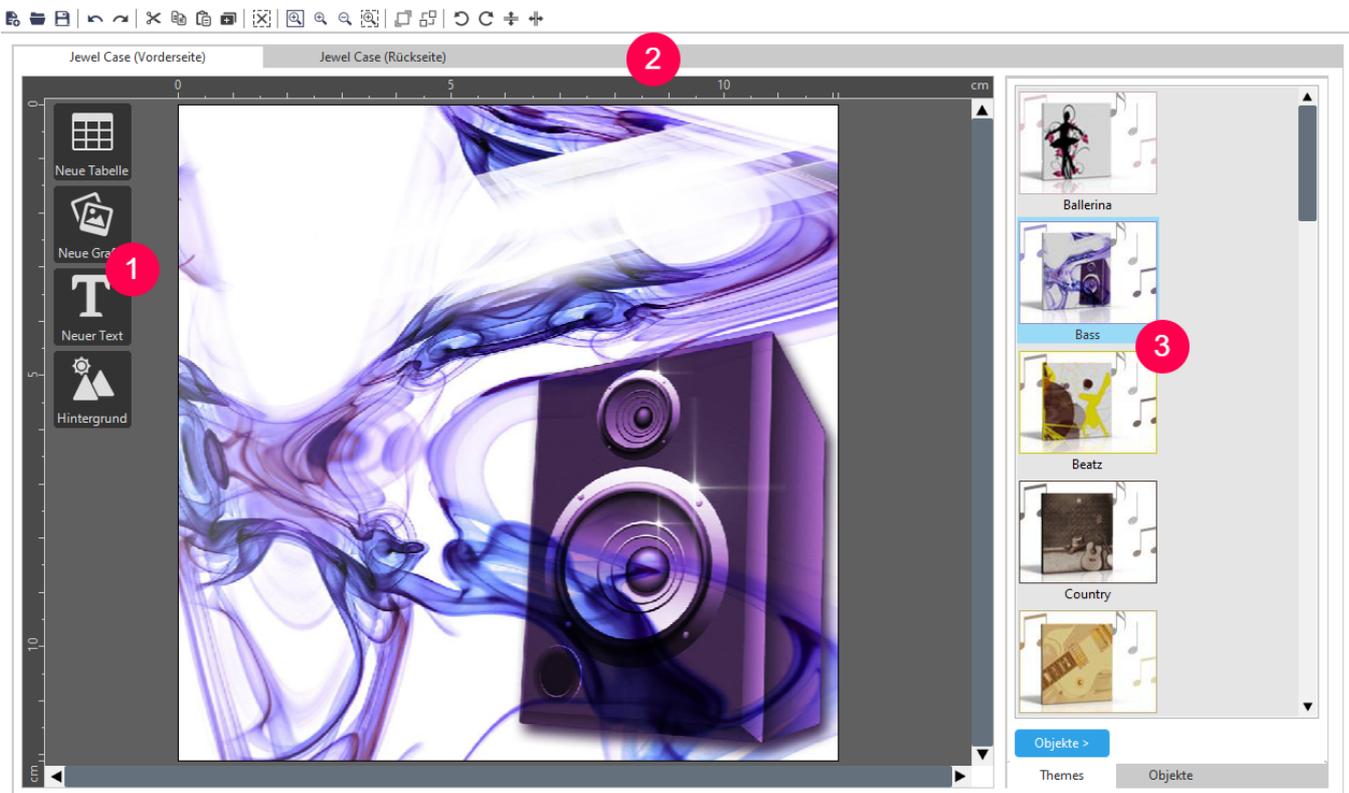
2.1.2 Titel oder Inhalt hinzufügen



Klicke in die Felder Titel bzw. Untertitel, um dort deine Daten einzugeben. Unter der Titeleingabe befindet sich eine kleine Leiste, wo der Inhalt der Disc (Musik, Daten, etc.) ausgewählt werden kann. Klicke auf den entsprechenden Typ und fahre fort. Diese Auswahl bewirkt, dass beim späteren Erstellen einer Tabelle die richtigen Bezeichnungen vorgegeben sind (z.B. Dauer für Musikstücke statt Größe für Dateien).

Wenn du schon einmal Interpreten, Titel und Dauer von 25 Stücken einer Musik-CD eingetragen hast, kennst du sicherlich die Mühen, die mit diesem Unterfangen verbunden sind. Daher gibt es die Möglichkeit, die Daten von der CD zu importieren. Lege dazu die CD / DVD, für die du die Hülle erstellen möchtest, in dein Laufwerk. Klicke danach auf "Importieren".

2.1.3 Cover gestalten



1: Über 4 Schaltflächen kannst Du problemlos neue Objekte (Bilder, Tabellen, etc.) integrieren.

Über Neues Bild fügen Sie Ihrem Cover ein neues Bild hinzu. Klicken Sie hier, öffnet sich ein Explorer, mit dem Sie Ihre Bilddateien öffnen und auswählen können. Nutzen Sie diese Option, wenn Sie Bilder vor einem Hintergrund platzieren möchten.

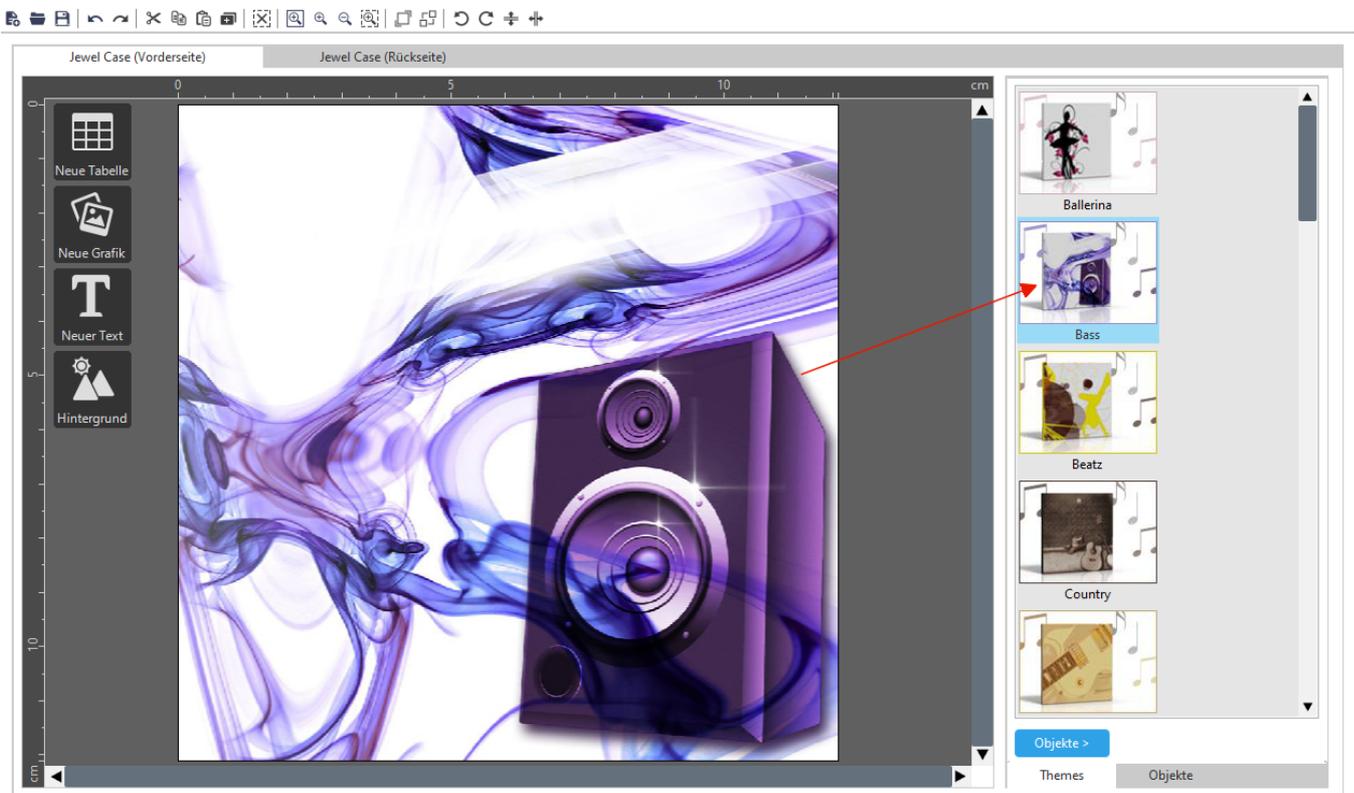
Der Hintergrund lässt sich erstellen / ändern, indem Sie auf diesen Button klicken. Wiederum öffnet sich ein Explorer, ein Bild kann ausgewählt werden. Dieses Bild wird aber gleich als Hintergrund definiert und eingepasst.

Neuer Text öffnet auf Ihrem Cover ein Textbox mit dem Standardtext Doppelklicken zum Editieren. Nach dem Doppelklick öffnet sich ein kleiner Texteditor, in dem Sie den Text und seine Formatierung (Aussehen, Schriftart) anpassen können.

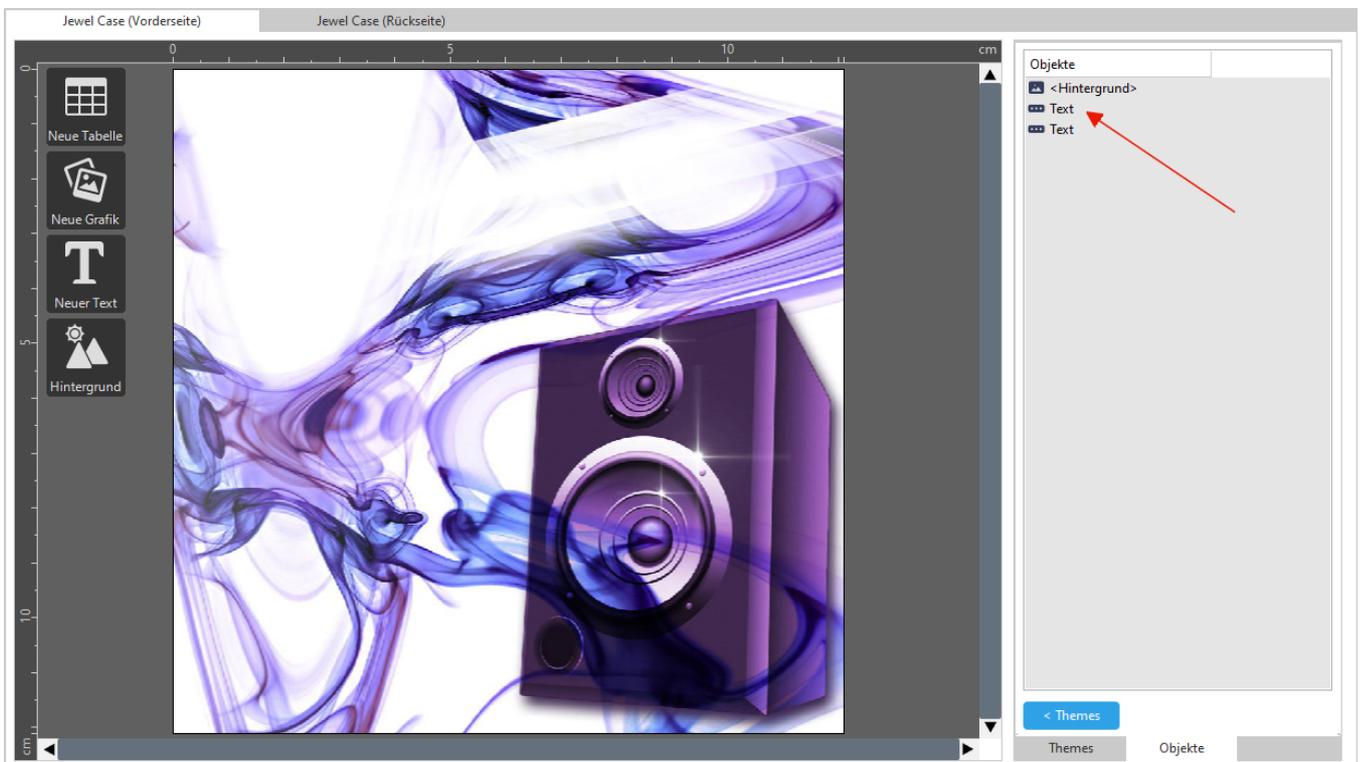
Über Neue Tabelle fügen Sie eine leere Tabelle ein. Mit einem Klick auf das jeweilige Feld können Sie problemlos Inhalte einfügen bzw. ändern.

2: Die Werkzeugleiste bietet Ihnen einen unkomplizierten Zugang zu zahlreichen Grundfunktionen aus dem Bereich Bildbearbeitung und sonstige Programmoptionen.

3: Ashampoo Music Studio 10 stellt hochwertige Themes (also künstlerisch gestaltete Vorlagen) zur Verfügung, die Sie als Grundlage für Ihre Projekte nutzen können.

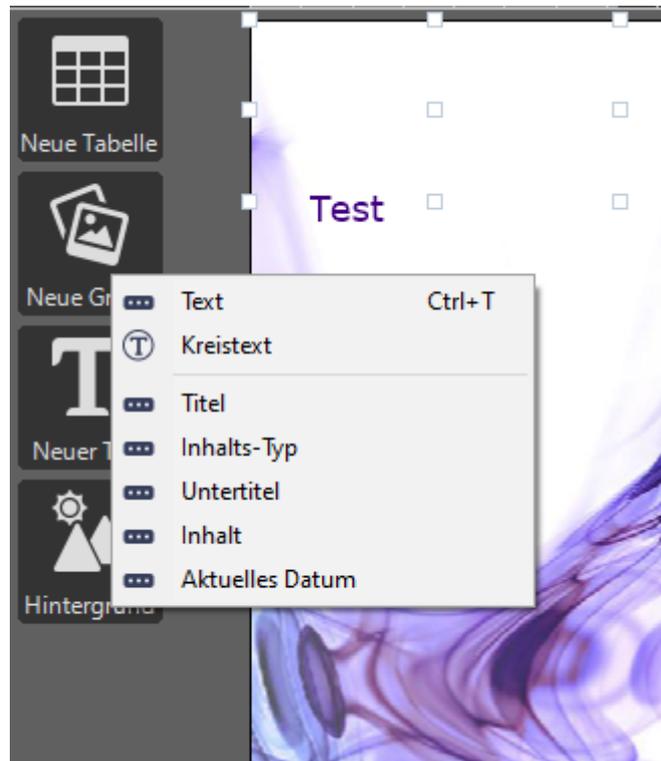


Habst du schon mehrere Objekte (also Texte, Tabellen, Bilder, etc.) platziert, kannst du über "Objekte" direkten Zugriff darauf nehmen. Dies ist besonders sinnvoll, wenn du mehrere Objekte nah beieinander platziert hast oder diese sich überschneiden.



Mit einem Linksklick auf den Objektnamen kannst du das Objekt formatieren, ein Rechtsklick stellt dir die Funktionen der Befehlsleiste zur Verfügung.

2.1.4 Neuen Text einfügen

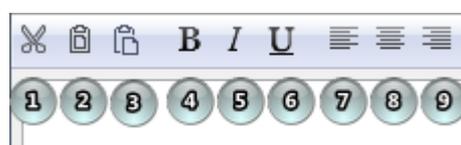


Wenn du einen Text hinzufügen möchtest, stellt dir Cover-Editor direkten Zugriff auf einige Funktionen zur Verfügung, mit denen du dir viel Zeit und Mühe sparen kannst.

So kannst du z.B. direkt Titel, Untertitel oder Inhalt aus den vorhergegangenen Schritten (was von der Disc importiert werden konnte, bzw. was du bereits eingegeben hast) übernommen werden.

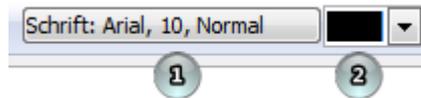
Klicke einfach auf den Text. Es erscheint dann ein Menü, in dem du den Text bearbeiten und formatieren kannst.

2.1.4.1 Text formatieren



- 1: Ausschneiden von markiertem Text
- 2: Kopieren von markiertem Text
- 3: Fügt Text aus der Zwischenablage ein
- 4: Formatiert den Text fett
- 5: Formatiert den Text kursiv
- 6: Formatiert den Text unterstrichen
- 7: Formatiert den Text linksbündig
- 8: Formatiert den Text zentriert
- 9: Formatiert den Text rechtsbündig

2.1.4.2 Schriftart und Farbe



- 1: Hier kannst du Fonts (also Schriftarten) auswählen
- 2: Hier kannst du die Textfarbe auswählen

2.1.4.3 Symbole und Internet-Adressen



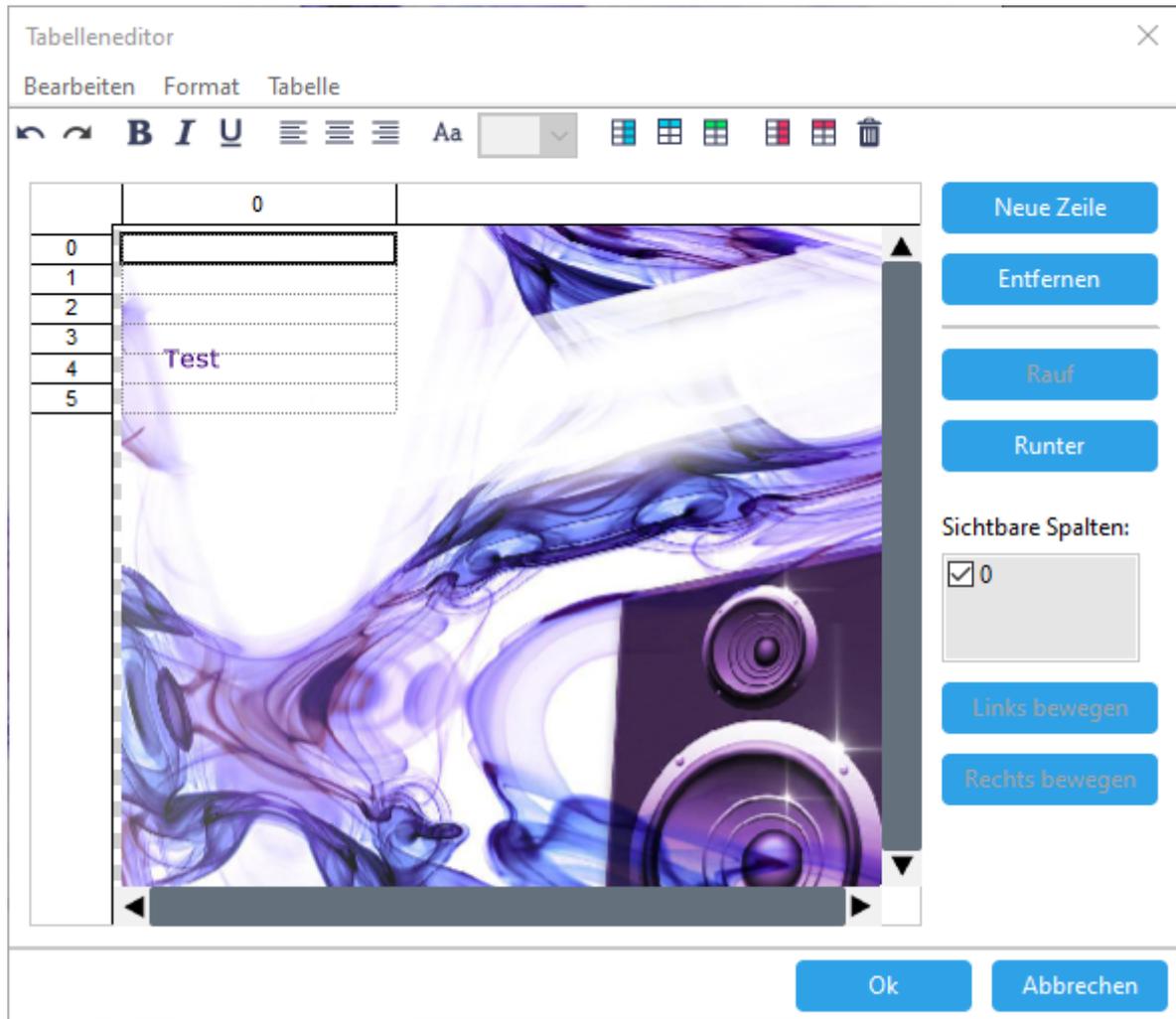
- 1: Hier kannst du Symbole und Sonderzeichen einfügen
- 2: Hier kannst du URLs (Internetadressen) einfügen

2.1.4.4 Kreisförmiger Text



Wenn du einen kreisförmigen Text einfügen möchtest, klickst du zunächst auf "Neuen Text" und dann "Kreistext". Es öffnet sich dann ein Menü, in dem du deinen Text eingeben und formatieren kannst. Wenn du damit fertig bist, drücke "OK", um den Text in dein Projekt zu übernehmen. Ziehe die Markierungen um den Kreistext mit der Maus, um die Krümmung anzupassen.

2.1.5 Neue Tabelle einfügen

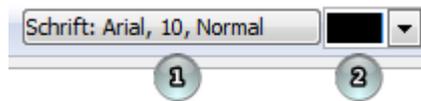


2.1.5.1 Formatierung und Ausrichtung



- 1: Formatiert den Text fett
- 2: Formatiert den Text kursiv
- 3: Formatiert den Text unterstrichen
- 4: Formiert den Text linksbündig
- 5: Formatiert den Text zentriert
- 6: Formatiert den Text rechtsbündig

2.1.5.2 Schriftart und Farbe



- 1: Hier kannst du Schriftarten auswählen
- 2: Hier kannst du die Textfarbe auswählen

2.1.5.3 Zellen zur Tabelle hinzufügen und entfernen



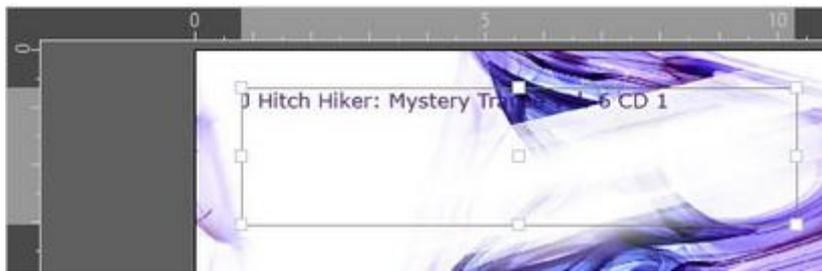
- 1: Fügt Spalten hinzu
- 2: Fügt eine Zeile hinzu (unterhalb der Position, wo sich Ihr Cursor befindet)
- 3: Fügt eine Zeile am Ende der Tabelle hinzu
- 4: Löscht eine Spalte
- 5: Löscht eine Zeile
- 6: Leert den Inhalt einer Zeile

2.1.5.4 Zeile verschieben / Spalte anzeigen



Wenn sich dein Mauszeiger in einer Zeile befindet, kannst du diese mit "Rauf" oder "Runter" innerhalb der Tabelle bewegen. Unter "Sichtbare Spalten:" kannst du bestimmen, welche Spalten in deinem Projekt angezeigt werden sollen.

2.1.6 Objekte ausrichten



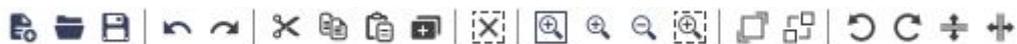
Wenn du auf ein Objekt klickst und dabei die Maustaste gedrückt hältst, kannst du das Objekt verschieben. Folgende Tasten kannst du dabei zusätzlich gedrückt halten, um Hilfslinien anzuzeigen:

STRG: Dir wird die Blattmitte (vertikal und horizontal mit roten, gestrichelten Linien) angezeigt. Schiebst du das Objekt darüber, bleibt es dort "haften", wie bei all den hier geschilderten Funktionen.

STRG + SHIFT: Zusätzlich zur Blattmitte wird dir noch die Mitten der anderen Objekte angezeigt.

ALT: Du kannst das Objekt an anderen Objekten ausrichten (parallel, angrenzend, etc.) Die Konturen der anderen Objekte werden durch rote Linien angezeigt.

2.1.7 Werkzeugleiste



Funktionen von links nach rechts:

Neues Projekt: Erzeugt ein neues Projekt. Vorher hast du aber noch die Möglichkeit, dein aktuelles Projekt zu speichern.

Projekt laden: Lädt ein bereits vorhandenes Projekt.

Projekt speichern: Speichert dein Projekt mit den aktuellen Einstellungen.

Rückgängig: Macht deine letzte Eingabe rückgängig.

Wiederherstellen: Stellt eine vorher rückgängig gemachte Aktion wieder her

Ausschneiden: Wenn du ein Objekt markiert hast, kannst du es hiermit ausschneiden.

Kopieren: Wenn du ein Objekt markiert hast, kannst du es mit diesem Button in die Zwischenablage kopieren.

Einfügen: Wenn du ein Objekt in der Zwischenablage hast, kannst du es hier in Ihr Projekt einfügen.

Duplizieren: Wenn du ein Objekt markiert hast und diesen Button wählst, wird das Objekt erneut ins Bild eingefügt.

Löschen: Wenn du ein Objekt markiert hast und diesen Button wählst, wird das Objekt gelöscht.

Zoom alle Objekte: Wenn du diesen Button wählst, wird die Ansicht so verkleinert, dass alle Objekte in den sichtbaren Bildausschnitt passen.

Reinzoomen: Stellt dein Cover vergrößert dar

Rauszommen: Stellt dein Cover verkleinert dar

Zoom Auswahl: Wenn du ein Objekt markiert hast und diesen Button wählst, wird das Objekt vergrößert angezeigt.

In den Vordergrund: Platziert das betroffene Objekt an erster Stelle in der Objekthierarchie. Das Objekt wird entsprechend über alle anderen angezeigt.

In den Hintergrund: Platziert das betroffene Objekt an unterster Stelle in der Objekthierarchie. Das Objekt wird entsprechend unter allen anderen angezeigt.

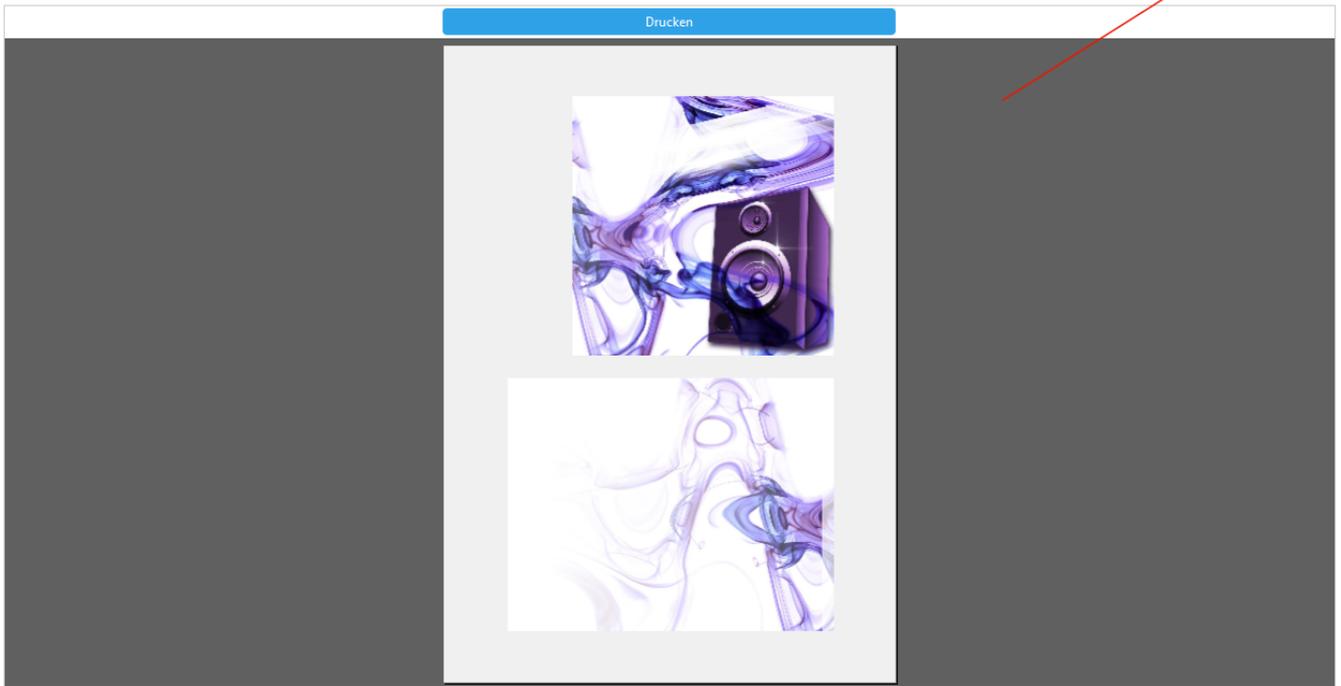
Links drehen: Wenn du ein Objekt markiert hast und diesen Button wählst, wird das Objekt um 90 Grad nach links gedreht

Rechts drehen: Wenn du ein Objekt markiert hast und diesen Button wählst, wird das Objekt um 90 Grad nach rechts gedreht

Vertikal spiegeln: Wenn du ein Objekt markiert hast und diesen Button wählst, wird das Objekt vertikal gespiegelt

Horizontal spiegeln: Wenn du ein Objekt markiert hast und diesen Button wählst, wird das Objekt horizontal gespiegelt

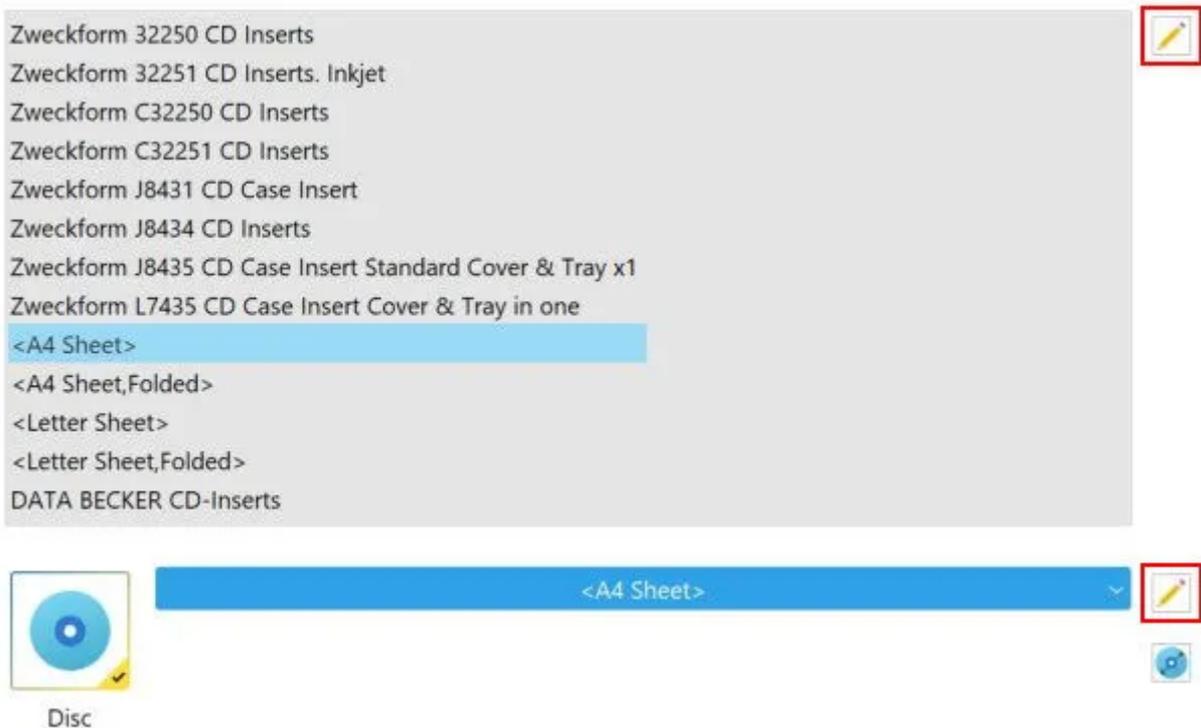
2.1.8 Vorschau des Covers



Nach dem Design kannst du dein Projekt hier zu Papier bringen. Dabei hast du die Wahl, ob das Projekt mit Schnittmarken gedruckt werden soll, um das Ausschneiden zu erleichtern.

2.1.9 Formate bearbeiten (Überblick)

Da die von Cover-Editor bereitgestellten Formate festgelegten Standards entsprechen, sind sie für die meisten Projekte absolut ausreichend. Du kannst aber auch die Formate bearbeiten, um auch für sehr spezielle Fälle gewappnet zu sein. Klicke dazu auf das Bleistiftsymbol hinter dem jeweiligen Cover-Typ.



Es öffnet sich nun ein Menü, in dem alle Formate aufgelistet sind, die deiner ausgewählten Coverart zugeordnet sind. Wenn du ein Format anklickst, siehst auf der linken Seite gleich eine schematische Darstellung davon. Die ursprünglichen Formate sind schreibgeschützt. Um ein neues zu erstellen klickst du stattdessen auf kopieren und gibst den Namen für das neue Format ein (z.B. DIN A4 neu). Klicke anschließend auf "Weiter".

Du wirst nun durch sämtliche Parameter (Einstellungen, Formate, etc.) des Formats geführt. Ändere die Werte nach Ihren Bedürfnissen und klicke zum Übernehmen jeweils auf Weiter.

Wenn du alle Änderungen vorgenommen hast, siehst du eine Übersicht, in der alle Einstellungen deines Formats abgebildet werden. Wenn du mit dem Ergebnis zufrieden bist, wähle "Beenden", ansonsten kannst du mit "Zurück" ohne Probleme noch weitere Änderungen vornehmen.

Wenn du die Änderungen übernommen hast, steht nun dein eigenes, individuelles Format zur Auswahl. Im Gegensatz zu den mitgelieferten Formaten kannst du dein eigenes Format jederzeit bei Bedarf bearbeiten.

2.1.9.1 Papierformat wählen

Papierformat Editor ✕

Vorschau für Blatt #1

Bitte wählen Sie ein Papierformat aus oder klicken Sie auf "Benutzerdefiniert".

Name: Beispielblatt

Papierformat: A4 sheet, 210 x 297 mm (210mm x 297mm) ▾

Breite: 21,00 cm

Höhe: 29,70 cm

Druckmedium: Blatt Papier ▾

Ausrichtung: Hochformat Querformat

Anzahl Seiten: 1 Seite 2 Seiten

Hilfe << Zurück Weiter >> Abbrechen

Um die von dir designten Cover am Ende des Prozesses korrekt drucken zu können, ist die Wahl des Papierformats von zentraler Bedeutung.

Druckst du z.B. mehrere Cover zusammen, werden diese kaum auf eine DIN A4-Seite passen. Deswegen kann hier die Anzahl der Seiten gewählt werden, ebenso wie die Ausrichtung der Seite, da z.B. ein DVD-Case nicht im Hochformat auf eine Seite passen würde.

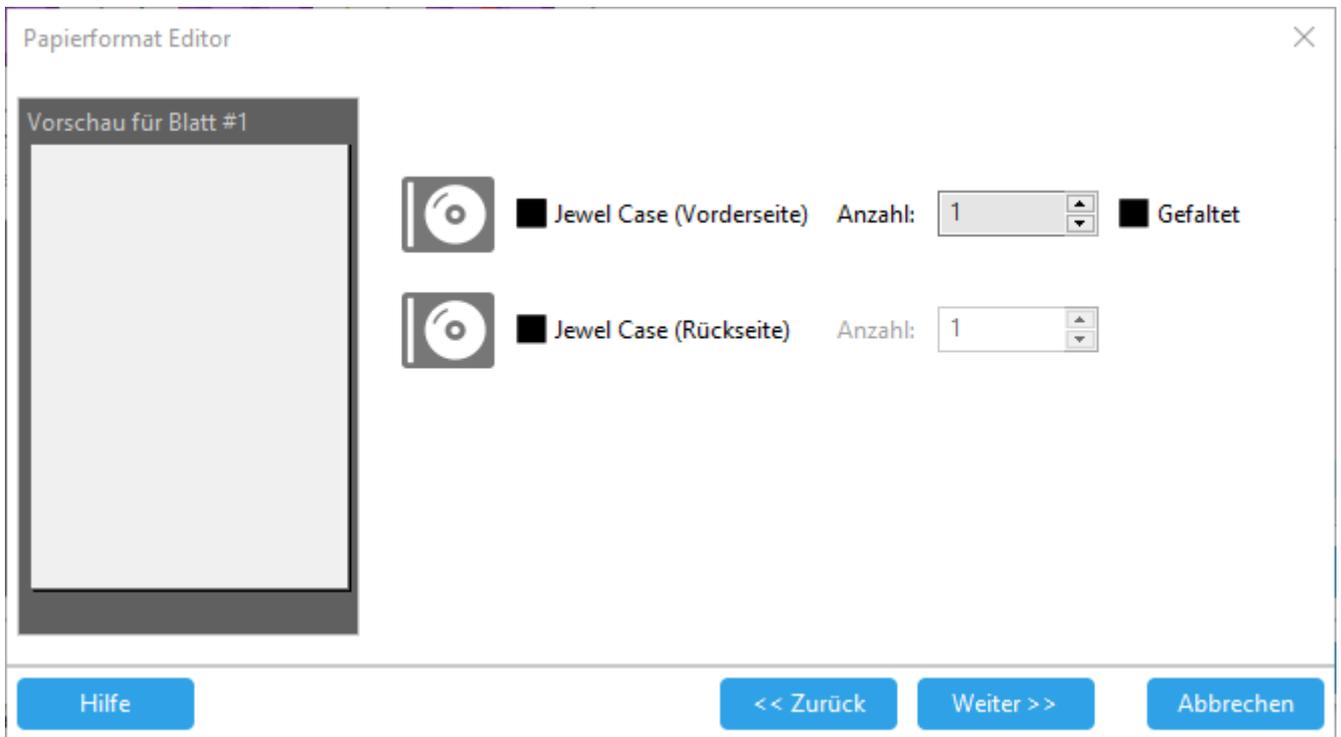
Wichtig ist auch, dass du das korrekte Druckmedium (also worauf gedruckt wird) angeben. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

Blatt Papier: Hierbei handelt es sich um ein handelsübliches Blatt Papier.

Etikett/Einschub: Viele Hersteller (darunter Zweckform und andere) bieten vorgefertigte Etiketten/Einschübe an. Wenn du ein solches Druckmedium verwenden willst, wähle bitte diese Option.

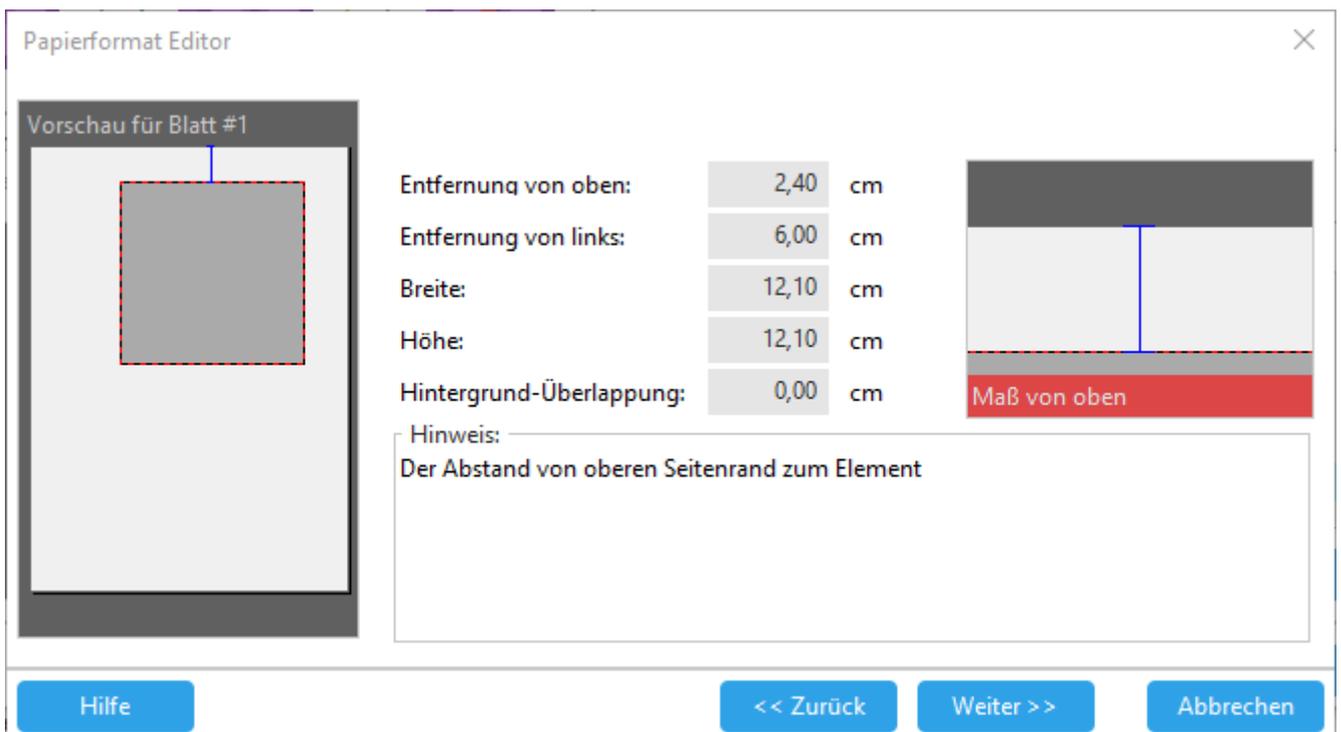
CD/DVD/Blu-ray Disk: Mit dieser Option wird direkt auf die CD gedruckt. Dazu ist es notwendig, dass jeweils der richtige Drucker und nachher beim Druck in den Druckeinstellungen das passende Format und Papierschacht gewählt werden.

2.1.9.2 Mehrere Objekte auf einer Seite drucken



Nachdem du gerade definiert hast, worauf gedruckt werden soll, kannst du nun bestimmen, was gedruckt werden soll. Setze einfach ein Häkchen vor das Projekt, welches du auf eine Seite drucken möchtest. Nutzt du ein Format, bei dem z.B. 2 Discs auf einer Seite sind (dies ist bei vielen Zweckform-Vorlagen möglich), kannst du die Anzahl entsprechend auf zwei erhöhen.

2.1.9.3 Format definieren



Hier werden nun die wichtigsten Informationen, die für das Gelingen des Drucks

notwendig sind, eingegeben.

Darum ist es auch essentiell, dass die Maße sehr genau erfasst werden. Treten hier Fehler auf, kann es zu Verschiebungen im Druck kommen. Um die von dir durchgeführten Änderungen deutlicher zu machen, wird dir auf der linken Seite des Dialogs eine Gesamtvorschau geliefert, rechts sind die Details des gerade geänderten Wertes dargestellt.

Folgende Maße sind (abhängig vom gewählten Format) einzugeben:

Entfernung von oben: Der Abstand vom oberen Seitenrand zum Element

Entfernung von links: Der Abstand vom linken Seitenrand zum Element

Breite: Die Breite des Elements

Höhe: Die Höhe des Elements

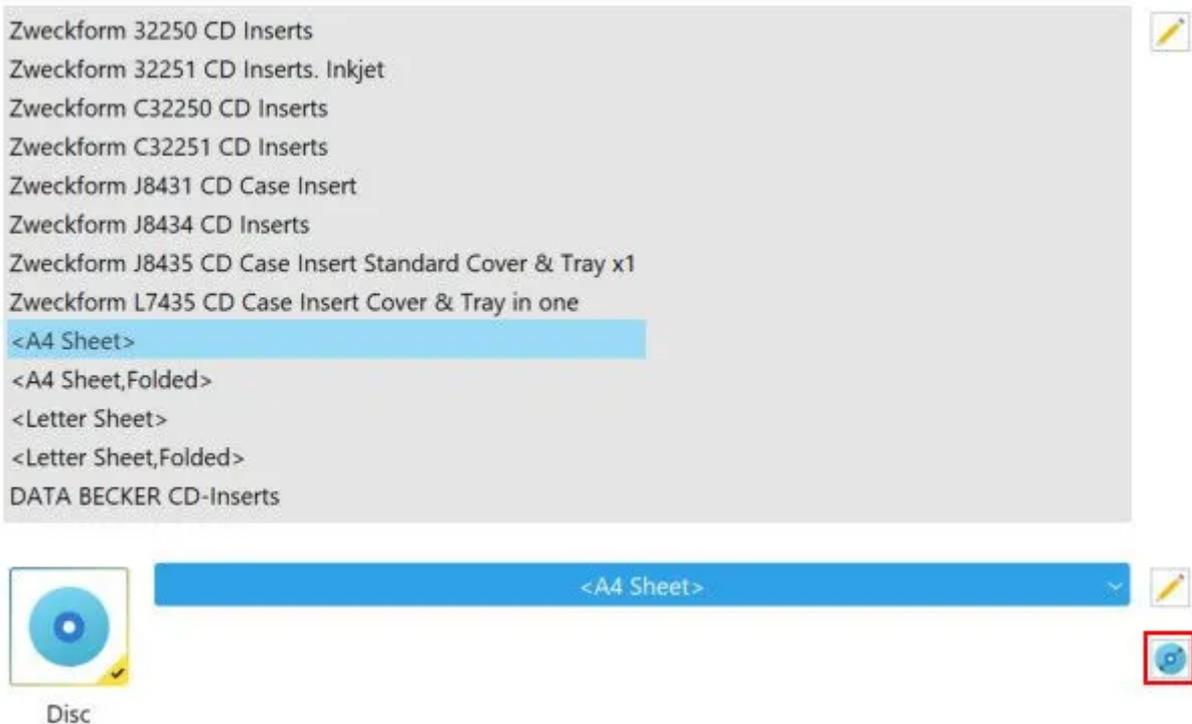
Breite (Falte): Die Breite der Falte des Elements. Hierbei variiert je nach Format, welche Breite damit gemeint ist. Handelt es sich um ein Format mit einem "Buchrücken" (so wie DVD Case oder Blu-ray Case), ist das die Breite des Rückens, bei gefalteten Formaten, wie bei Booklets, ist es die Breite bis zur Faltung.

Hintergrund-Überlappung: Damit z.B. bei Zweckform-Etiketten kein kleiner weißer Rand entsteht, lässt man das Programm leicht über den Rand des Etiketts hinweg drucken. Dadurch entsteht ein randloser Druck auf dem Etikett, nachdem man es aus der Vorlage nimmt. Die Breite, um die der Drucker jetzt weiter druckt, wird hier eingestellt (maximal 1.5 cm).

Zur besseren Orientierung wird das jeweils gemeinte Format in der kleinen Vorschau auf der linken und rechten Seite blau markiert.

2.1.9.4 Disc Radius verändern

Bedruckbare CDs / DVDs sehen am besten aus, wenn sie vollständig bedruckt sind. Die verfügbare Fläche ist aber von Anbieter zu Anbieter verschieden. Sogenannte Fullface-Datenträger erlauben einen Druck über die komplette Oberfläche, bei anderen Produkten muss außen oder innen ein gewisser Rand frei bleiben. Diese Angaben stehen normalerweise auf den Verpackungen und erlauben so eine exakte Nutzung der zur Verfügung stehenden Oberfläche.



Klicke auf das Disc-Symbol, um ein individuelles Format zu erstellen.

Schau nun auf die Angaben des CD-Herstellers (auf der Verpackung oder der Internetseite). Im Notfall kannst du natürlich auch von Hand nachmessen. Gebe dann einfach den inneren und äußeren Durchmesser ein und klicke auf "OK", um deine Eingabe zu übernehmen.

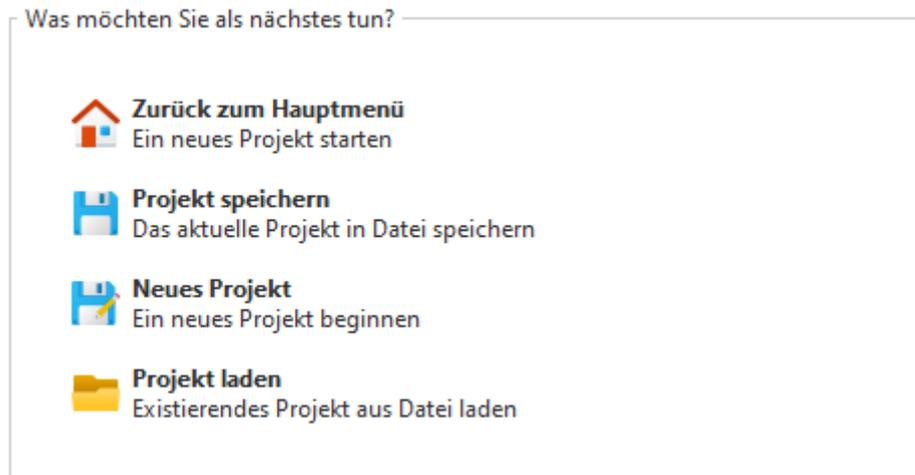
2.1.9.5 Übersicht der Formateigenschaften

Die folgenden Informationen wurden eingegeben:

Papierformat:	A4 sheet, 210 x 297 mm
Druckmedium:	Blatt Papier
Ausrichtung:	Hochformat
Anzahl Blätter:	1
Blatt #1	
Jewel Case (Vorderseite)	Von links: 0,0 cm Von oben: 0,0 cm Größe: 12,1 cm x 12,1 cm

Zur besseren Übersicht (und um die Maße ein letztes Mal zu kontrollieren) siehst du nun eine Zusammenfassung aller bereitgestellten Daten.

2.1.10 Nach dem Drucken



Dieser Dialog bietet dir nach dem Druck mehrere Möglichkeiten, fortzufahren.

2.2 Rippen (Extrahieren)

Immer mehr Musikfreunde übernehmen ihre komplette CD-Sammlung in den Computer, um die Songs dann von der Festplatte aus zu hören. Die Audio-CD Ripping-Funktion kümmert sich darum, die Musikstücke auszulesen und sie im WMA, AAC, MP3, Ogg Vorbis, FLAC, WAV und OPUS-Format auf dem PC zu speichern.

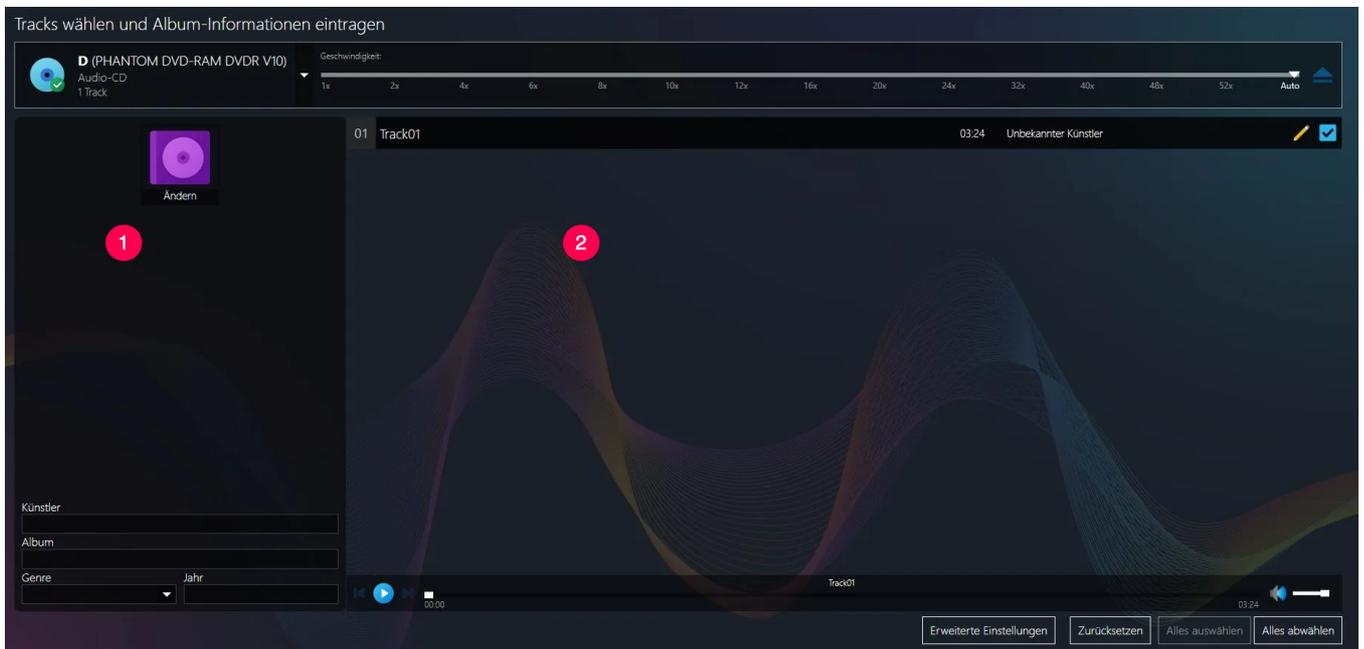
Schnelles Rippen

Diese Funktion überspringt die Auswahl des Ausgabeformats, der Ausgabequalität, des Zielordners und der Namensgebung und verwendet stattdessen die zuletzt verwendeten Einstellungen (sofern vorherige Einstellungen vorhanden sind).

Vorgehensweise

Zunächst muss das für das Auslesen des Datenträgers zu verwendende [Laufwerk](#) ausgewählt werden.

Nachdem du die Leseinstellungen vorgenommen hast, gelangst du zur Trackauswahl.



Du kannst Künstlernamen für das gesamte Album (1) und für die einzelnen Tracks eingeben (2). Wenn du die Felder der Tracks leer lässt, wird automatisch der Album-Künstler verwendet. Außerdem kannst du das Jahr angeben, in dem das Album herausgekommen ist und das Album in eine Musik-Kategorie (Genre) einordnen.

Mit einem Klick auf "Ändern" unter dem CD-Symbol können Tracks ein passendes Cover zuordnen. Wenn du schon eine entsprechende Grafik hast, klicke auf "Aus Datei laden" und wähle dann das entsprechende Bild aus.

Wenn du ein Bild über die [Internet-Suche](#) zuordnen möchtest, klicke auf die gleichnamige Schaltfläche. Wähle dann aus, welche Tracks in Dateien umgewandelt werden sollen, indem du einen Haken daneben machst.

01	Substitute for Love	05:08	Drowned World			
02	Swim	05:00	Madonna			
03	Ray of Light	05:20	Madonna			

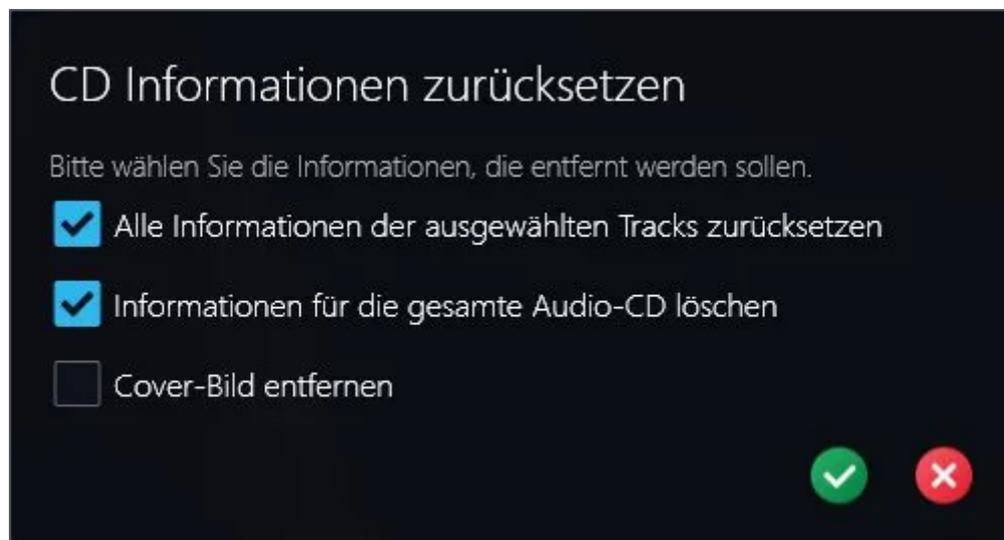
In den Song hinein hören kannst du natürlich auch.



Wähle einfach den gewünschten Song aus und klicke dann oben auf das Play-Symbol.

Anschließend wählst du noch das [Ausgabeformat](#), das [Dateinamenschema](#) sowie den [Ausgabeort](#) aus.

CD Informationen zurücksetzen



Hier kannst du bereits gemachte Eingaben, z.B. Cover-Artwork, wieder zurücksetzen. Wähle dazu die gewünschten Einstellungen aus und bestätige dann deine Auswahl.

2.3 Brennen

Das Brennen erfolgt nach der Auswahl der Brennmethode in 3 Schritten:

1. [Ausgabeformat festlegen](#)
2. [Dateien auswählen](#)
3. [Laufwerk auswählen](#) und den Vorgang durch Click auf den Weiter-Pfeil unten rechts starten.

2.4 Organisieren

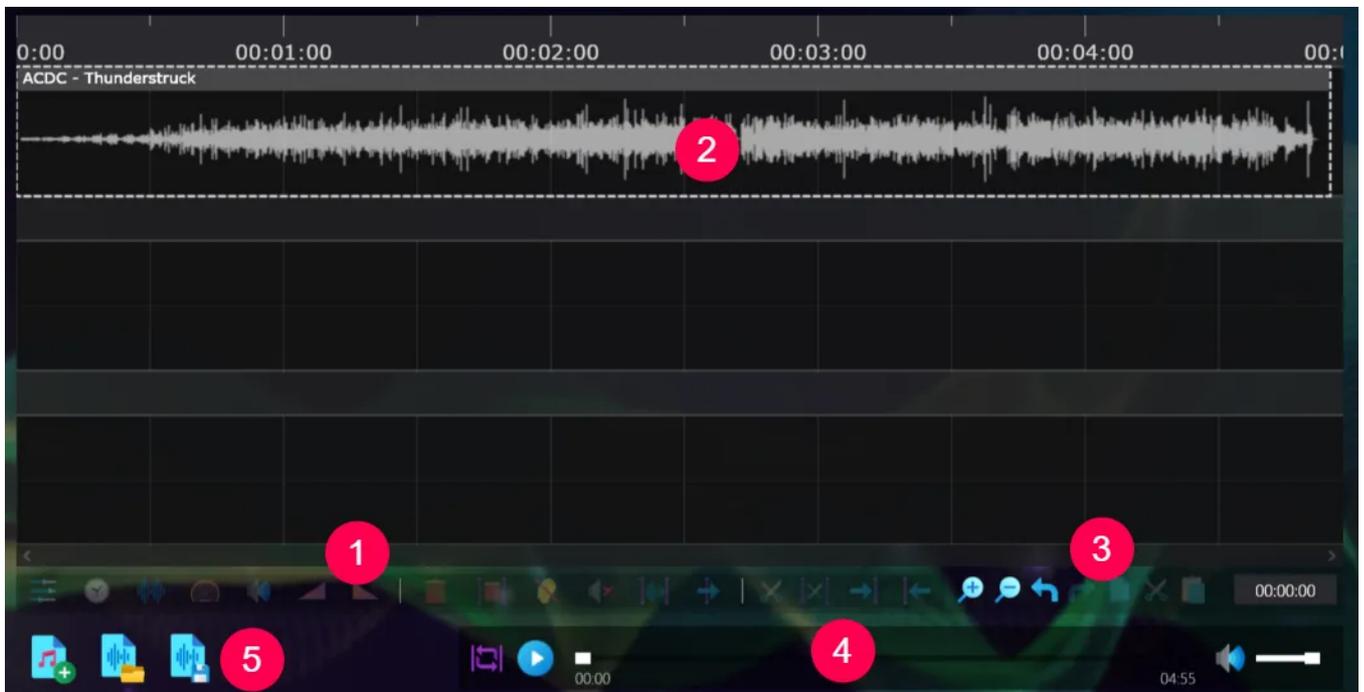
1. Zunächst müssen die zu organisierenden [Dateien ausgewählt werden](#).
2. Standardmäßig werden die Dateien in dem Ordner (und mit dem Namen) gespeichert, in dem die Ursprungsdatei liegt. Setze andernfalls einfach ein Häkchen vor [Anderen Zielordner verwenden](#), um einen anderen Speicherplatz auszusuchen, und [Neuen Dateinamen verwenden](#), um die Dateibenennung zu anzupassen. Klicke auf "Weiter", um den Prozess abzuschließen.

2.5 Bearbeiten

Diese Funktionsgruppe bietet dir die Möglichkeit, eigene Audio-Tracks umfassend zu bearbeiten. Dabei ist es möglich, die Musik zu schneiden, neu zu mischen oder mit Überblendeffekten zu versehen.

2.5.1 Dateien bearbeiten

Dir stehen drei Spuren zur Verfügung, auf denen du Audiodateien bearbeiten, nacheinander abspielen oder "ineinander" mischen kannst.



1: Dies sind die verfügbaren Bearbeitungsfunktionen. Je nachdem, ob du einen ganzen Track oder nur einen Bereich daraus markiert hast, werden passende Funktionen angezeigt.

2: Die geöffneten Audiodaten werden hier angezeigt. Durch Ziehen mit der linken Maustaste kannst du den jeweils zu bearbeitenden Bereich markieren. Wenn du einen Track markiert hast, kannst du ihn auch in eine andere Spur ziehen, wenn der Bereich noch frei (also nicht durch einen anderen Track versperrt) ist.

3: Diese Funktionen werden immer auf die aktuelle Auswahl bzw. die aktuelle Mauscursorposition angewendet: Hineinzoomen/Herauszoomen, Änderungen rückgängig machen/wiederherstellen, Auswahl in die Zwischenablage kopieren, Auswahl ausschneiden, Auswahl aus Zwischenablage einfügen.

4: Über die Play/Stop-Schaltflächen kannst du entweder den jeweils markierten Bereich (2) oder die gesamte Audiospur inklusive der bereits durchgeführten Änderungen probenhören. Außerdem findest du hier den Loop-Button , mit dem du an der Abspielposition einen verstellbaren Bereich einfügst, der in einer Dauerschleife abgespielt werden kann.

5: Hier kannst du die aktuellen Einstellungen als Projektdatei speichern oder ein bereits vorhandenes Projekt öffnen. Wichtig: In den Projektdateien werden Querverweise auf die jeweils verwendeten Audiodateien gespeichert. Die Originaldateien müssen sich für ein erneutes Öffnen daher noch an der Ursprungsposition auf dem betroffenen Laufwerk befinden.

Bearbeitungsfunktionen

Sobald sich die Maus über einem Track oder einer markierten Auswahl befindet, erscheint die Leiste mit den passenden Bearbeitungsfunktionen.



1: Öffnet den [Equalizer](#).

2: [Tempo ändern und Tonhöhe beibehalten](#)

3: [Tonhöhe ändern und Geschwindigkeit beibehalten](#)

4: [Geschwindigkeit und Tonhöhe ändern](#)

5: Hier kannst du die Lautstärke eines markierten Bereichs bestimmen. Es erscheint dabei ein Schieberegler zum bequemen Einstellen der Lautstärke.

6: Ermöglicht das Einblenden eines markierten Bereichs. Der markierte Bereich muss sich da am Anfang des Tracks befinden.

7: Ermöglicht das Ausblenden eines markierten Bereichs. Der markierte Bereich muss sich da am Ende des Tracks befinden.

8: Löscht den ausgewählten Titel.

9: Löscht die aktuelle Auswahl.

10: Ersetzt die Aktuelle Auswahl durch Stille.

11: Setzt Stille an Punkt ein, wo sich der Marker befindet. Du kannst dann auswählen, wie lang die Stille sein soll.

12: Stellt den markierten Bereich frei (löscht davor und danach alles) und kopiert ihn in die Zwischenablage.

13: Fügt den Inhalt Zwischenablage ans Ende des Tracks hinzu.

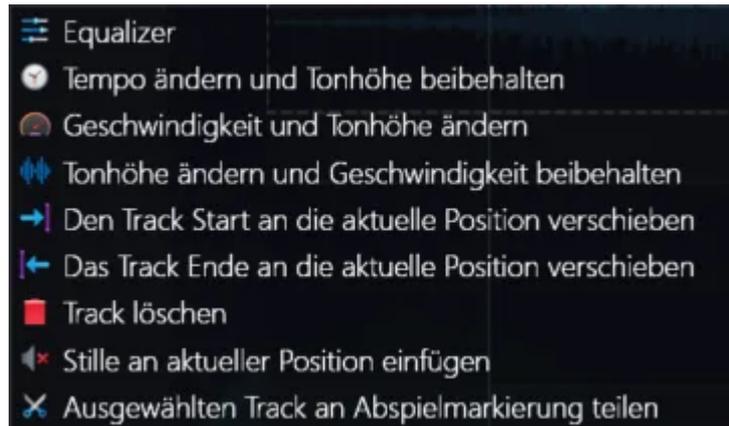
14: Schneidet den Titel an der aktuellen Abspielposition.

15: Schneidet den Titel am Anfang und Ende des aktuell ausgewählten Bereichs.

16: Verschiebt den Anfang des Tracks auf die aktuelle Markerposition.

17: Verschiebt das Ende des Tracks auf die aktuelle Markerposition.

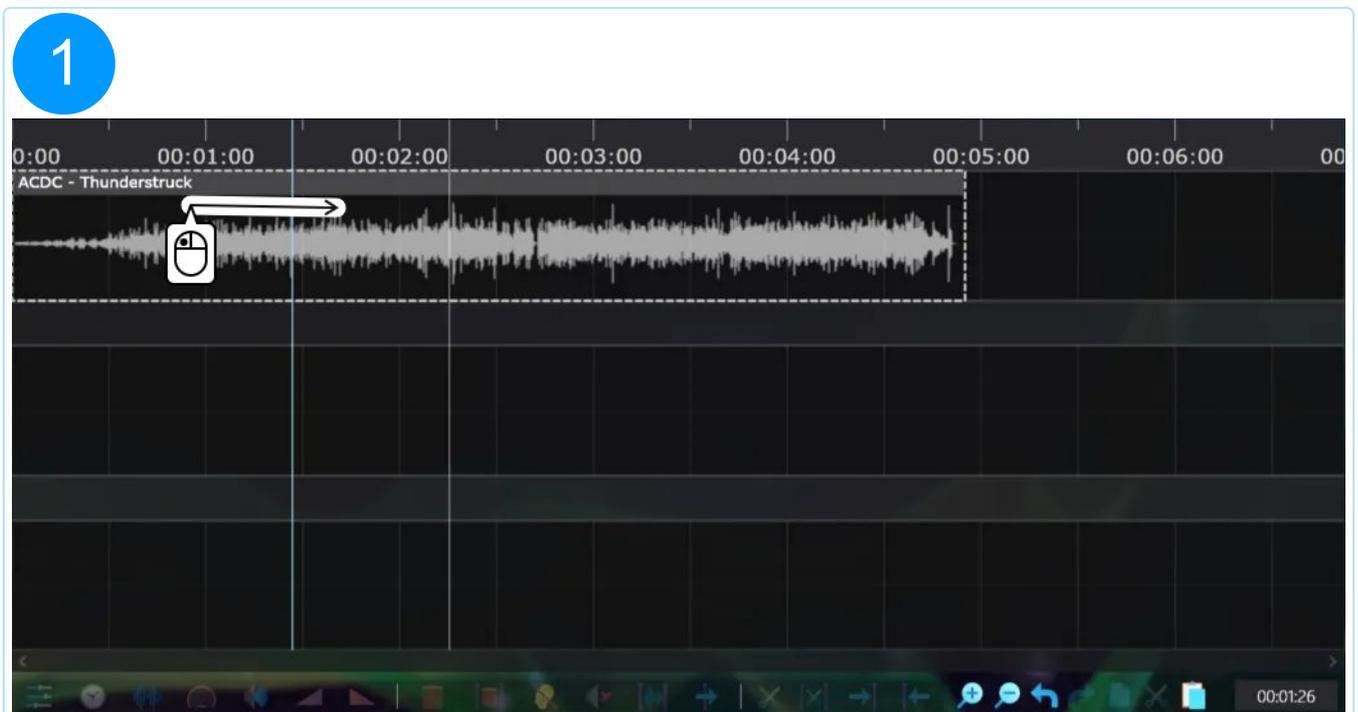
Kontextmenü



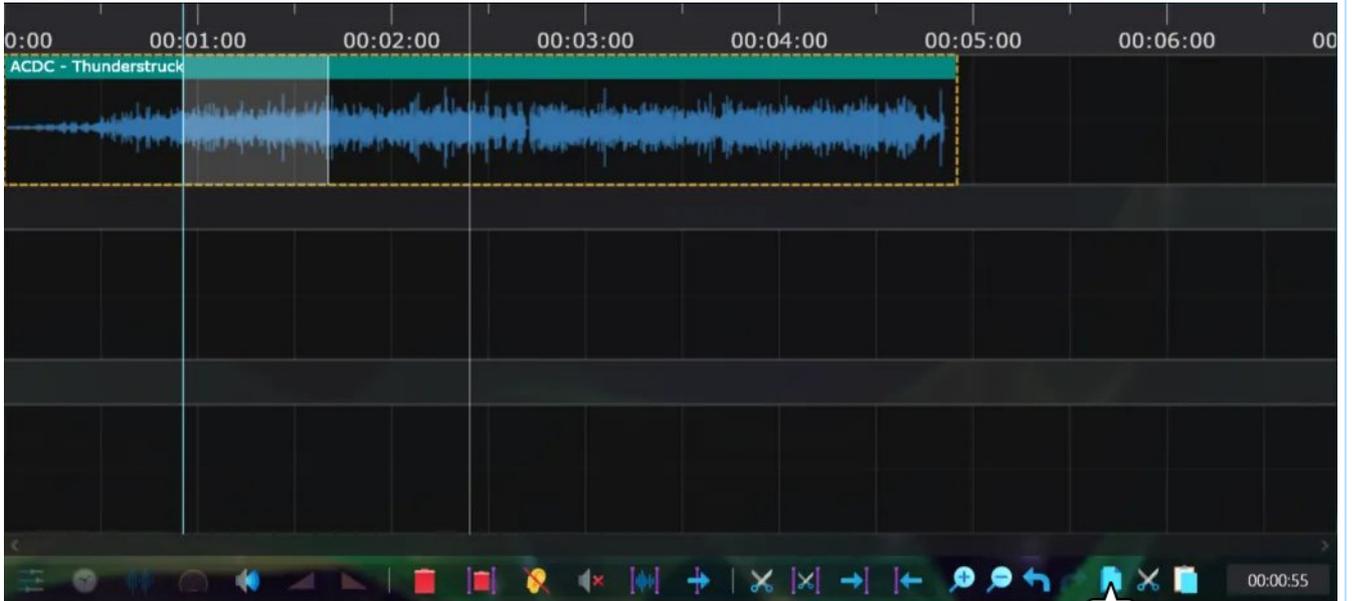
Per Rechtsklick innerhalb des Arbeitsbereichs kannst du das Kontextmenü einblenden, welches je nach Abspielposition/Auswahl den Schnellzugriff auf passende Bearbeitungsfunktionen anbietet.

Beispiel

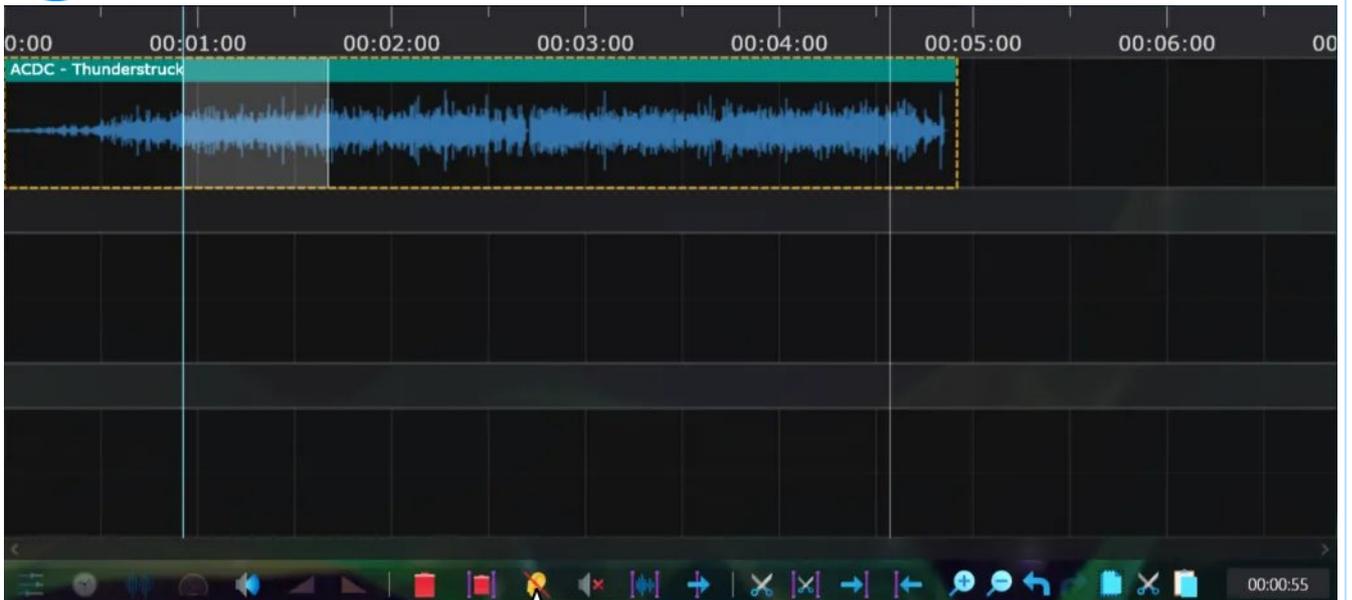
In dem folgenden Beispiel wird ein Stück aus einem Track herausgeschnitten und danach an anderer Stelle wieder eingefügt.



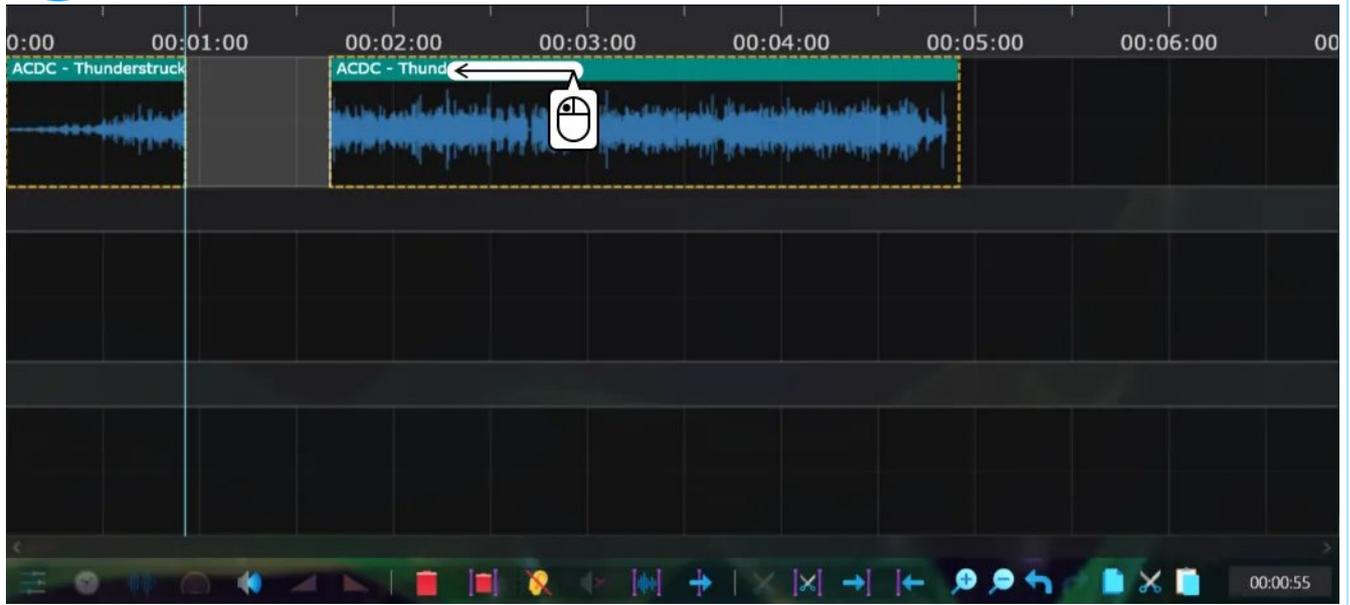
2



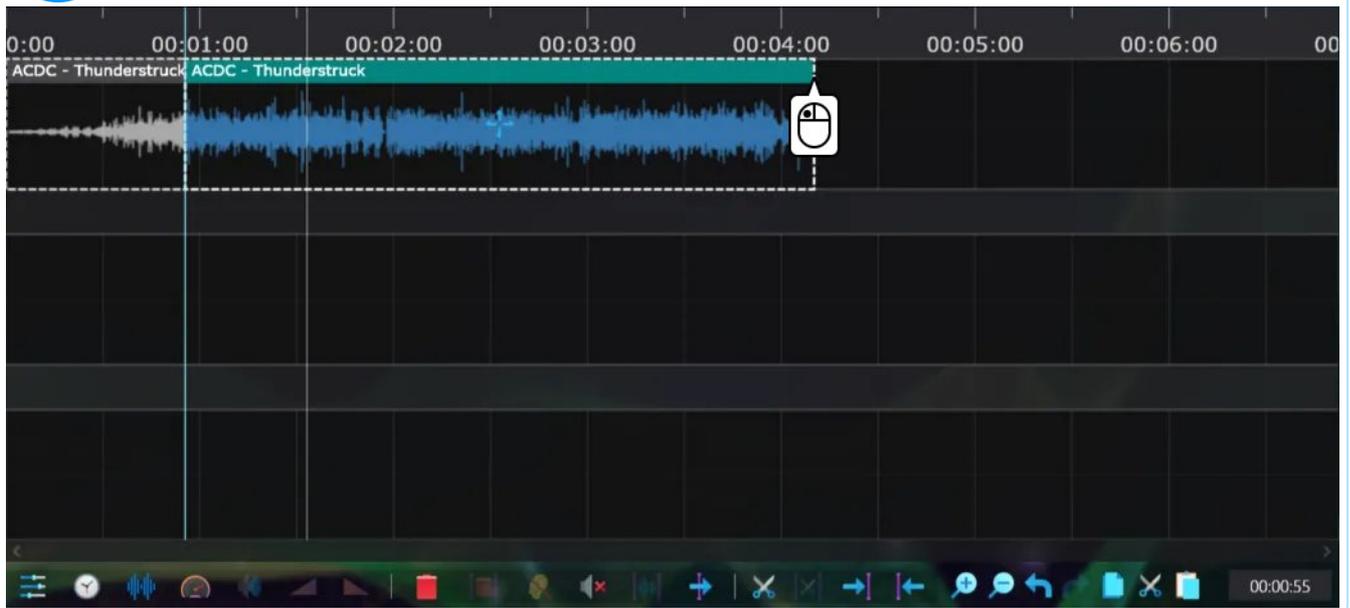
3



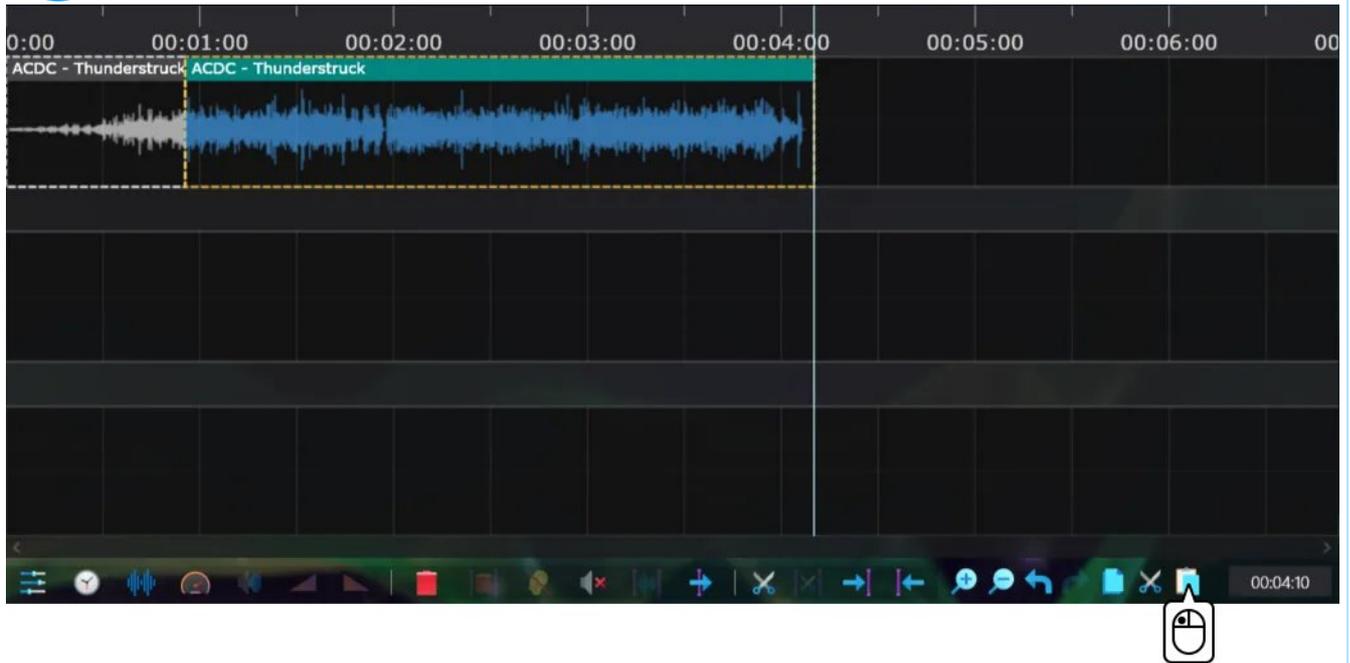
4



5



6

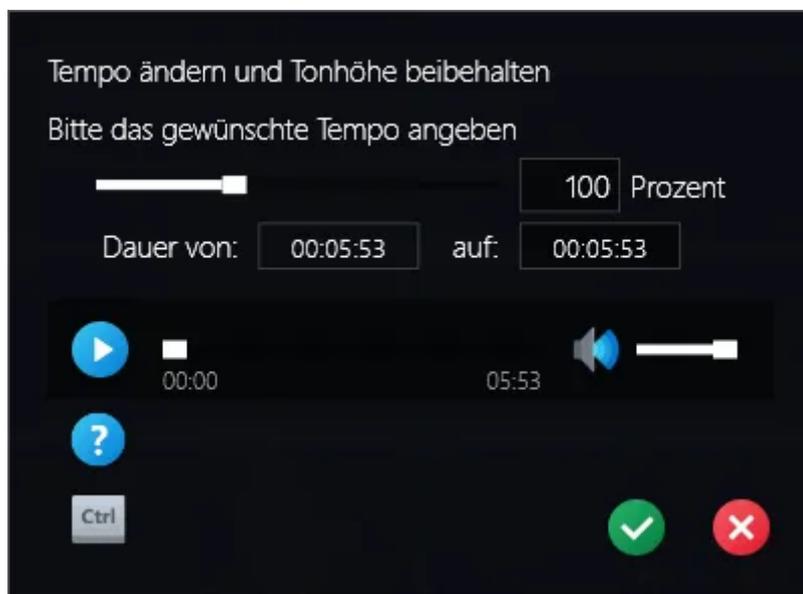


7



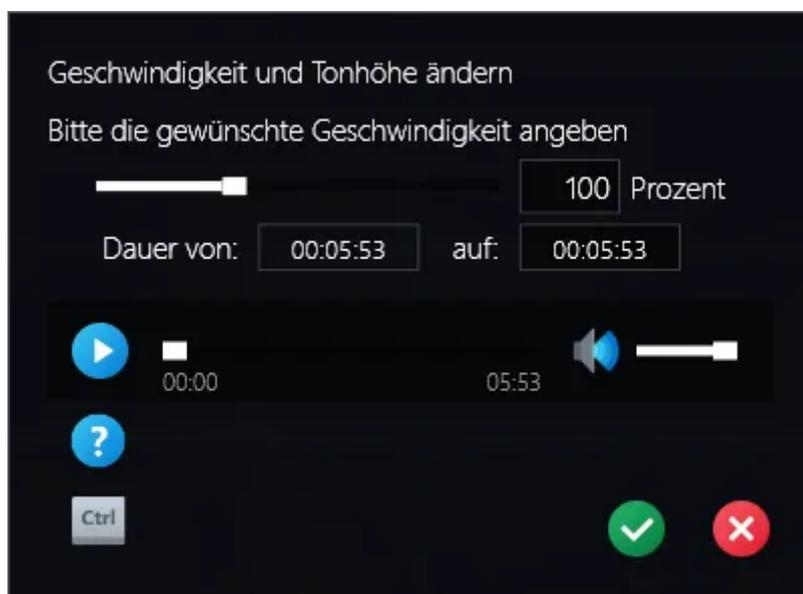
Nachdem die Bearbeitung abgeschlossen ist, muss das zu verwendende [Ausgabeformat](#), gefolgt von dem [Ausgabeort](#) festgelegt werden.

2.5.1.1 Tempo ändern und Tonhöhe beibehalten



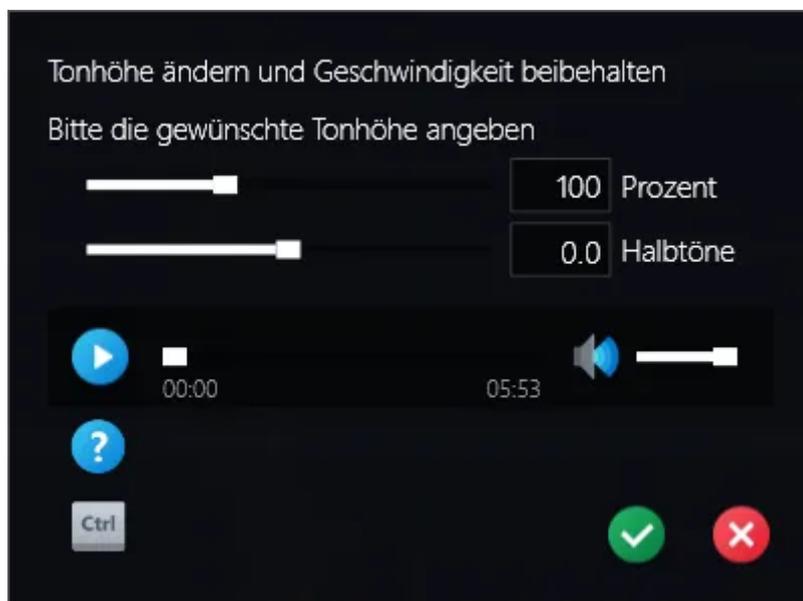
Verwende den Schieberegler, um die Abspielgeschwindigkeit für den Track zu erhöhen/verringern. Die Tonhöhe wird dabei nicht verändert. Verwende die Vorschaufunktion, um deine Einstellungen Probe zu hören.

2.5.1.2 Geschwindigkeit und Tonhöhe ändern



Verwende den Schieberegler, um sowohl die Abspielgeschwindigkeit als auch die Tonhöhe des Tracks zu erhöhen/verringern. Verwende die Vorschaufunktion, um deine Einstellungen Probe zu hören.

2.5.1.3 Tonhöhe ändern und Geschwindigkeit beibehalten



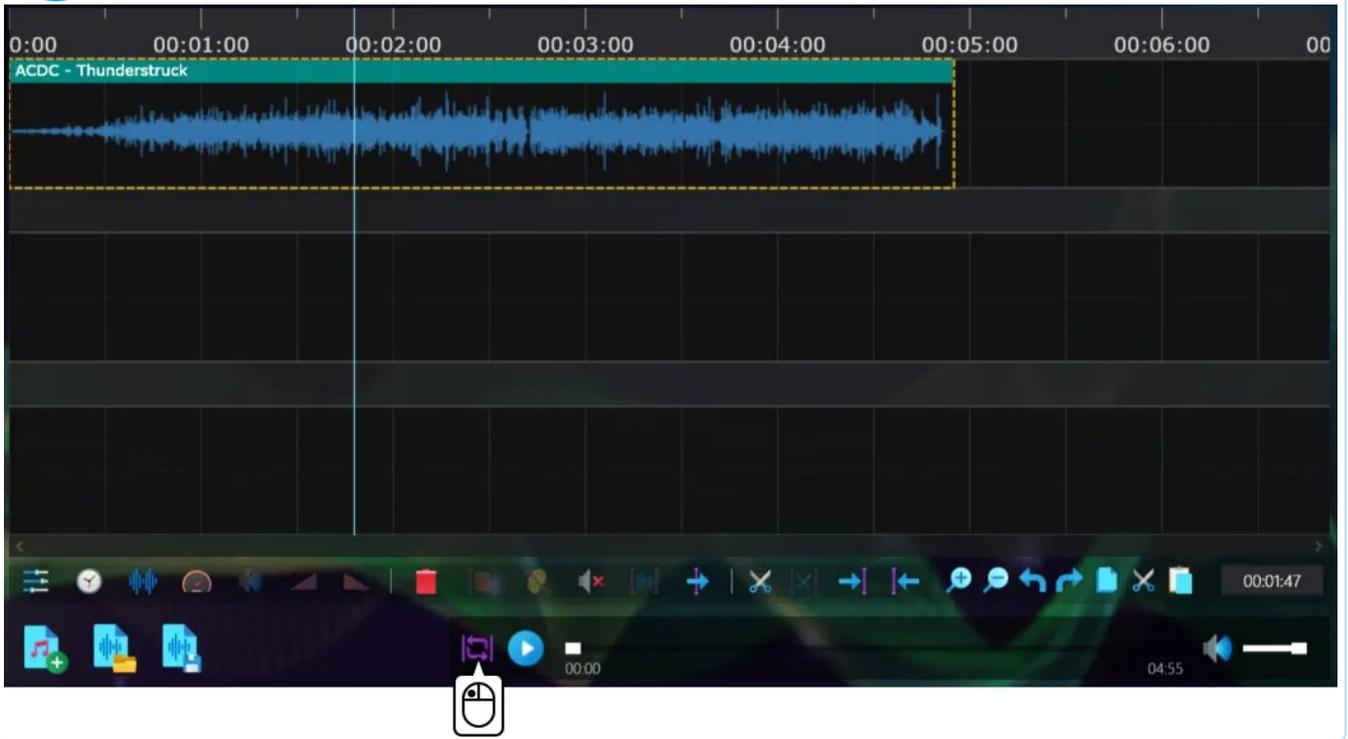
Verwende den Schieberegler, um die Tonhöhe unabhängig von der Geschwindigkeit zu ändern. Verwende die Vorschaufunktion, um deine Einstellungen Probe zu hören.

2.5.1.4 Loop Preview

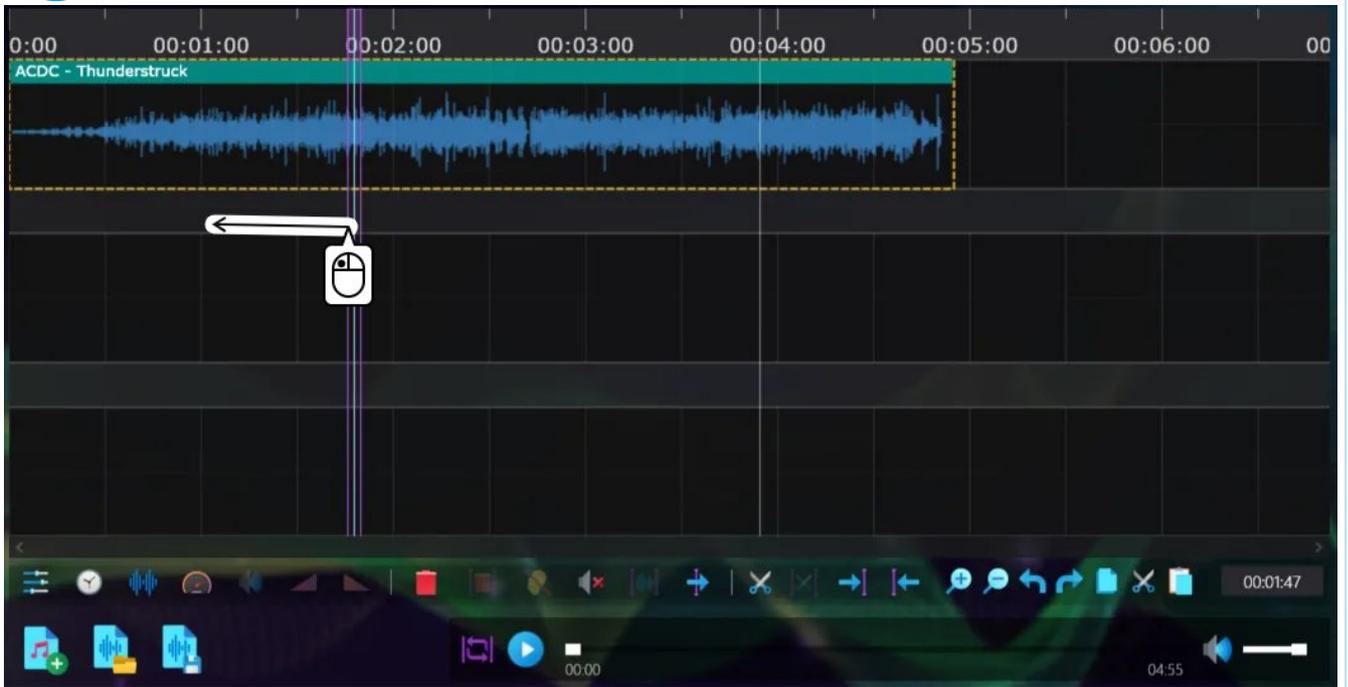


Mit der Loop-Funktion kannst du eine Auswahl erstellen deren Inhalt in einer Endlosschleife abgespielt wird, solange sich der Abspielmarker in dem betroffenen Bereich befindet und sich die Audiodaten nicht ändern. Du kannst die Position/Länge der Auswahl durch Ziehen des Anfangs/Endes anpassen. Dabei spielt es keine Rolle, ob du den Marker manuell innerhalb der Auswahl platzierst, oder dieser während des normalen Abspielens in den Bereich gelangt. In beiden Fällen bleibt der Marker in dem festgelegten Bereich "hängen". Um die Endlosschleife zu entfernen, bewege die Maus an den oberen Rand und klicke dann auf das "X".

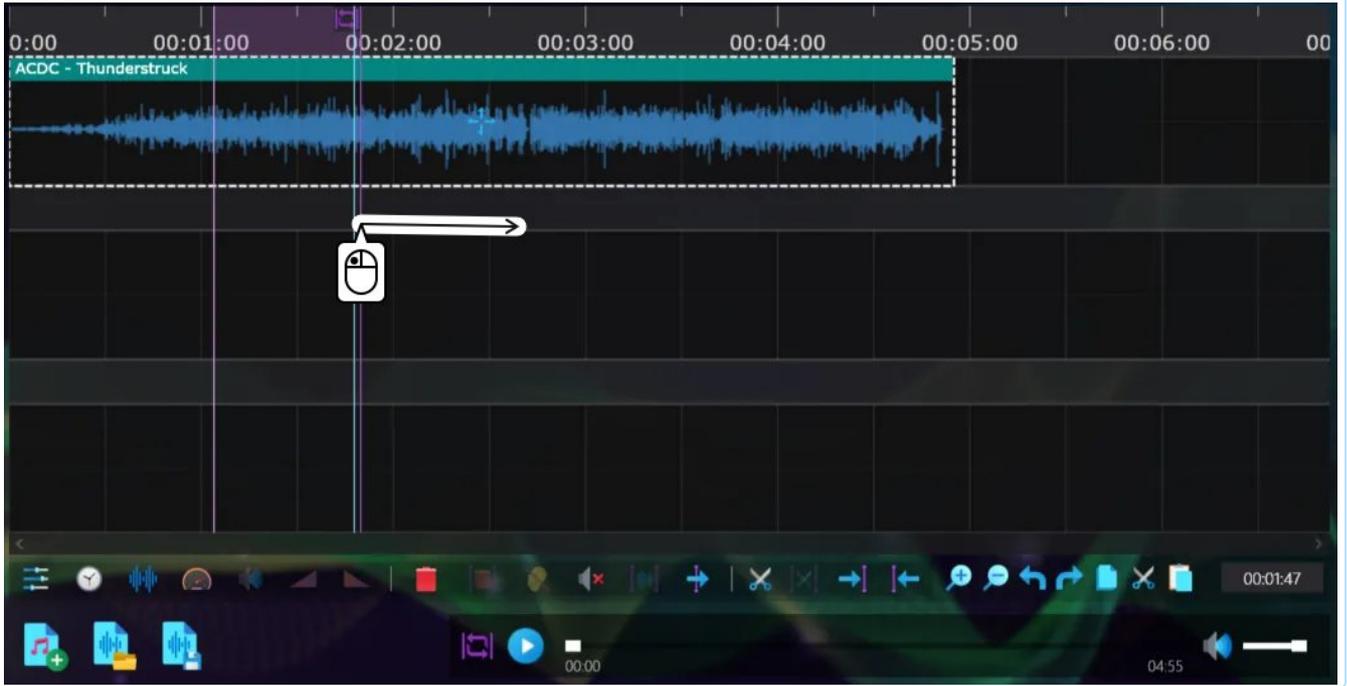
1



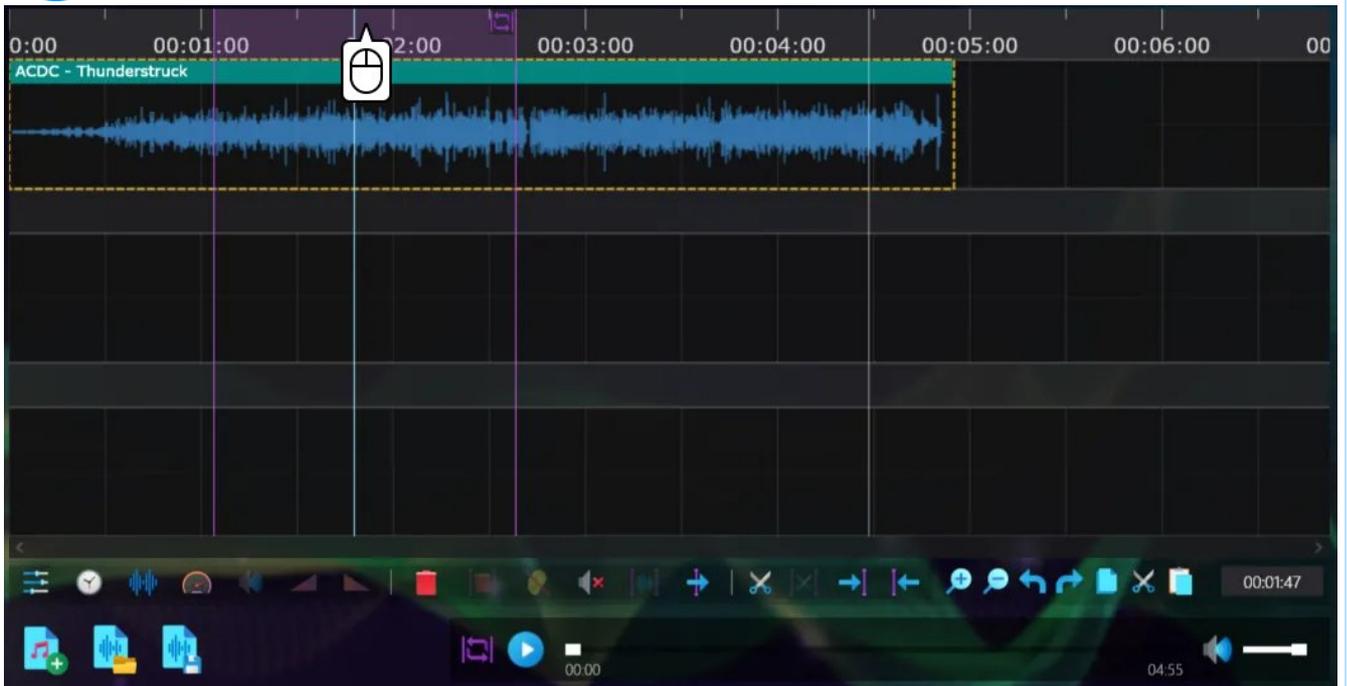
2



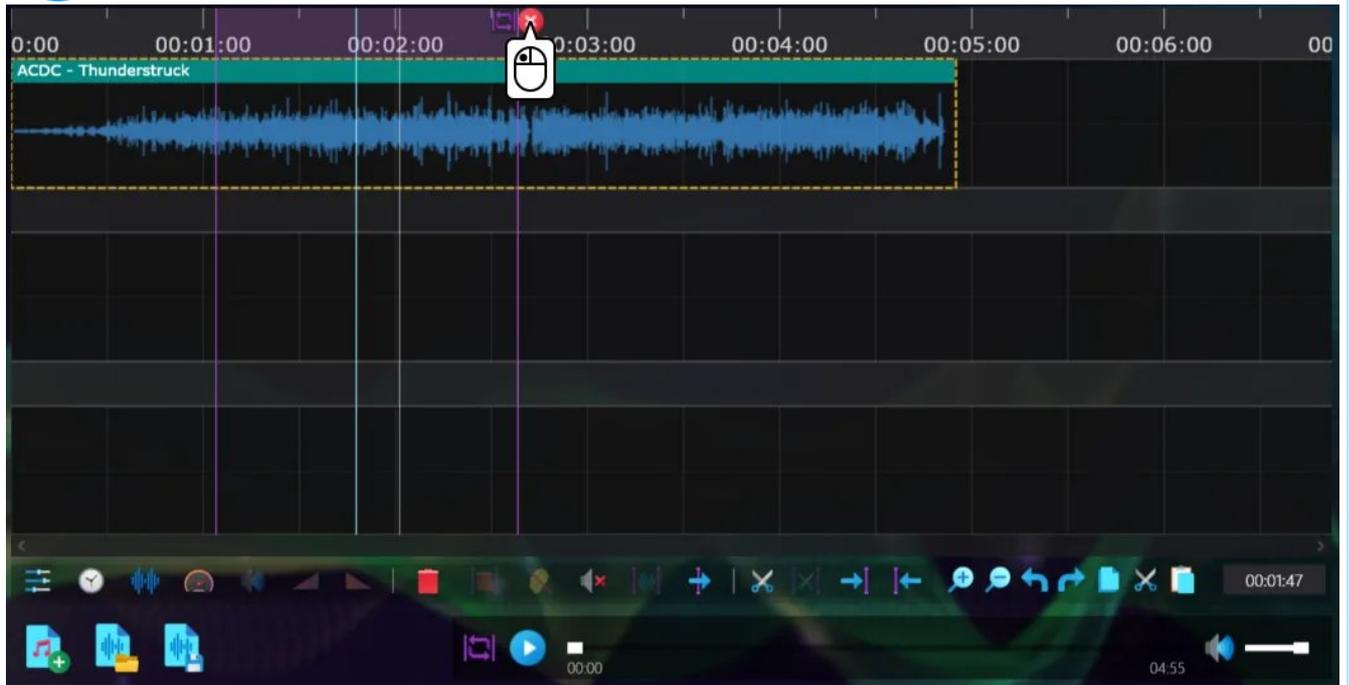
3



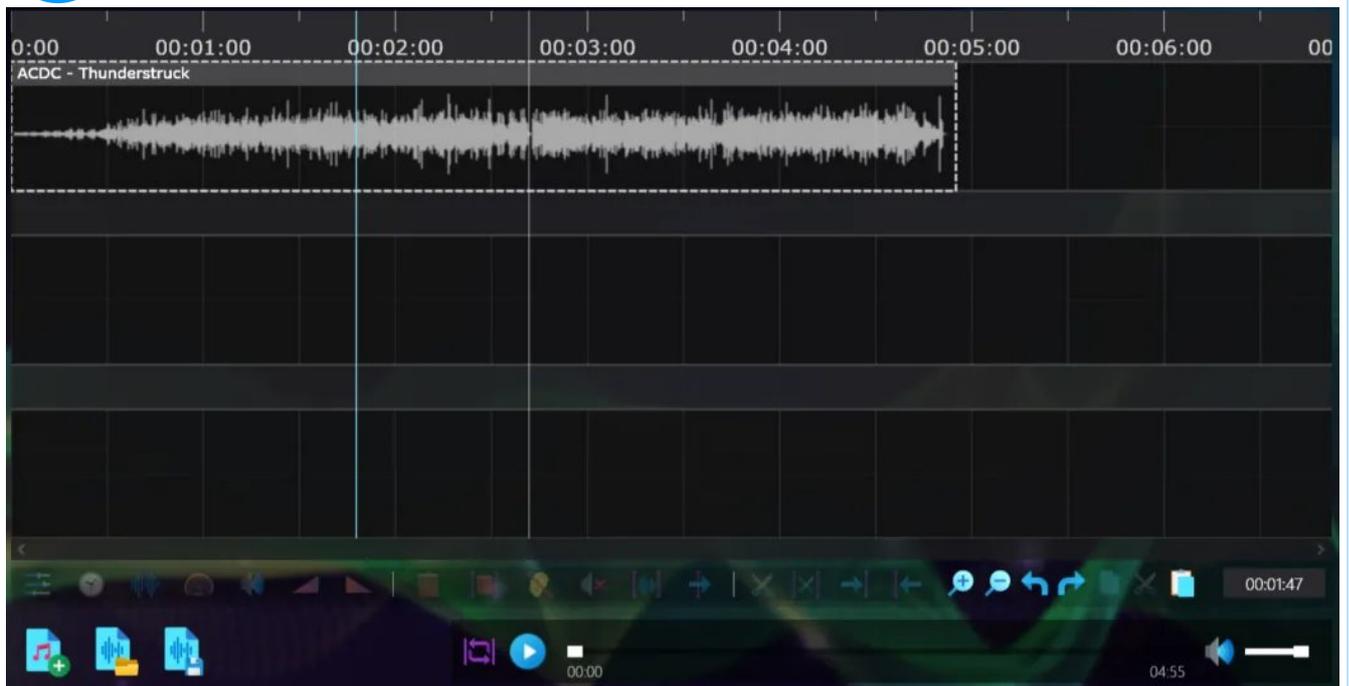
4



5

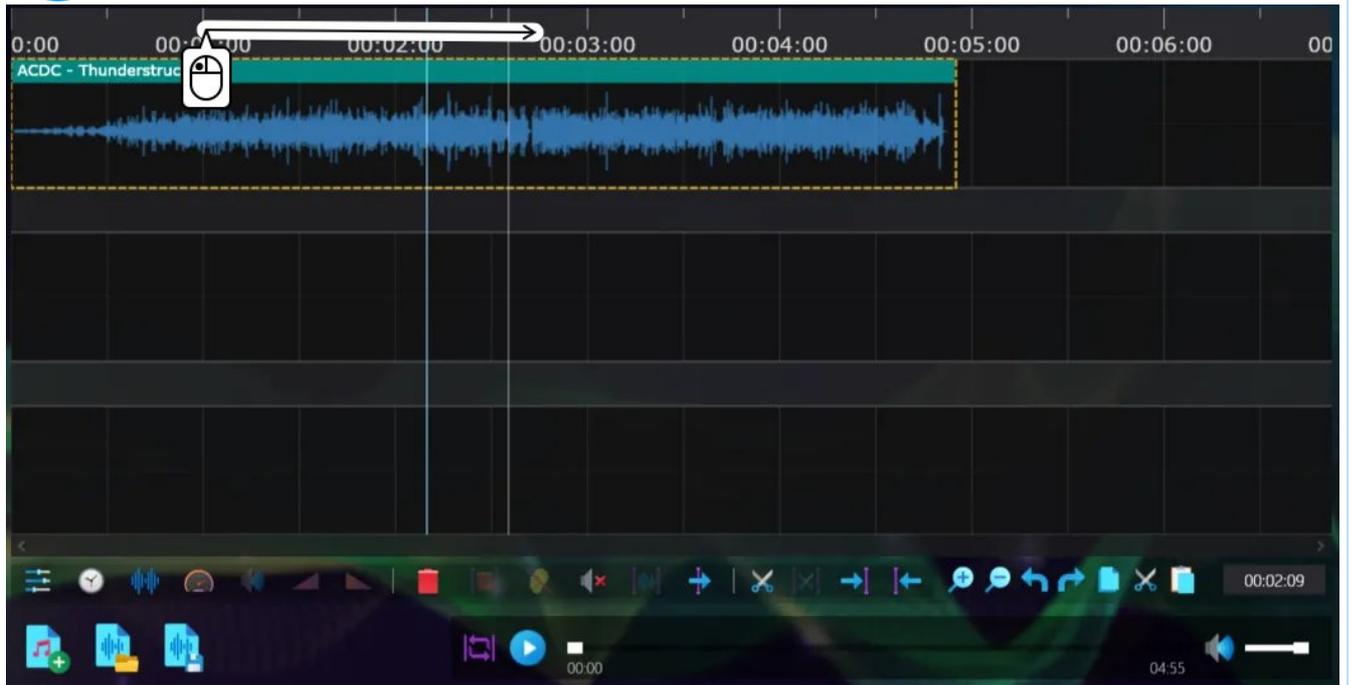


6

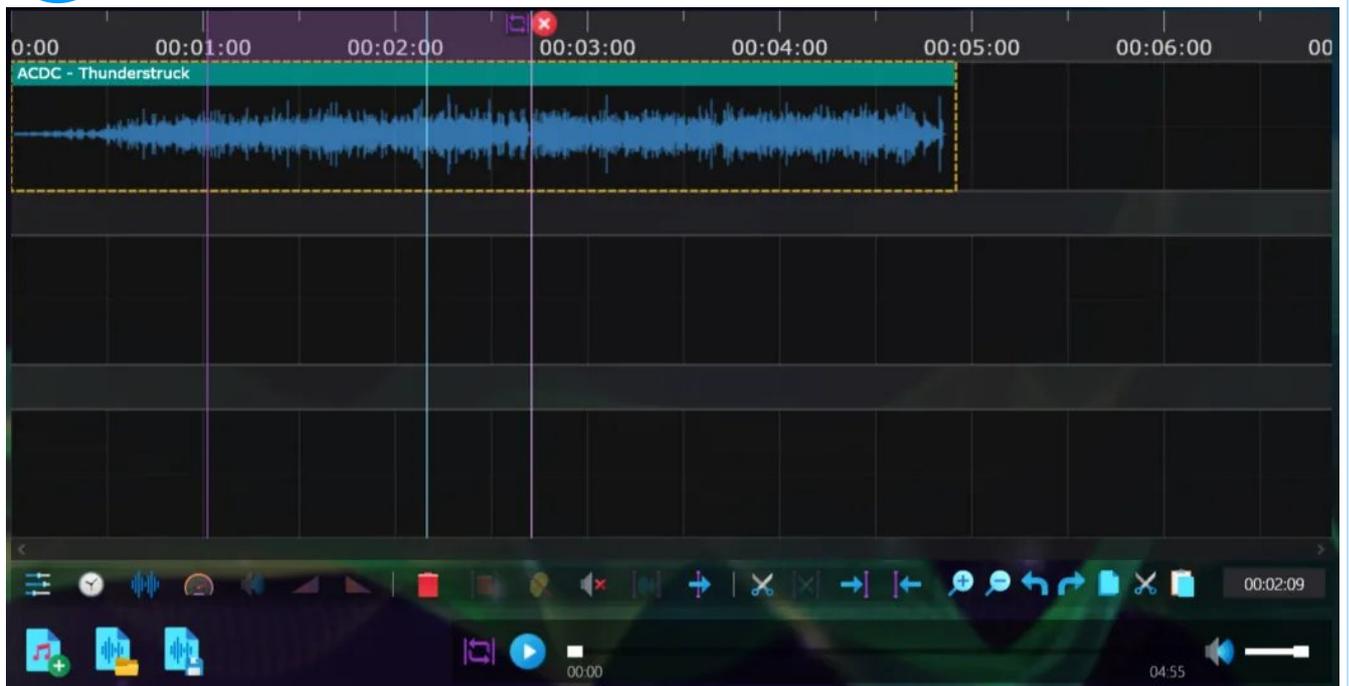


Alternativ kannst du für die Erstellung auch innerhalb der Zeitleiste vom gewünschten Beginn zum Ende ziehen, um sofort eine passende Endlosschleife zu erstellen.

1



2

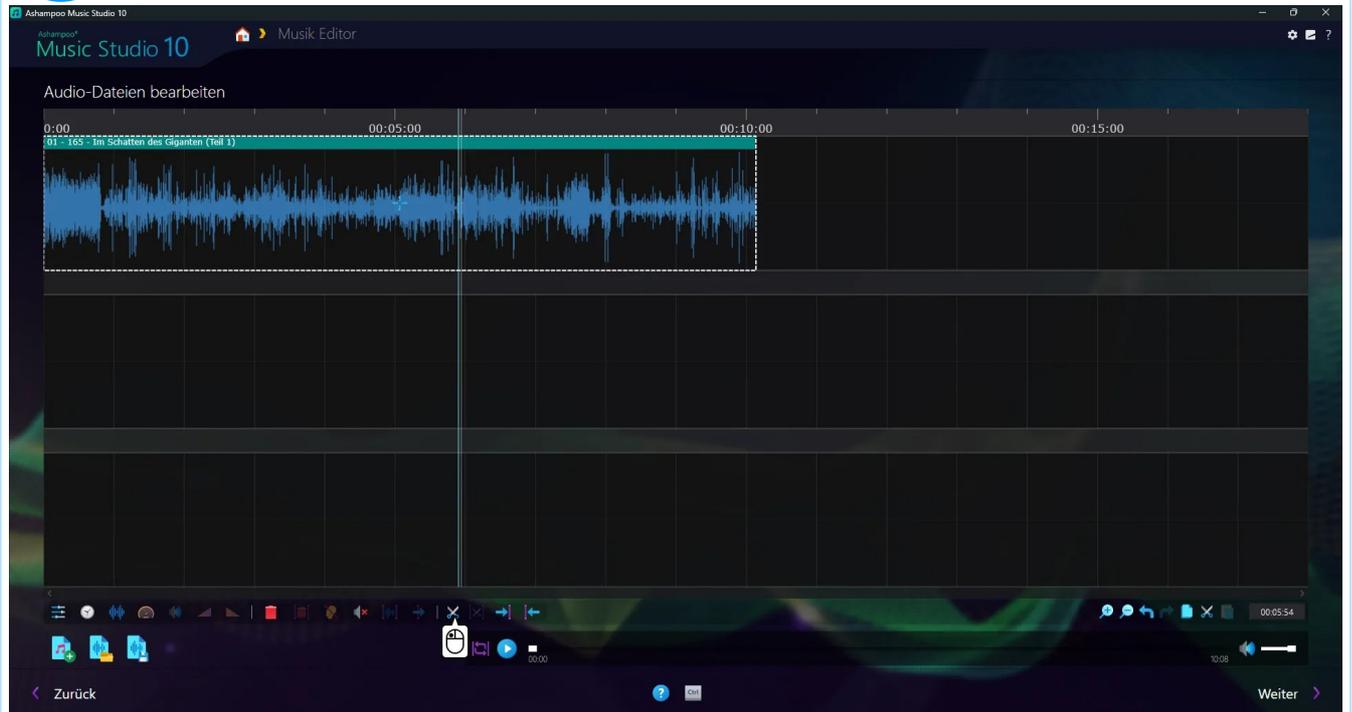


2.5.1.5 Smartes Positionieren von Audio-Segmenten

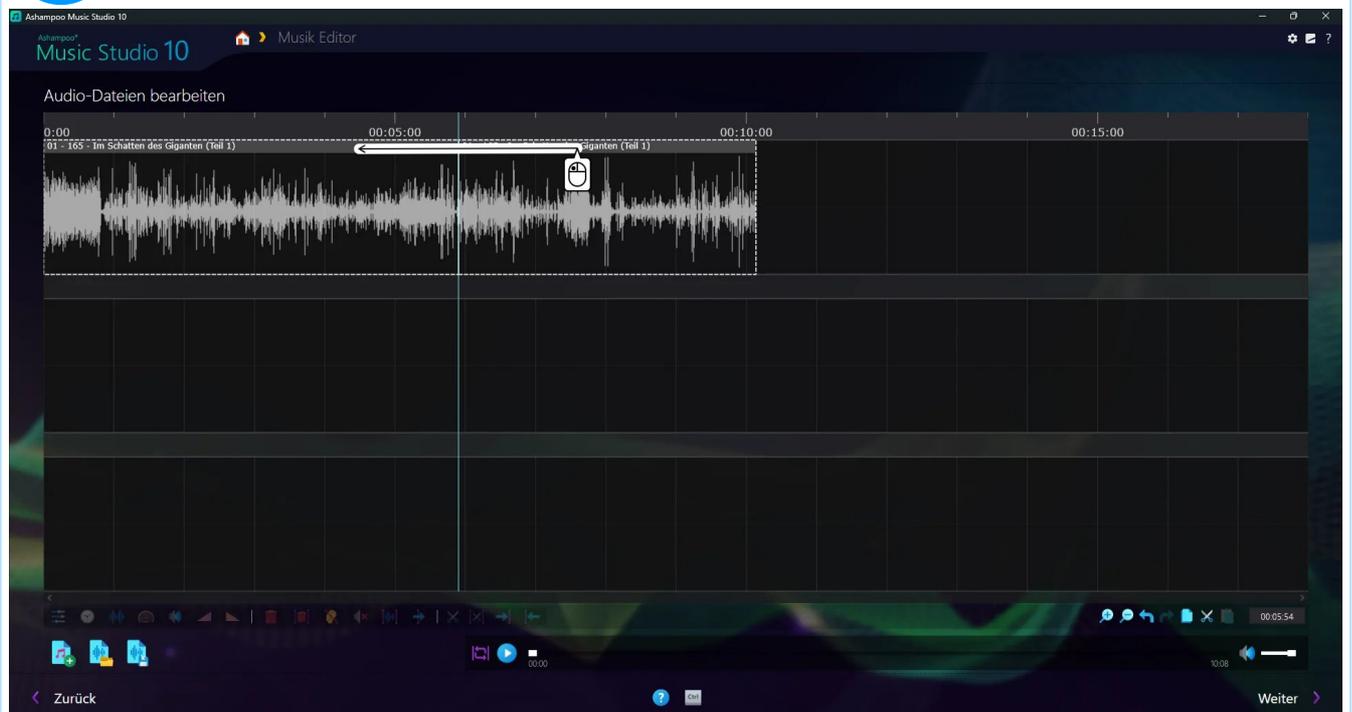
Wenn du Audio-Segmente per Ziehen neu anordnen möchtest, zeigt dir Ashampoo Music Studio 10 bereits vor dem Loslassen der Maustaste, wo das Segment landen wird. Falls die

gewünschte Position nicht möglich ist, schlägt dir das Programm dabei eine Ausweichposition vor.

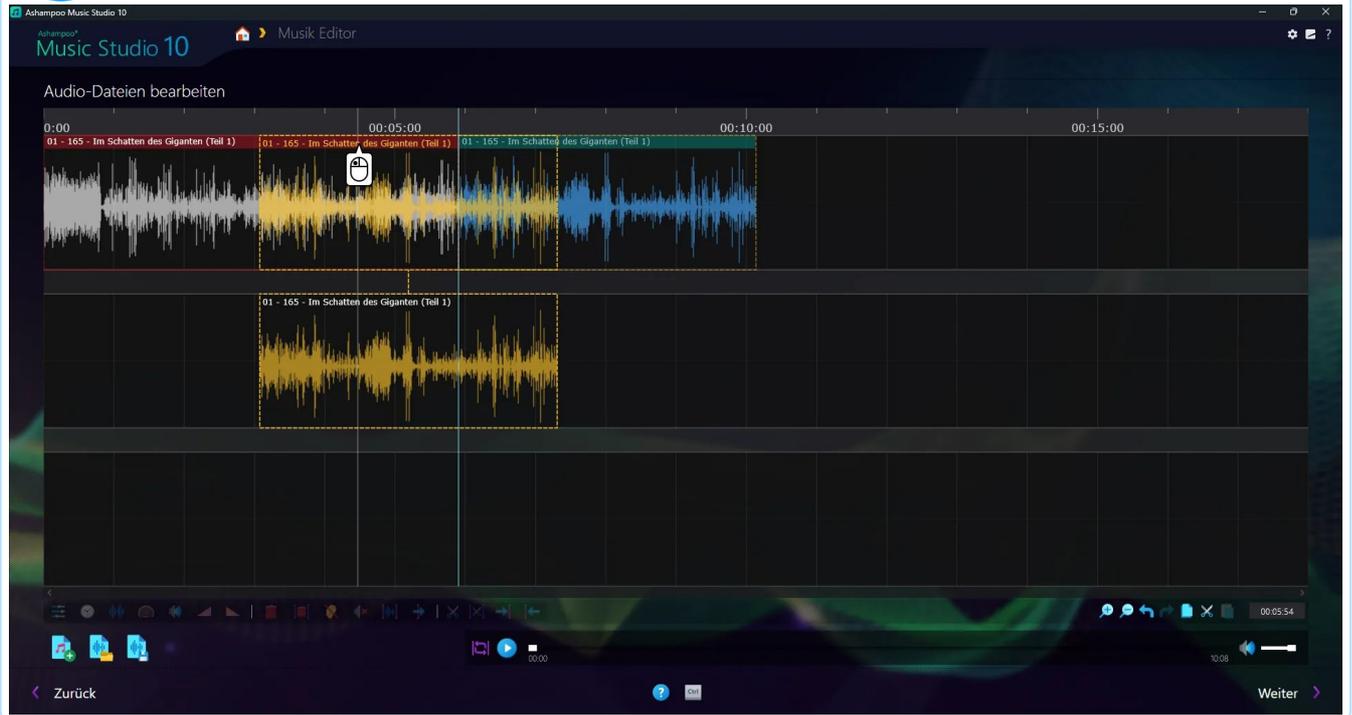
1



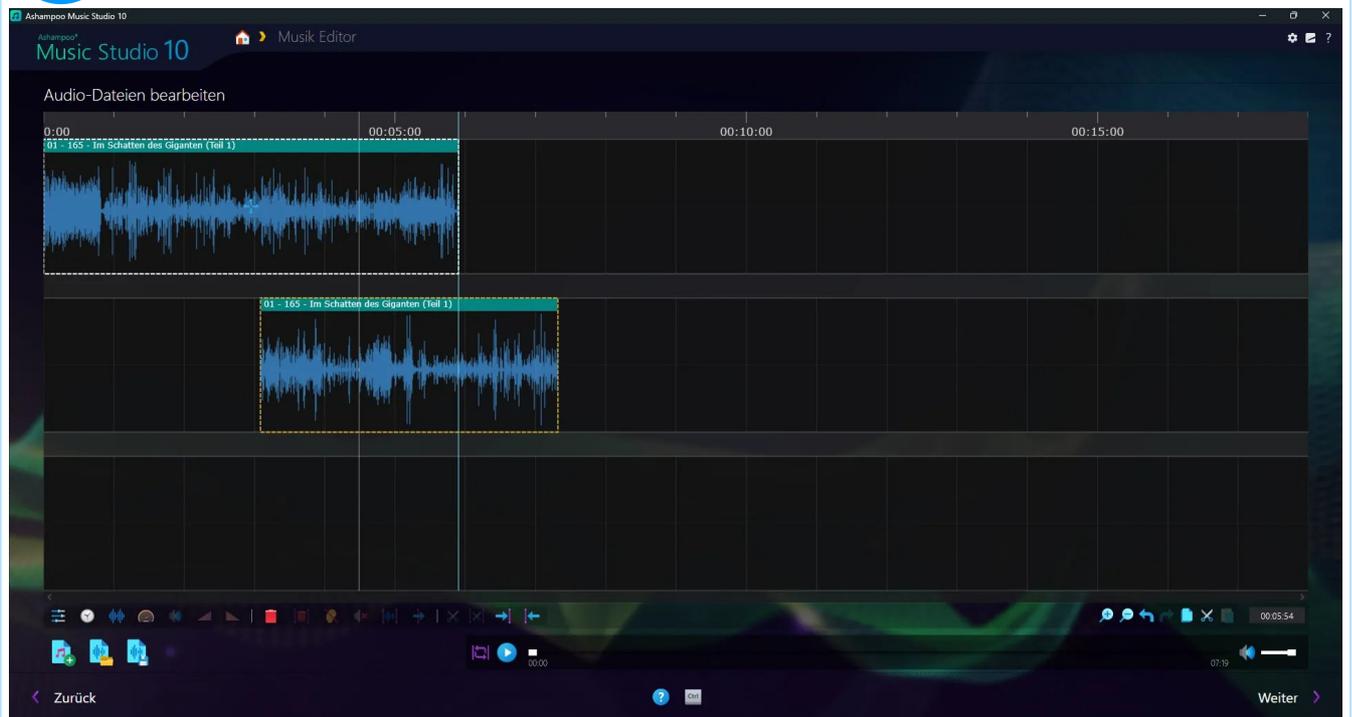
2



3



4



2.5.2 Audio-Dateien teilen

Mitschnitte und Liveaufnahmen in einzelne Songs zu schneiden ist manuell ein oftmals

anstrengendes Unterfangen. Ashampoo Music Studio 10 erkennt Pausen automatisch, splittet die Aufnahme entsprechend, und speichert die Teile dann separat im gewünschten Format ab. Durch die einstellbare Toleranz sind auch Liveaufnahmen ohne echte Pausen kein Problem, auch Hörbücher lassen sich in passende "Häppchen" aufteilen.

Zunächst müssen die betroffenen [Dateien ausgewählt werden](#).

Auto-Split



Der Auto-Splitter bietet als Grundfunktion die Aufteilung in feste Intervalle. Du kannst einstellen, in welchen Abständen der Schnitt gesetzt werden soll. Die Standardeinstellung ist "30 Sekunden".



Wenn du eine andere Länge bevorzugst, klicke in das Feld und gebe dann eine andere Dauer in Sekunden an. Mit einem Klick auf "Auto-Split" werden die entsprechenden Schnittmarken gesetzt.

Intelligente Automatik

Eine Aufteilung rein aufgrund der Zeitintervalle ist natürlich nicht immer zielführend. Bei Hörbüchern oder Liveaufnahmen ist eine Aufteilung nach Pausen, bzw. leiseren Passagen, sinnvoller. Mit der intelligenten Automatik durchsucht das Programm deine Sounddatei nach Pausen bzw. leisen Abschnitten.



Je nachdem, wie du den Schieberegler bei Toleranz gesetzt hast, reagiert das Programm von hochempfindlich (null Toleranz, nur bei Stille wird Schnittmarke gesetzt) bis zu tolerant (auch leise bis wenig dynamische Passagen werden als mögliche Schnittmarke erkannt). Setze das Häkchen, um die intelligente Automatik zu aktivieren. Es erscheinen dann blaue Linie, die die vorgeschlagenen Schnittmarken darstellen. Wenn du mit einer Schnittmarke unzufrieden bist, fahre einfach mit der Maus darüber, um sie zu löschen oder zu verschieben. Möchtest du manuell einen Schnitt einfügen, setze einen Marker an die gewünschte Stelle und klicke dann auf das Scheren-Symbol. Wenn du mit den Schnittmarken zufrieden bist, klicke auf "Weiter".

Nun müssen nur noch [Ausgabeformat](#) und [Speicherort](#) festgelegt werden.

2.5.3 Start & Ende Schneiden



1: Dies ist die aktuelle Abspielposition. Klicke mit links innerhalb der Audiospur, um die Abspielposition zu verändern.

2+3: Die Bereiche vor (2) und hinter (3) den blauen Markierungen werden ausgeschnitten. Du kannst die Markierungen mit der Maus ziehen, um ihre Position zu verändern.

4: Werkzeugleiste



1+2: Setzt die End-/Startmarkierung für die zu entfernenden Bereich auf die aktuelle Abspielposition.

3: Schaltet die aktuell für die Entfernung ausgewählten Bereiche im Vorschauplayer stumm, so dass sie akustisch prüfen können, ob die Bereiche richtig gesetzt sind.

4: Zoomt in die Audiodarstellung hinein.

5: Zoomt aus der Audiodarstellung heraus.

6: Zoomt soweit aus der Audiodarstellung heraus, dass diese komplett zu sehen ist.

7: Macht die zuletzt durchgeführte Aktion rückgängig.

8: Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wieder her.

1



2



3



4



5



6

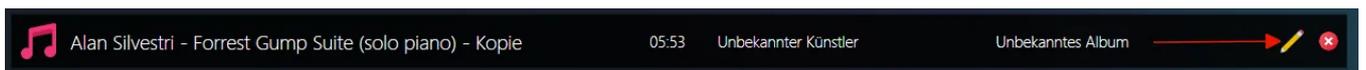


7



2.5.4 Metadaten bearbeiten

Zunächst müssen die betroffenen Dateien ausgewählt werden.



Die Metadaten kannst du direkt über die Titelliste bearbeiten. Hierfür wählst du zunächst den gewünschten Eintrag aus und klickst dann mit der linken Maustaste auf das Stiftsymbol neben dem betroffenen Track.

Musik-Metadaten ändern

Allgemeine Werte

Zusätzliche Werte

Text / Lyrics

Track-Nr.: Disk-Nr.:

Titel:

Album:

Künstler:

Album Künstler:

Genre: Jahr:

Komponist:



Es öffnet sich ein Dialog, wo du fehlende Metadaten nach Kategorien ergänzen oder berichtigen kannst.

Artwork und Bilder

Musik-Metadaten ändern

Allgemeine Werte

Zusätzliche Werte

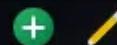
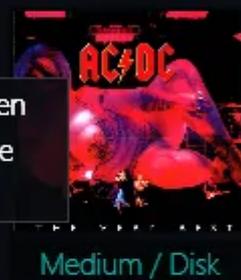
Text / Lyrics

Texter:

Text / Lyrics:

Ursprünglicher Texter:

- Aus Datei laden
- Internet-Suche
- Löschen



Wenn du ein sichtbares Bild über die [Internet-Suche](#) zuordnen möchtest, klicke mit links auf die Bildvorschau oder den Namen des betroffenen Bildes, z.B. "Medium / Disk". Es öffnet sich dann ein entsprechendes Kontextmenü.

Verwende die Plus-/Bleistift-Schaltflächen, um neue Bilder hinzuzufügen, oder vorhandene Bilder zu ändern/entfernen. Verwende die Pfeil-schaltflächen, um zwischen vorhandenen Bildern umzuschalten.

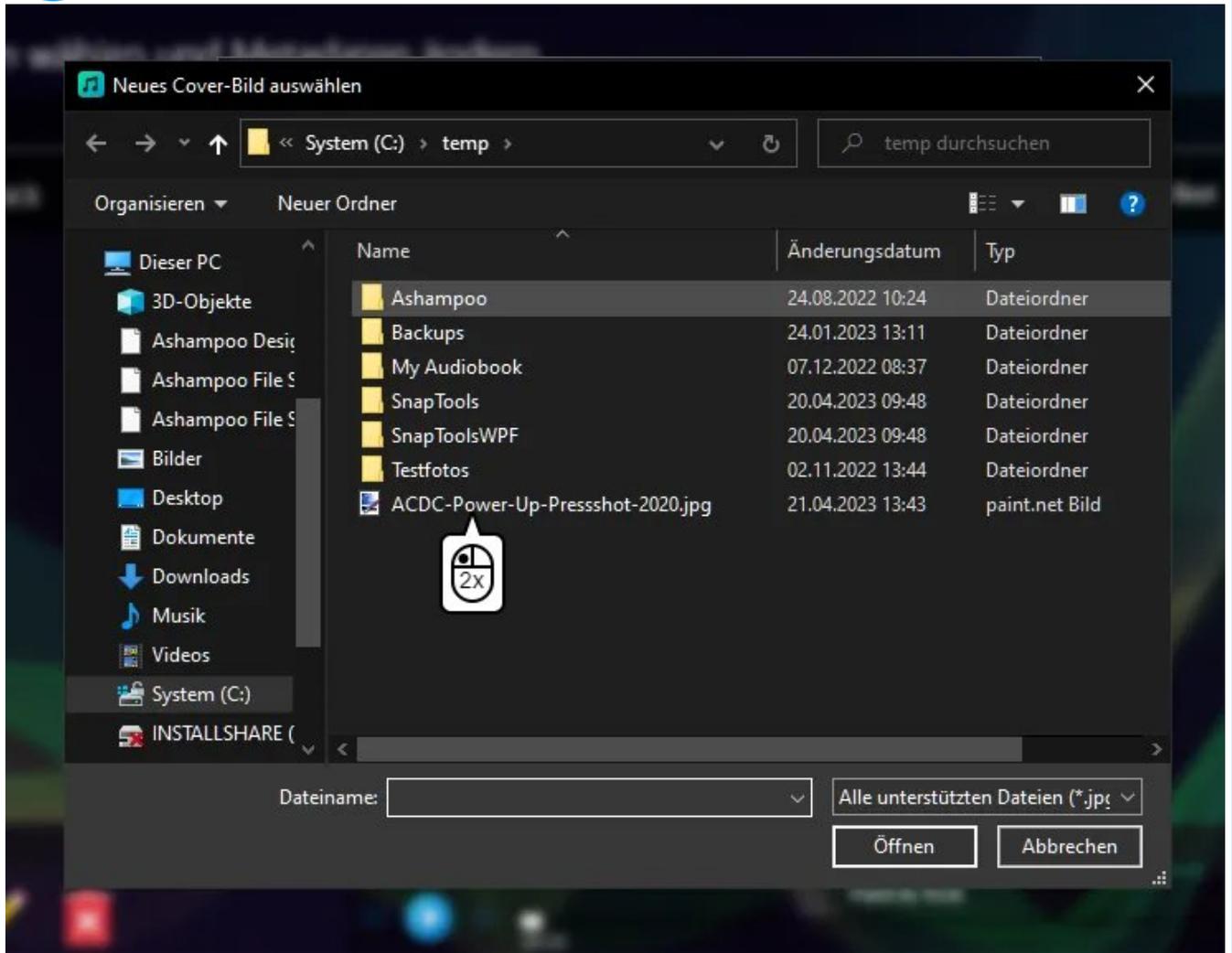
1













Wählen und Metadaten ändern

Musik-Metadaten ändern

Allgemeine Werte Zusätzliche Werte Text / Lyrics

Track-Nr.:	1	Disk-Nr.:		 <p>Band</p> <p>< + ✎ ></p>  <p>✓ ✕</p>
Titel:	Hard As Rock			
Album:	The Very Best			
Künstler:	ACDC			
Album Künstler:				
Genre:	Rock	Jahr:	2010	
Komponist:				



2.5.5 Audio-Dateien konvertieren

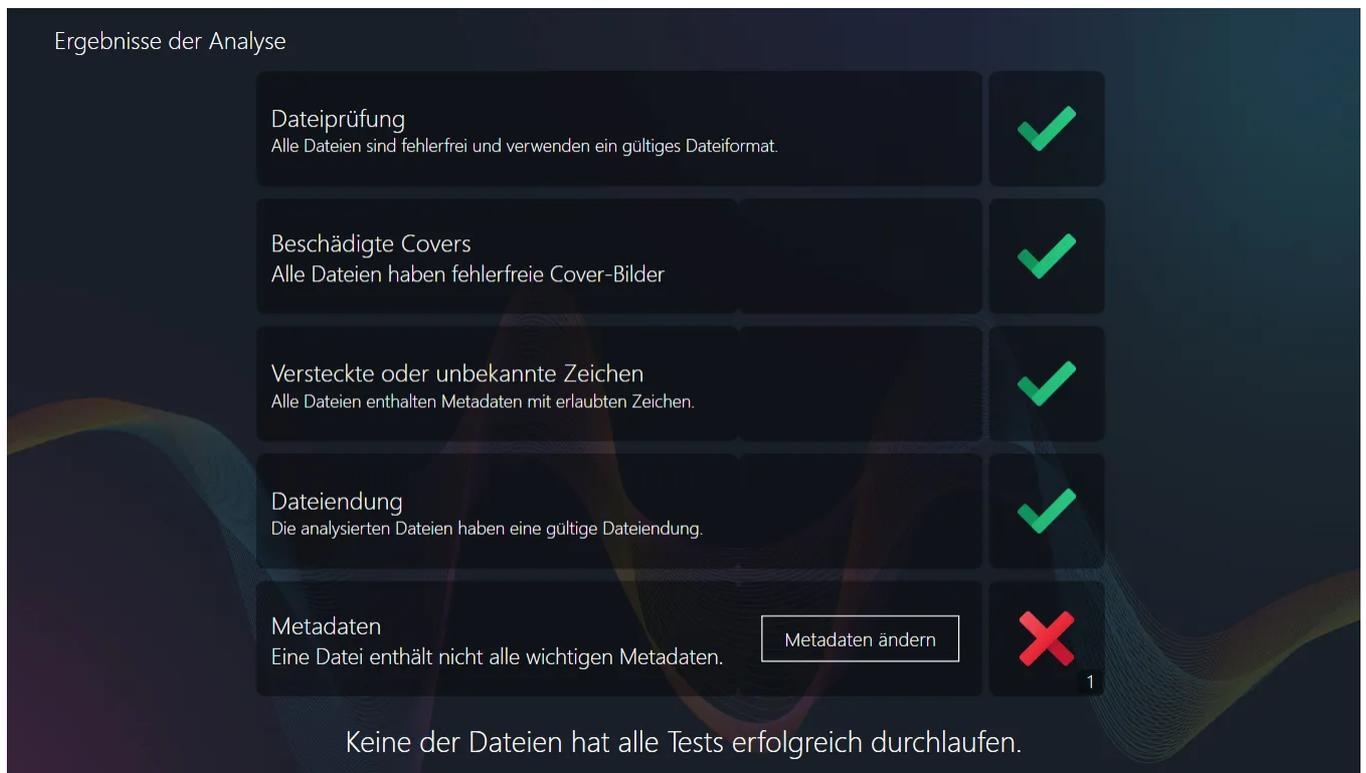
1. Zunächst müssen die zu organisierenden Dateien ausgewählt werden.
2. Standardmäßig werden die Dateien in dem Ordner (und mit dem Namen) gespeichert, in dem die Ursprungsdatei liegt, zumeist ist dies auch sinnvoll. Setze andernfalls einfach ein Häkchen vor Anderen Zielordner verwenden, um einen anderen Speicherplatz auszusuchen, und Neuen Dateinamen verwenden, um die Benennung zu ändern. Klicke auf "Weiter", um den Prozess abzuschließen.

2.5.6 Analysieren

Die Funktion "Analysieren" von Ashampoo Music Studio 10 überprüft, ob die Meta-Daten ihrer Songs vollständig sind, was z.B. bei der Coversuche oder automatischer

Verarbeitung von Belang ist. Fehlt eine Information, kannst du sie direkt ergänzen, auch Cover können gesucht werden. Weiterhin wird analysiert, ob die Dateierendungen der Tracks korrekt sind. Fehler werden dabei automatisch korrigiert.

Füge zunächst die zu analysierenden [Dateien hinzu](#) und klicke dann auf "Weiter".



Die Analyse zeigt an, ob alle Meta-Daten vorhanden sind. Falls die Daten unvollständig sind, klicke auf [Metadaten ändern](#). Es öffnet sich ein Menü, in dem du fehlende Daten ergänzen und ein passendes Cover suchen kannst.

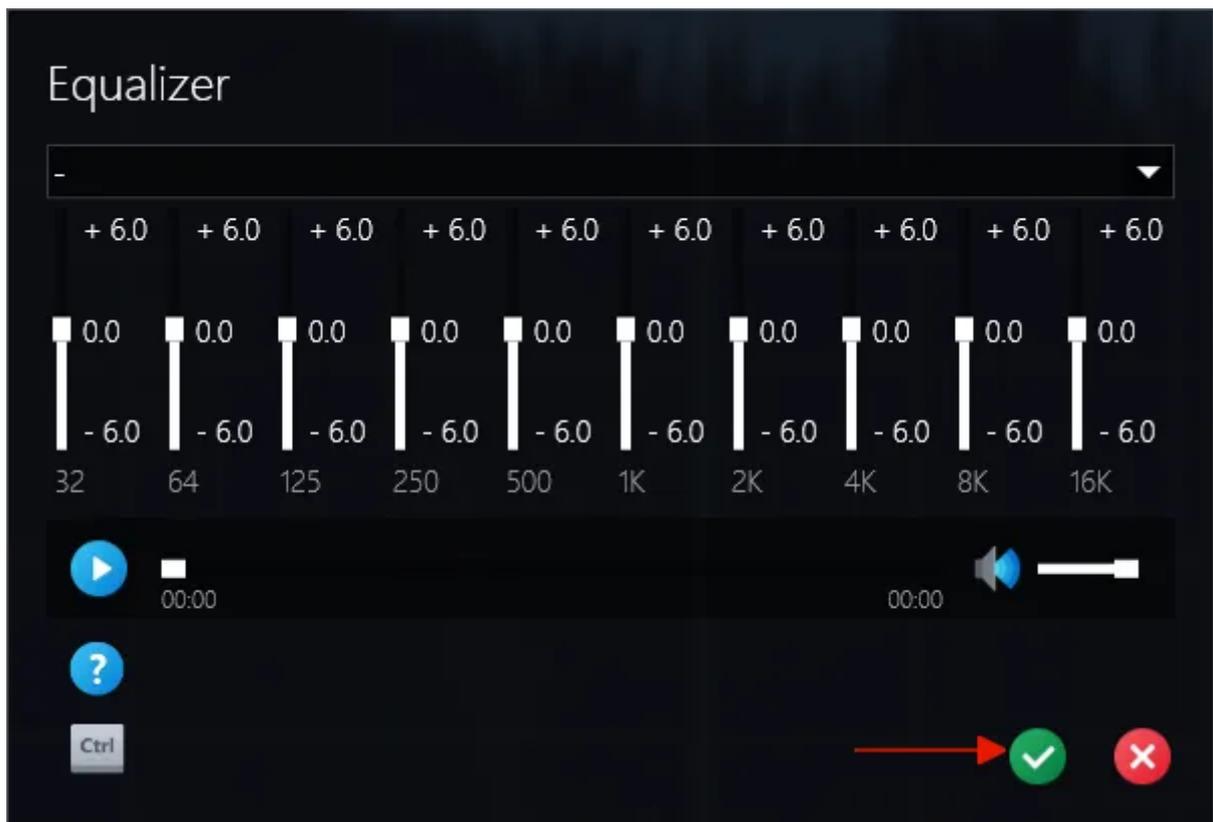
Haben Dateien die falsche Endung, wird dies ebenso angezeigt und automatisch behoben. Klicke auf "Weiter", um die Analyse abzuschließen.

2.5.7 Normalisieren

Die Funktion "Normalisierung" von Ashampoo Music Studio 10 erlaub dir, auf einfache Weise die Lautstärke mehrerer Dateien auf das gleiche Niveau zu bringen. Es ist ein altbekanntes Problem: Man stellt sich eine tolle Auswahl von Musikstücken zusammen und möchte sie in seinem Media Player oder CD-/DVD-Player abspielen. Aber während man das tut, stellt man fest, dass die Dateien unterschiedlich laut sind und man andauernd die Abspiellautstärke anpassen muss. Diese Problem wird durch die Normalisierung gelöst. Ashampoo Music Studio 10 analysiert deine Dateien, erkennt ihre jeweilige maximale Lautstärke und bringt sie auf ein einheitliches Niveau. Wenn du dies mit all deinen Dateien machst, wirst du nie wieder mühsam mit dem Lautstärkereger hantieren müssen!

1. Wähle die betroffenen Dateien aus.
2. Lege das Ausgabeformat fest.
3. Wähl den Ausgabeort aus.
4. Lege das Dateinamenschema fest.

2.5.8 Equalizer



Durch den Equalizer kannst du mittels der Schieberegler bestimmte Frequenzbereiche anheben (z.B. die Bässe besonders betonen) und so dem Klangbild völlig neue Facetten geben. Besonders bei älteren oder wenig professionellen Aufnahmen lohnt sich ein Herumprobieren, um auch alten Schätzen zu neuem Glanz zu verhelfen. Ziehe die Schieberegler einfach mit der Maus auf die jeweils gewünschte Position.

Voreinstellungen



Es kann durchaus zeitaufwändig sein, durch reines Ausprobieren optimale Einstellungen zu finden. Daher gibt es zahlreiche, optimierte Einstellungen, die sich hinter der Dropdownliste verstecken. Dort findest du passend betitelte Vorsteinstellungen, die oftmals optimal den Hörgewohnheiten der Genres entsprechen. Verwende den Player unten zum Probehören.

2.6 Video zu Musik

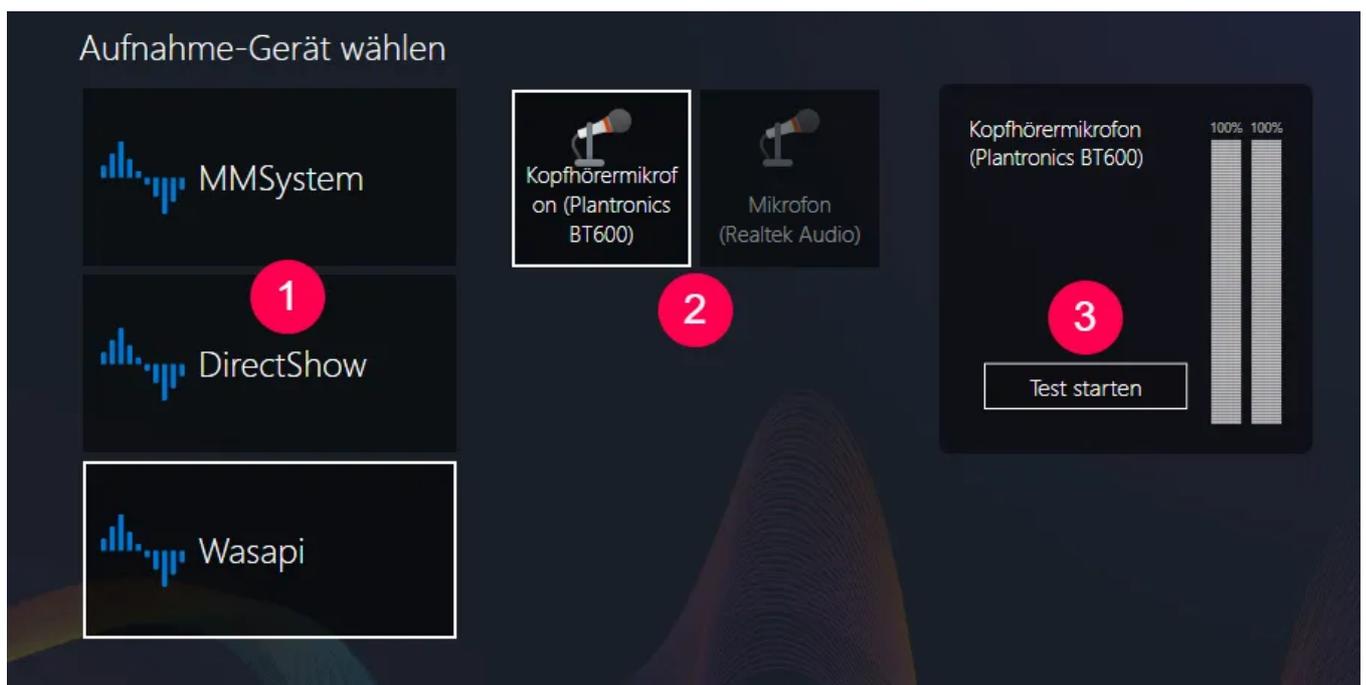
Mit "Video zu Musik" kannst du die Musik deiner Lieblingsvideos auf deinen PC holen.

1. Wähle das gewünschte Video aus.
2. Die Bearbeitung entspricht der Bearbeitung regulärer Audio-Dateien mit dem Unterschied, dass hier nur eine Spur zur Verfügung steht und die Bearbeitungsleiste auf drei Funktionen beschränkt ist.
3. Lege das Ausgabeformat fest.
4. Wähle den Ausgabeort aus.

2.7 Aufnahmen

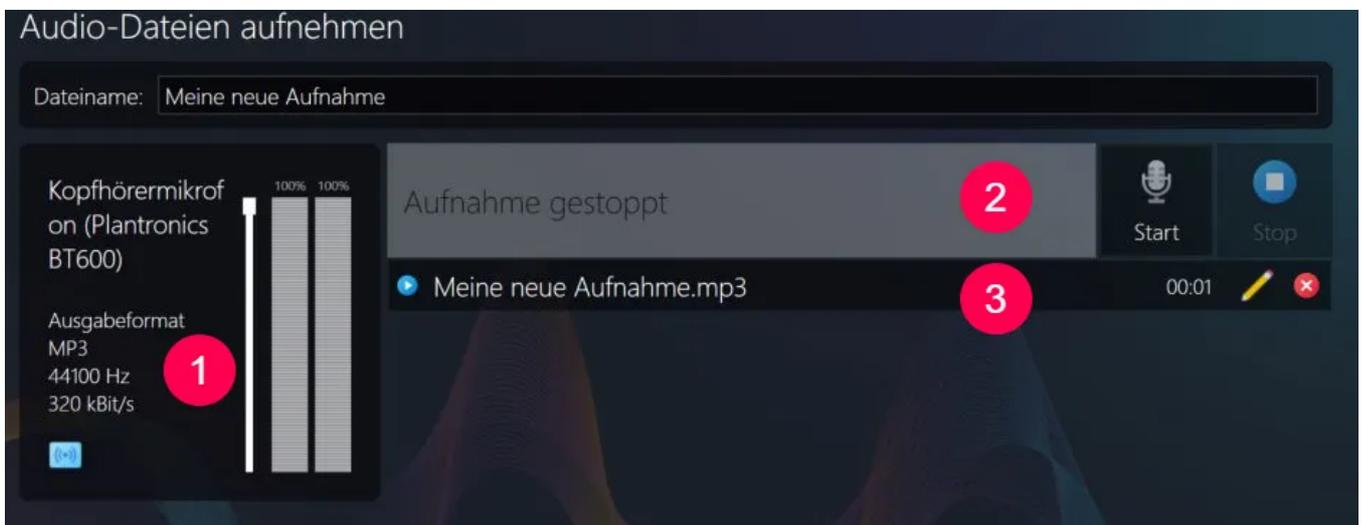
2.7.1 Von Mikrofon

Von allen Audioeingängen der Soundkarte lassen sich neue Musiksignale aufzeichnen, so etwa auch von einem angeschlossenes Mikrofon, von einem analogen Plattenspieler oder aus dem Internetradio.



Auf der linken Seite kannst du die zu verwendende System-Schnittstelle auswählen (1). In der Mitte (2) siehst du die angeschlossenen Geräte (ein Gerät kann verschieden angesteuert werden, so kann z.B. ein Mikro mehrfach erscheinen). Wähle das gewünschte Gerät aus und klicke dann rechts (3) auf Test starten. Wenn die Balken rechts ausschlagen, ist das Programm aufnahmebereit. Sollte sich (in diesem Beispiel bei einem Mikrofon) nichts tun, versuche eine andere Schnittstelle oder ein anderes Gerät, bis der Test erfolgreich ist.

Abschließend müssen noch [Ausgabeformat](#) und [Ausgabeort](#) festgelegt werden.



Der Aufnahmeprozess erfolgt über den oberen Dialog.

1: Hier kannst du den Aufnahmepegel anpassen.

2: Verwende diese Schaltflächen um die Aufnahme zu starten/pausieren/stoppen.

3: Abgeschlossene Aufnahmen werden hier angezeigt. Über das Stift-Symbol kannst du die jeweiligen Metadaten bearbeiten oder die Aufnahme mit der "X"-Schaltfläche löschen.

2.7.2 Alles was Sie hören

Die Vorgehensweise ist identisch zur Mikrofonaufnahme, allerdings wird stattdessen der Ton den du hörst, z.B. beim Abspielen einer Audio-Datei, aufgenommen.

2.8 Wiedergabelisten erstellen

Wiedergabelisten bieten die angenehmste Möglichkeit, Songs in beliebiger Reihenfolge abspielen zu lassen.

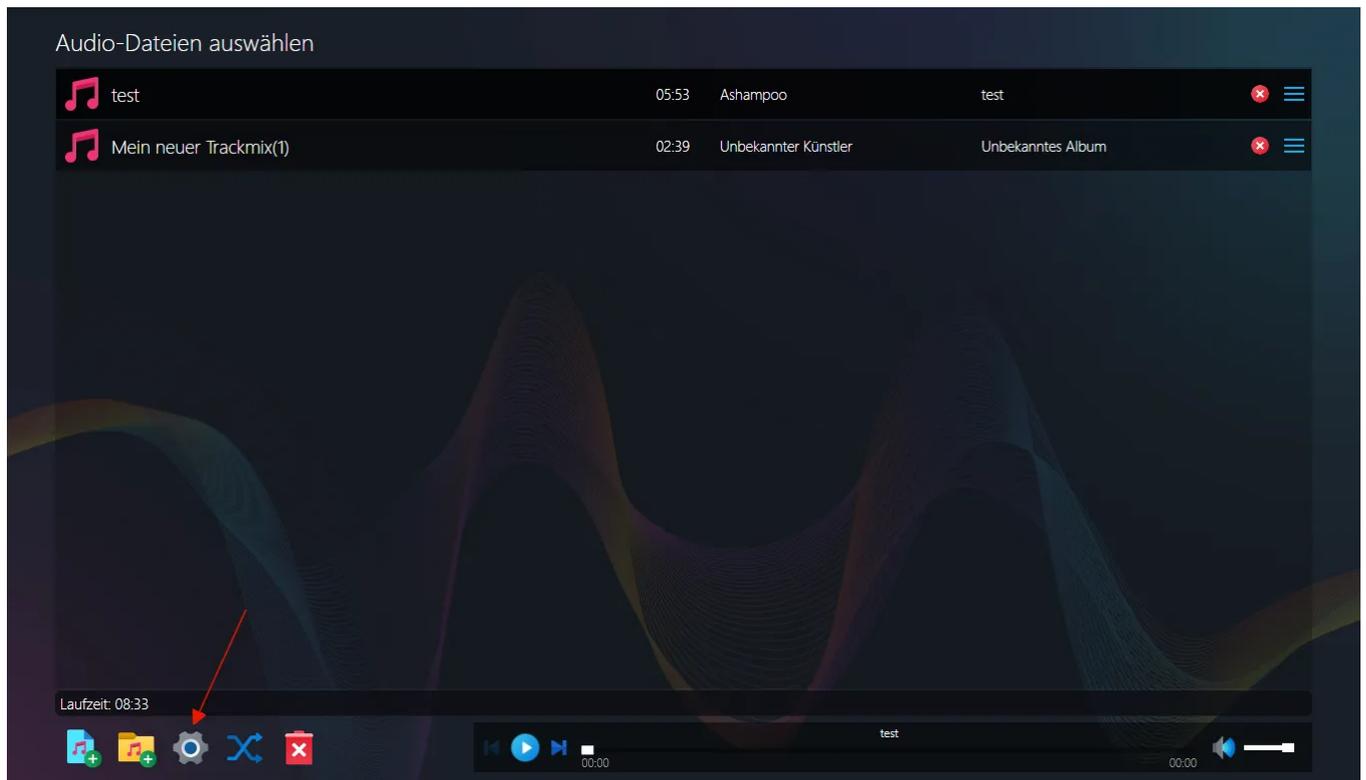
Wähle zunächst die betroffenen [Dateien aus](#). Anschließend wählst du das Zielformat und schließlich den [Speicherort](#) aus.

2.9 Titelmixer

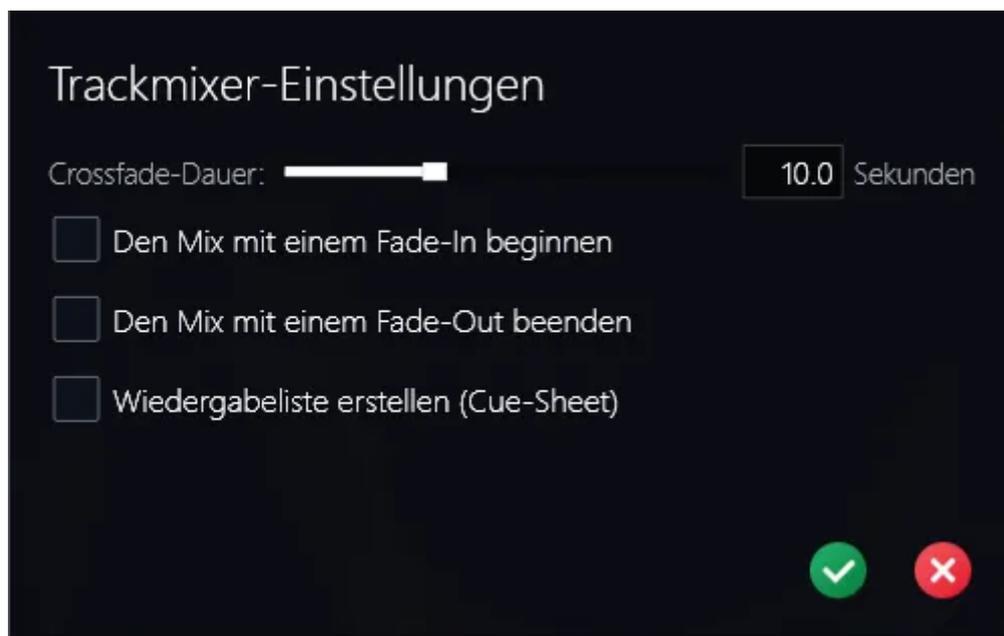
Mit Titelmixer fügst du eine beliebige Zahl an Songs zu einem einzigen Song zusammen.

Dabei werden die Songs in der angegebenen Reihenfolge zusammengefügt, wobei zwischen den Songs ein weicher Überblendeffekt (Crossfading) eingesetzt wird.

Zunächst müssen die zu mixenden Dateien ausgewählt werden.



Das Besondere an einem Mix sind neben der Reihenfolge die Überblendungen der Songs ineinander (Crossfades). Zu den Crossfade-Optionen und zum Ein- und Ausblenden gelangst du über das Zahnrad-Symbol links unten.



Die Dauer der Überblendungen kannst du per Schieberegler oder durch direkte Eingabe in das graue Feld festlegen. Wenn du den Mix mit einem Fade-In (Sound eingeblendet) oder Fade-Out (Sound wird ausgeblendet) versehen möchtest, setze ein Häkchen vor den entsprechenden Optionen. Bei dem DJ-Titelmixer hast du zusätzlich die Möglichkeit, alle

Songs in Ihrem Mix an die Durchschnittsgeschwindigkeit anzupassen. Das Programm analysiert dazu bereits beim Hinzufügen der Songs die jeweilige Geschwindigkeit und zeigt diese als bpm-Wert (beats per minute) in der Übersicht an.

<%UNINSTALL_DE%>