

# ACID™ Music Studio

Kurzanleitung



Diese Kurzanleitung bietet Ihnen einen Schnelleinstieg in ACID® Music Studio™. Ausführliche Informationen zur Verwendung der Software finden Sie in der Onlinehilfe. Um die Onlinehilfe zu öffnen, wählen Sie im Menü **Hilfe** die Option **Inhalt und Index** aus, oder drücken Sie die F1-Taste.

Nachdem Sie ACID Music Studio installiert und zum ersten Mal gestartet haben, wird der Registrierungsassistent angezeigt. Der Assistent hilft in einfachen Schritten bei der Onlineregistrierung der Software bei Sony Creative Software Inc.

Durch die Registrierung der Software erhalten Sie Zugriff auf den technischen Support. Außerdem werden Sie bei Produktupdates benachrichtigt und auf spezielle Angebote hingewiesen, die nur registrierten Benutzern von ACID Music Studio zur Verfügung stehen.

## Hilfe bei der Registrierung

Hilfe zur Registrierung erhalten Sie online unter <http://www.sonycreativesoftware.com/chat> oder per Fax unter +1 608 250 17 45.

## Kundenservice/Vertrieb

Ausführliche Informationen zu den Kundendienstleistungen finden Sie unter <http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp>. Unter den folgenden Nummern erhalten Sie während der üblichen Geschäftszeiten telefonisch Hilfe:

Telefon/Fax	Land
(800) 577 66 42 (gebührenfrei)	USA, Kanada und Jungferninseln
+1 608 204 77 03	Alle anderen Länder
+1 608 250 17 45 (Fax)	Alle Länder

## Technischer Support

Ausführliche Informationen zu den Optionen für den technischen Support finden Sie unter <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>. Unter der Nummer +1 608 256 55 55 können Sie die Optionen telefonisch abrufen.

## Ihre Rechte in Bezug auf ACID

ACID ist für Sie unter den Bedingungen des Endbenutzer-Lizenzvertrags (EULA) lizenziert. Der Endbenutzer-Lizenzvertrag wird während der Installation der Software angezeigt. Bitte lesen Sie die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung aufmerksam durch, da die Bedingungen Ihre Rechte im Zusammenhang mit der Nutzung der Software betreffen. Den Endbenutzer-Lizenzvertrag für ACID finden Sie zu Informationszwecken auch unter <http://www.sonycreativesoftware.com/>.

## Datenschutz

Sony Creative Software Inc. respektiert Ihre Privatsphäre und ist bestrebt, Ihre persönlichen Daten zu schützen. Die Verwendung der Software unterliegt der Datenschutzrichtlinie der Software. Diese Richtlinie ist Bestandteil des Registrierungsprozesses. Sie werden aufgefordert, den Bedingungen der Richtlinie zuzustimmen, bevor Sie den Bestimmungen des Endbenutzer-Lizenzvertrags zustimmen können. Prüfen Sie den Inhalt der Richtlinie sorgfältig, da deren Bestimmungen und Bedingungen Auswirkungen auf Ihre Rechte in Bezug auf die Daten haben, die von der Software erfasst werden. Sie können die Erklärung zum Datenschutz für diese Software jederzeit unter <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp> einsehen.

## Ordnungsgemäße Verwendung der Software

ACID ist nicht für illegale oder ungesetzliche Zwecke (wie z. B. das illegale Kopieren oder Weitergeben urheberrechtlich geschützter Materialien) bestimmt und darf nicht dafür verwendet werden. Die Verwendung von ACID zu solchen Zwecken verstößt u. a. gegen US-amerikanische und internationale Urheberrechtsgesetze und widerspricht den Bestimmungen und Bedingungen des Endbenutzer-Lizenzvertrags. Solche Aktivitäten können strafbar sein und Sie den im Endbenutzer-Lizenzvertrag festgelegten Rechtsansprüchen bei Vertragsverletzung aussetzen.

## Rechtliche Hinweise

Vegas, Vegas+DVD, DVD Architect, Vegas Movie Studio, Vegas Movie Studio+DVD, DVD Architect Studio, ACID, Music Studio, ACIDized, Super Duper Music Looper, Jam Trax, Sony Sound Series, Chopper, Groove Mapping, Groove Cloning, Media Manager, CD Architect, Sound Forge, Audio Studio, Acoustic Mirror, Noise Reduction, Wave 64, Wave Hammer und XFX sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Sony Creative Software Inc oder deren Tochtergesellschaften.

### **Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF)**

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) ist eine Marke von Apple, Inc. in den USA und anderen Ländern.

### **Apple QuickTime**

Apple® QuickTime® ist in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern eine Marke von Apple, Inc.

### **Dolby, Dolby Digital AC-3 und AAC-Kodierung**

Dieses Produkt enthält mehrere, durch internationale und US-amerikanische Urheberrechtsgesetze geschützte, unveröffentlichte Programme. Sie sind vertraulich und Eigentum von Dolby Laboratories. Die Vervielfältigung oder der unbefugte Vertrieb dieses Programms oder Teile ohne die ausdrückliche Genehmigung von Dolby Laboratories ist untersagt. Copyright 1992 - 2007 Dolby Laboratories. Alle Rechte vorbehalten.

Dolby®, das Doppel-D-Symbol, AC-3® und Dolby Digital® sind eingetragene Marken von Dolby Laboratories. AAC™ ist eine Marke von Dolby Laboratories.

### **Gracenote**

CD und musikbezogene Daten von Gracenote, Inc., Copyright © 2000-2007 Gracenote. Gracenote Software, Copyright 2000-2007 Gracenote. Dieses Produkt und dieser Dienst unterliegt u.U. mindestens einem der folgenden US-amerikanischen Patente: 5.987.525; 6.061.680; 6.154.773, 6.161.132, 6.230.192, 6.230.207, 6.240.459, 6.330.593 und anderen ausgestellten oder beantragten Patenten. Die Dienste und/oder das Gerät wurden unter Lizenz für das folgende US-amerikanische Open Globe, Inc.-Patent bereitgestellt bzw. hergestellt: 6.304.523.

Gracenote und CDDB sind eingetragene Marken von Gracenote. Das Gracenote-Logo und der Logotyp, MusicID und das „Powered by Gracenote“-Logo sind Marken von Gracenote.

### **Macromedia Flash**

Macromedia und Flash sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Macromedia, Inc.

### **Main Concept-Encoder**

Das Main Concept®-Plug-In ist in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern eine Marke oder eine eingetragene Marke von Main Concept, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

### **Programmierschnittstelle Microsoft DirectX**

In Teilen der Software wird Microsoft® DirectX®-Technologie verwendet. Copyright © 1999 – 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

### **Microsoft Windows Media 9**

Einzelne Komponenten nutzen Microsoft Windows Media®-Technologien. Copyright © 1999 – 2007 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

### **MPEGLA und MPEG 2**

JEDE VERWENDUNG DIESES PRODUKTS IN EINER WEISE, DIE DEM MPEG-2-STANDARD ENTSpricht, IST OHNE LIZENZ IM RAHMEN GÜLTIGER PATENTE IM MPEG-2-PATENTPORTFOLIO AUSDRÜCKLICH UNTERSAGT. EINE LIZENZ IST ERHÄLTLICH BEI MPEG-LA, LLC, 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206.

Hergestellt auf der Basis eines Lizenzvertrags mit MPEG-LA.

### **PNG-Dateiformat**

Copyright © 2007. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). Alle Rechte vorbehalten. Dieses Programm wird gemäß der W3C-Softwarelizenz in der Hoffnung vertrieben, dass es von Nutzen sein wird. Es wird jedoch KEINERLEI GEWÄHRLEISTUNG übernommen. Dies gilt auch für die stillschweigende Gewährleistung der HANDELSÜBLICHKEIT oder der EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. <http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>.

### **Real-, RealMedia-, RealAudio- und RealVideo-Anwendungen**

2007 RealNetworks, Inc. Patente angemeldet. Alle Rechte vorbehalten. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo® und das Real-Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von RealNetworks, Inc.

### **Tagged Image File Format (TIFF)**

Das Dateiformat Adobe Tagged Image™ ist eine eingetragene Marke von Adobe Systems Incorporated in den USA und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

### **Targa-Dateiformat**

Das Dateiformat Targa™ ist eine Marke von Pinnacle Systems, Inc.

### **Thomson Fraunhofer MP3**

Die MPEG-Layer-3-Audiokodierungstechnologie ist durch Fraunhofer IIS und Thomson lizenziert.

Durch die Bereitstellung dieses Produkts wird weder eine Lizenz noch ein impliziertes Recht erteilt, den mit diesem Produkt erstellten Inhalt über kommerzielle Rundfunksysteme (terrestrisch, per Satellit, Kabel und/oder über sonstige Vertriebskanäle), Streaminganwendungen (via Internet, Intranet und/oder andere Netzwerke), andere Vertriebssysteme (Pay-Audio- oder Audio-on-Demand-Anwendungen und dergleichen) oder auf physikalischen Medien (CDs, DVDs, Halbleiterchips, Festplatten, Speicherkarten und dergleichen) zu vertreiben.

Eine solche Verwendung der Software erfordert eine eigene Lizenz. Weitere Einzelheiten finden Sie unter: <http://mp3licensing.com>.



Sony Creative Software Inc  
1617 Sherman Avenue  
Madison, WI 53704  
USA

---

Die Informationen in diesem Handbuch können jederzeit und ohne Vorankündigung geändert werden und stellen weder eine Garantie noch eine Zusage, gleich welcher Art, seitens Sony Creative Software Inc. dar. Alle Updates oder zusätzlichen Informationen, die den Inhalt dieses Handbuchs betreffen, werden auf der Sony Creative Software Inc.-Website unter <http://www.sonycreativesoftware.com/> veröffentlicht. Die Software wird Ihnen unter den Bestimmungen des Endbenutzer-Lizenzvertrags und im Rahmen der Datenschutzrichtlinien der Software zur Verfügung gestellt und darf nur in Übereinstimmung mit diesen Dokumenten verwendet und/oder kopiert werden. Das Kopieren oder der Vertrieb der Software ist streng verboten, es sei denn unter Umständen, die im Endbenutzer-Lizenzvertrag ausdrücklich beschrieben werden. Kein Teil dieses Handbuchs darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sony Creative Software Inc. in jeglicher Form und für jeglichen Zweck reproduziert oder übertragen werden.

Copyright 2009. Sony Creative Software Inc.

Programm Copyright 2009. Sony Creative Software Inc. Alle Rechte vorbehalten.

# Inhalts- verzeichnis

Einführung .....	3
Willkommen in ACID Music Studio .....	3
Systemanforderungen.....	3
Installation der Software ACID Music Studio.....	3
Hinweise zur Verwendung der Onlinehilfe .....	4
Onlinehilfe .....	4
Tutorials .....	4
Hilfe im Web .....	4
Funktionen des ACID-Fensters .....	5
Übersicht über die ACID Music Studio-Software .....	5
Hauptfenster .....	5
Symbolleiste .....	6
Spurliste .....	7
Timeline .....	7
Fensterandockbereich .....	8
Starten von Projekten.....	11
Erste Schritte.....	11
Einstellen von Projekteigenschaften .....	11
Öffnen vorhandener Projekte .....	12
Einfügen von Mediendateien .....	13
Medienvorschau im Explorer-Fenster .....	13
Hinzufügen von Medien zum Projekt .....	13
Arbeiten mit Projekten.....	17
Hinzufügen und Bearbeiten von Events .....	17
Malen von Events .....	17
Ändern der Länge von Events .....	19
Löschen von Abschnitten von Events .....	19
Verschieben von Events .....	19
Auswählen.....	20
Auswählen eines Events .....	20
Auswählen mehrerer Events .....	20
Arbeiten mit Events .....	20
Kopieren von Events .....	20
Einfügen von Events .....	20
Ausschneiden von Events .....	21
Löschen von Events .....	21

Arbeiten mit Spuren .....	21
Cliptypen .....	21
Neuordnen von Spuren .....	22
Umbenennen von Spuren .....	22
Duplizieren von Spuren .....	22
Löschen von Spuren .....	23
Kopieren, Ausschneiden und Einfügen von Spuren .....	23
Anpassen des Mix .....	23
Stummschalten von Spuren .....	24
Soloschalten von Spuren .....	24
Arbeiten mit Spurguppen .....	24
Verwenden von „Rückgängig machen“ und „Wiederholen“ .....	24
Verwenden von „Rückgängig machen“ .....	24
Rückgängigmachen aller Bearbeitungsschritte .....	25
Verwenden von „Wiederherstellen“ .....	25
Löschen des Inhalts des Rückgängigverlaufs .....	25
Abspielen des Projekts .....	26
Verwenden der Transportsymboleiste .....	26
Verwenden der Wiedergabeoptionen .....	26
Verwenden des Metronoms .....	26
Verwenden der Mischkonsole .....	27
Anzeigen des Mischkonsolenfensters .....	27
Symbolleiste der Mischkonsole .....	27
Kanallistenbereich .....	28
Ansichtsbereich .....	29
Kanalfelder .....	30
Aufzeichnen .....	33
Aufzeichnen von Audiodaten .....	33
Vorbereitung für das Aufzeichnen .....	33
Aufzeichnen in eine leere Spur .....	33
Überwachen von Audiopegeln .....	34
Aufzeichnen von MIDI .....	35
Vorbereiten eines MIDI-Controllers für das Aufzeichnen in eine Spur .....	35
Aufzeichnen von MIDI in Echtzeit .....	35
Verwenden der schrittweisen MIDI-Aufzeichnung .....	36
Speichern und Rendern von Projekten .....	39
Speichern eines Projekts .....	39
Angaben von Speicherorten für gespeicherte Mediendateien .....	40
Rendern von Projekten .....	40
Index .....	i



# Kapitel 1 : Einführung

## Willkommen in ACID Music Studio

- Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb von ACID® Music Studio™, einer revolutionären Softwareanwendung für Microsoft® Windows®. Mit ACID Music Studio können Sie durch einfaches Auswählen, Malen und Abspielen prima Musik kreieren.

## Systemanforderungen

Damit Sie die Software ACID Music Studio verwenden können, muss Ihr System die folgenden Mindestvoraussetzungen erfüllen:

- Microsoft® Windows® XP (Service Pack 3), Windows Vista® (Service Pack 2) oder Windows 7
- 1-GHz-Prozessor
- 200 MB Festplattenspeicher für die Programminstallation
- 1 GB RAM
- Microsoft Windows-kompatible Soundkarte
- DVD-ROM-Laufwerk (nur für die Installation per DVD)
- Unterstütztes Laufwerk für beschreibbare CDs (nur für das Brennen von CDs)
- Microsoft DirectX® 9.0c oder höher
- Internetverbindung (für Gracenote MusicID-Dienst)

Zum Aktivieren der Software müssen Sie Sony Creative Software Inc. Ihre Registrierungsinformationen mitteilen.

## Installation der Software ACID Music Studio

1. Legen Sie die DVD-ROM ein. Der Installationsbildschirm wird geöffnet (wenn für die DVD-ROM der automatische Start aktiviert ist).  
Wenn für die DVD-ROM der automatische Start nicht aktiviert ist, klicken Sie auf die Schaltfläche **Start**, und wählen Sie **Ausführen**. Im Dialogfeld **Ausführen** geben Sie den Laufwerksbuchstaben für das DVD-ROM-Laufwerk und gleich dahinter den Text `:\setup.exe` ein. Klicken Sie auf **OK**, um die Installation zu starten.
2. Klicken Sie auf **Installieren**. Die Installation beginnt.
3. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die entsprechende Version der Software für Ihren Computer zu installieren.

**Hinweis:** Für alle Versionen des Betriebssystems Windows wird der Windows Installer verwendet. Nach der Installation von Windows Installer werden Sie dazu aufgefordert, Ihren Computer neu zu starten.

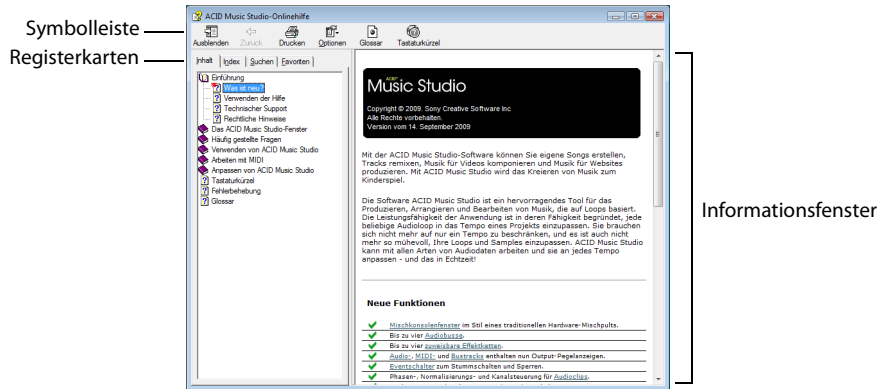
## Hinweise zur Verwendung der Onlinehilfe

Die ausführlichsten Informationen zur Anwendung ACID finden Sie in der Hilfe. Ihnen stehen in der Anwendung zwei Hilfen zur Verfügung:

- Onlinehilfe
- Tutorials

### Onlinehilfe

Um die Onlinehilfe zu öffnen, wählen Sie im Menü **Hilfe** die Option **Inhalt und Index** aus, oder drücken Sie die F1-Taste.



Das Onlinehilfenfenster enthält vier Registerkarten, über die Sie die benötigten Informationen suchen können.

Registerkarte	Beschreibung
Inhalt	Zeigt eine Liste der verfügbaren Hilfethemen an. Doppelklicken Sie auf ein geschlossenes Buch (📖), um die Seiten zu öffnen, und klicken Sie anschließend auf die Seite des gewünschten Themas (🔍), um das Thema anzuzeigen.
Index	Zeigt eine vollständige Liste der verfügbaren Hilfethemen an. Scrollen Sie durch die Liste der verfügbaren Themen, oder geben Sie ein Wort in das Feld <b>Zu suchendes Schlüsselwort</b> ein, um schnell auf Themen zu diesem Begriff zuzugreifen. Wählen Sie das gewünschte Thema aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche <b>Anzeigen</b> .
Suchen	Hier können Sie ein Schlüsselwort eingeben und alle Themen der Onlinehilfe anzeigen, die dieses Wort enthalten. Geben Sie einen Begriff in das Feld <b>Suchbegriff(e) eingeben</b> ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche <b>Themen auflisten</b> . Wählen Sie das gewünschte Thema aus der Liste aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche <b>Anzeigen</b> .
Favoriten	Mithilfe dieser Funktion können Sie Themen, auf die Sie häufig zugreifen, in einem separaten Ordner ablegen. Um den Favoriten ein Thema hinzuzufügen, klicken Sie auf der Registerkarte <b>Favoriten</b> auf <b>Hinzufügen</b> .

### Tutorials

Über viele Features in ACID Music Studio können Sie mehr erfahren, wenn Sie die interaktiven Tutorials nutzen, die gemeinsam mit der Software installiert werden.

Standardmäßig werden Tutorials beim Start der Anwendung angezeigt. Sie können sie aber jederzeit aufrufen, indem Sie im Menü **Hilfe** auf **Tutorial** klicken.

**Tipp:**  Wenn Sie nicht möchten, dass die Tutorials automatisch angezeigt werden, dann deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Beim Start anzeigen** am unteren Rand des Tutorial-Fensters.

### Hilfe im Web

Zusätzliche Informationen zu ACID finden Sie auf der Website von Sony Creative Software Inc. Wählen Sie im Menü **Hilfe** den Befehl **Sony im Web**, und wählen Sie im Untermenü das gewünschte Ziel. Die Software startet den Webbrowser Ihres Systems und versucht, eine Verbindung mit der betreffenden Seite auf der Website von Sony herzustellen.

# Kapitel 2: Funktionen des ACID-Fensters

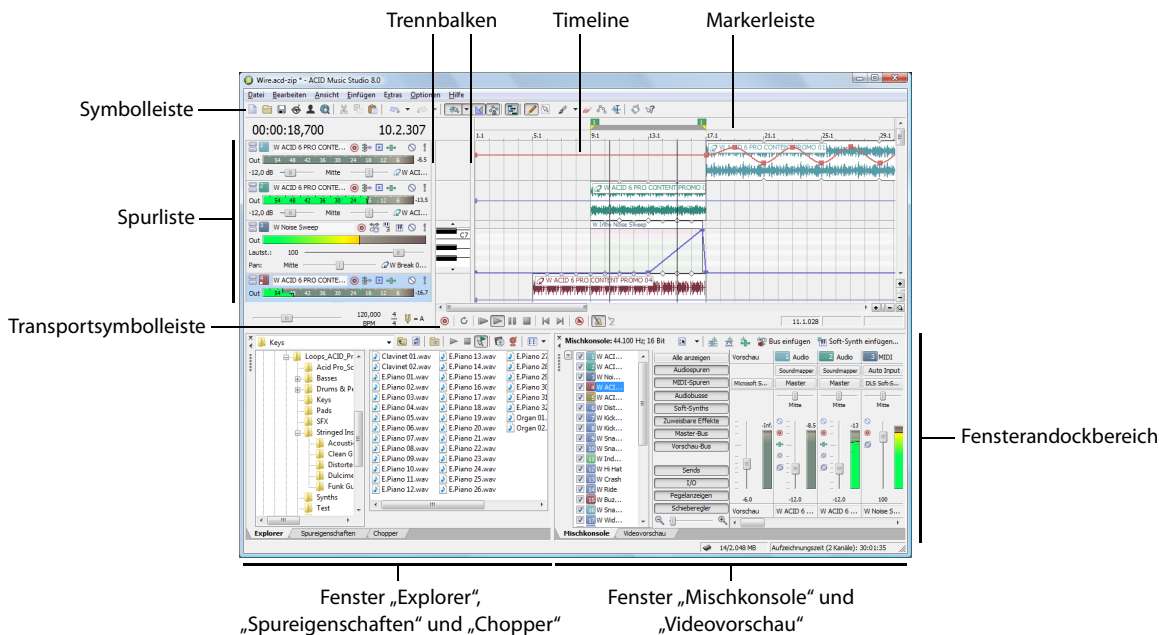
## Übersicht über die ACID Music Studio-Software

- Die Musiksoftware ACID® Music Studio™ ist nicht nur leistungsstark und flexibel, sondern auch einfach zu bedienen.
- Viele der Vorgänge, Befehle und Tastenkombinationen in ACID Music Studio sind auch in anderen Anwendungen von Sony Creative Software Inc. zu finden.

Die folgenden Abschnitte führen Sie durch den Arbeitsbereich von ACID Music Studio.
























### Hauptfenster

Der Arbeitsbereich von ACID Music Studio besteht aus drei Hauptbereichen: Spurliste, Timeline und Fensterandockbereich. Die anderen Elemente der Benutzeroberfläche setzen sich aus Werkzeugen und Features zusammen, die bei der Erstellung und Bearbeitung Ihres Projekts verwendet werden. Sie können die Größe der Spurliste, der Timeline und des Fensterandockbereichs ändern, indem Sie mit der Maus die Trennbalken zwischen ihnen verschieben.



## Symbolleiste

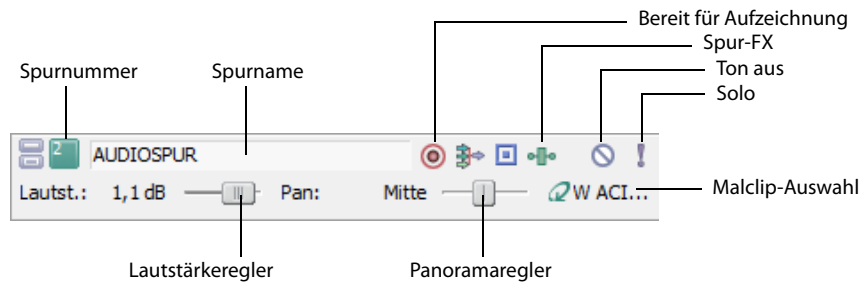
Die Symbolleiste ermöglicht den schnellen Zugriff auf gemeinsam genutzte Funktionen und Features in ACID Music Studio.

	<b>Neu</b> Öffnet ein neues Projekt. Sie werden aufgefordert, zuerst Ihre Änderungen am aktuellen Projekt zu speichern.		<b>Automatische Überblendungen</b> Ermöglicht das automatische Erstellen von Überblendungen beim Überlappen von zwei Events.
	<b>Öffnen</b> Zeigt das Dialogfeld <b>Öffnen</b> an. Über dieses Dialogfeld können Sie auf allen verfügbaren Laufwerken nach einem ACID-Projekt oder einer Audiodatei suchen und diese(s) öffnen.		<b>Hüllkurven an Events einrasten</b> Die Hüllkurvenpunkte werden eingerastet, sodass sie mit einem Event verschoben werden, wenn dieses entlang der Timeline verschoben wird.
	<b>Speichern</b> Speichert alle Änderungen am aktuellen Projekt. Wenn Sie Ihr Projekt zum ersten Mal speichern, wird das Dialogfeld <b>Speichern unter</b> geöffnet.		<b>Inline-MIDI-Bearbeitung aktivieren</b> Ermöglicht das direkte Bearbeiten von MIDI-Events auf der Timeline. In diesem Modus können Sie Noten in einer Pianorollen- oder Drumrasteransicht zeichnen und löschen.
	<b>Veröffentlichen</b> Öffnet den Veröffentlichungsassistenten, mit dem Sie Ihre ACID-Komposition im Internet veröffentlichen können.		<b>Zeichen-Werkzeug</b> Aktiviert das Zeichen-Werkzeug zum Hinzufügen und Bearbeiten von Events.
	<b>ACIDplanet-Profil</b> Öffnet Ihr Profil auf der ACIDplanet-Website.		<b>Auswahl-Werkzeug</b> Aktiviert das Auswahl-Werkzeug zur Auswahl mehrerer Events.
	<b>Medien aus dem Internet laden</b> Öffnet ein Dialogfeld, über das Sie Medien aus dem Internet herunterladen können.		<b>Mal-Werkzeug</b> Aktiviert das Mal-Werkzeug zum Einfügen von Events über mehrere Spuren. Wenn das Mal-Werkzeug zusammen mit der Strg-Taste verwendet wird, kann eine gesamte One-Shot-, MIDI- oder Beatmapped-Mediendatei mit nur einem Klick auf ein Event gemalt werden.
	<b>Ausschneiden</b> Entfernt die ausgewählten Elemente aus der Timeline und legt sie in der Zwischenablage von ACID ab. Sie können sie dann an einer anderen Position einfügen.		<b>Lösch-Werkzeug</b> Aktiviert das Lösch-Werkzeug zum Löschen von Events oder Eventabschnitten. Wenn das Lösch-Werkzeug zusammen mit der Strg-Taste verwendet wird, kann ein gesamtes One-Shot-, MIDI- oder Beatmapped-Event mit nur einem Klick gelöscht werden.
	<b>Kopieren</b> Erstellt in der ACID-Zwischenablage eine Kopie der auf der Timeline ausgewählten Elemente. Sie können sie dann an einer anderen Position einfügen.		<b>Hüllkurven-Werkzeug</b> Aktiviert das Hüllkurven-Werkzeug zum Auswählen und Ändern von Hüllkurvenpunkten.
	<b>Einfügen</b> Fügt den Inhalt der Zwischenablage von ACID an der aktuellen Cursorposition ein. Die eingefügten Events überdecken vorhandene Events. Um Platz für die eingefügten Events zu schaffen, wählen Sie im Menü <b>Bearbeiten</b> die Option <b>An Cursorposition einfügen</b> aus.		<b>Zeitauswahl-Werkzeug</b> Aktiviert das Zeitauswahl-Werkzeug zum schnellen Auswählen aller Events innerhalb eines Zeitbereichs.
	<b>Rückgängig machen</b> Macht die zuletzt ausgeführte Aktion rückgängig. ACID unterstützt eine unbegrenzte Anzahl von rückgängig gemachten Aktionen, um jeden Projektstatus seit dem letzten Speichervorgang wiederherzustellen.		<b>Tutorial</b> Startet ein interaktives Tutorial, in dem die einzelnen Elemente der Benutzeroberfläche von ACID Music Studio vorgestellt werden und erklärt wird, wie Sie ein Projekt erstellen.
	<b>Wiederherstellen</b> Stellt eine rückgängig gemachte Aktion wieder her.		<b>Kontextabhängige Hilfe</b> Aktiviert die kontextabhängige Hilfe, die Ihnen Informationen über eine bestimmte Option, ein Menü oder einen Teil des ACID Music Studio-Fensters liefert.
	<b>Ausrichten aktivieren</b> Aktiviert oder deaktiviert die Ausrichtfunktion. Bei aktivierter Ausrichtfunktion können Sie entscheiden, ob die Events am Raster oder an allen Elementen (z. B. Markern und Regionen) ausgerichtet werden.		

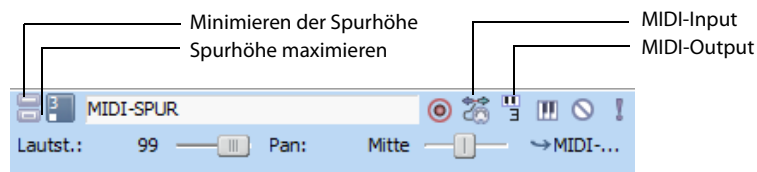
## Spurliste

Diese Liste gibt die Reihenfolge der Spuren in Ihrem Projekt an und enthält die Steuerelemente für die Spur.

### Audiospuren

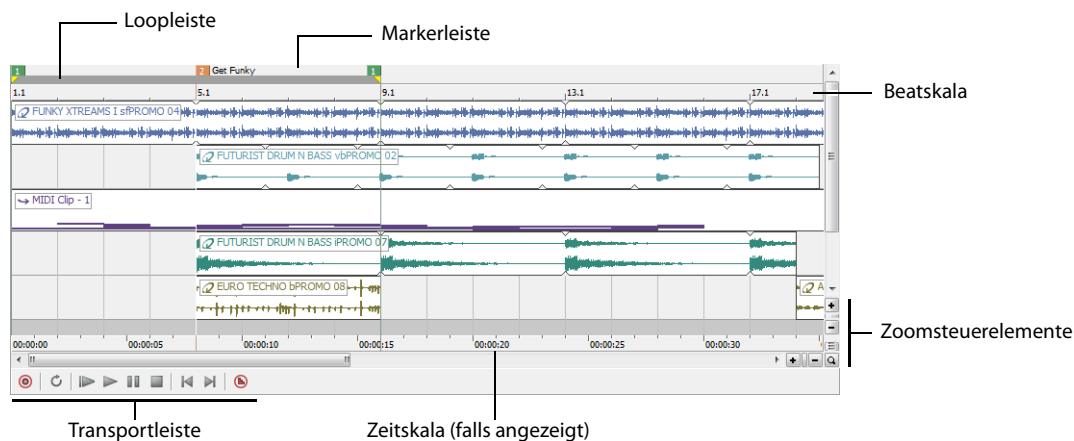


### MIDI-Spuren



## Timeline

In der Timeline können Sie die Events in einer Spur anzeigen und bearbeiten.



### Markerleiste

Die Markerleiste verläuft längs zu Ihrem Projekt und enthält die Tags, die für Marker und Regionen an der Timeline des Projekts positioniert wurden.

### Beatskala

Mithilfe der Beatskala können Sie Events den Takten und Beats (Schlägen) des musikalischen Zeitablaufs gemäß platzieren. Diese Skala ist fest und wird auch bei einem Tempowechsel nicht verändert. Dadurch bleibt die Größe der Events in der Spur auch bei einer Anpassung des Tempos erhalten.

### Zeitskala

Die Zeitskala stellt eine Timeline für Ihr Projekt bereit. Auf dieser Skala kann die Echtzeit in vielen verschiedenen Formaten angezeigt werden. Die Skala wird dem jeweiligen Tempo angepasst, da sich die Anzahl der Beats und der Beats pro Sekunde mit dem Tempo verändert.

## Transportleiste

Die Transportsymbolleiste enthält die Schaltflächen für die Wiedergabe und die Cursorpositionierung, die bei der Arbeit an Ihrem Projekt häufig benutzt werden.

## Zoomsteuerelemente

Rechts neben der horizontalen Bildlaufleiste befinden sich die Zoomsteuerelemente zum Vergrößern und Verkleinern der Zeit. Wenn Sie auf die Schaltfläche **Zeit vergrößern** (+) klicken, wird das Projekt horizontal vergrößert. Um den Vergrößerungsgrad zu verringern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeit verkleinern** (-).

Direkt unterhalb der vertikalen Bildlaufleiste befinden sich die speziellen Zoomsteuerelemente für die Spurhöhe. Wenn Sie auf die Schaltfläche **Spurhöhe vergrößern** (+) klicken, wird das Projekt vertikal vergrößert. Um den Vergrößerungsgrad zu verringern, klicken Sie auf die Schaltfläche **Spurhöhe verkleinern** (-).

**Hinweis:** Durch Doppelklicken auf die horizontale oder die vertikale Bildlaufleiste wird die Vergrößerung so eingestellt, dass ein größtmöglicher Bereich des Projekts (entweder horizontal oder vertikal) angezeigt werden kann.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zoom-Werkzeug** (Q) in der Ecke der Timeline, um den Cursor vorübergehend in das Zoom-Werkzeug zu verwandeln. Nachdem Sie einen Bereich der Timeline zum Vergrößern ausgewählt haben, nimmt der Cursor wieder seine vorherige Form an.

**Hinweis:** Durch Doppelklicken auf das Zoom-Werkzeug wird die horizontale und vertikale Vergrößerung so eingestellt, dass so viel vom Projekt wie möglich angezeigt werden kann.

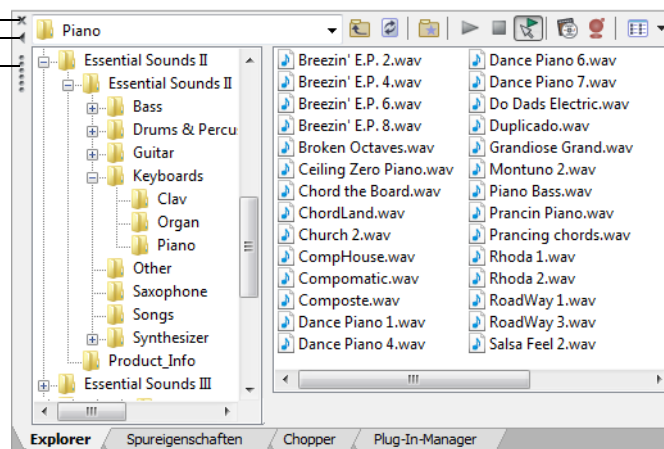
## Fensterandockbereich

Mit diesem Bereich halten Sie häufig verwendete Fenster während der Arbeit an einem Projekt griffbereit. Die Fenster können im Fensterandockbereich nebeneinander oder übereinander andockt werden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen**, um ein Fenster von einer beweglichen Andockstelle oder aus dem Fensterandockbereich zu entfernen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Maximieren/Minimieren**, um die Größe des Fensters im Fensterandockbereich einzustellen.

Klicken Sie auf den Ziehpunkt, um ein Fenster durch Ziehen mit der Maus an eine andere Position oder Andockstelle zu verschieben.



Klicken Sie auf eine Registerkarte, um ein Fenster anzuzeigen.

Wenn Sie ACID Music Studio zum ersten Mal starten, werden im Fensterandockbereich die Standardfenster angezeigt. Weitere Fenster können angezeigt werden, indem Sie auf die Registerkarte für das jeweilige Fenster klicken oder im Menü **Ansicht** das gewünschte Fenster auswählen.

**Tip:** Um den Fensterandockbereich schnell aus- oder einzublenden, drücken Sie die F11-Taste.

Die verfügbaren Fenster können an einer beliebigen Stelle im unteren Bereich des ACID-Fensters andockt werden. Sie können aber auch das ACID-Fenster überlappen oder auf einem zweiten Monitor (hierfür ist eine Videokarte für zwei Monitore erforderlich) angezeigt werden. Sie können außerdem bewegliche Andockstellen erstellen, indem Sie mit der Maus mehrere Fenster in denselben Bereich ziehen.

### Explorer

Das Explorer-Fenster ähnelt dem Windows®-Explorer. Mithilfe des Explorer-Fensters können Sie Mediendateien für Ihr Projekt suchen und auswählen oder in einer Vorschau anzeigen. Verwenden Sie das Explorer-Fenster auch zum Ausführen häufiger Dateiverwaltungsaufgaben wie das Umbenennen von Dateien oder Erstellen von Ordnern. Sie öffnen den Explorer, indem Sie im Menü **Ansicht** die Option **Explorer** auswählen oder die Tastenkombination Alt+1 drücken. *Weitere Informationen finden Sie unter [Einfügen von Mediendateien auf Seite 13](#).*

### Chopper

Mit dem Chopper™ trennen Sie Audioevents, um diese ohne viel Aufwand in ein Projekt einzufügen. Wenn Sie den Chopper benötigen, wählen Sie im Menü **Ansicht** die Option **Chopper**, oder drücken Sie Alt+2.

### Mischkonsole

In der Mischkonsole erhalten Sie eine integrierte Ansicht aller Spuren und Busse des Projekts im Stil eines herkömmlichen Hardwaremischpults. Sie öffnen die Mischkonsole, indem Sie im Menü **Ansicht** die Option **Mischkonsole** auswählen oder die Tastenkombination Alt+3 drücken. *Weitere Informationen finden Sie unter [Verwenden der Mischkonsole auf Seite 27](#).*

### Videovorschau

Dieses Fenster enthält bereits gerenderte Videodateien, die importiert und mit einem ACID-Projekt synchronisiert werden können. Die Videodatei wird während der Projektwiedergabe angezeigt und kann mit dem Projekt in ein geeignetes Format gerendert werden. Zur Anzeige des Fensters **Videovorschau** wählen Sie im Menü **Ansicht** die Option **Videovorschau**, oder drücken Sie Alt+4.


### Spureigenschaften

Dieses Fenster ermöglicht das Ändern von Spureigenschaften. Zum Öffnen des Fensters **Spureigenschaften** doppelklicken Sie auf das Spursymbol, oder drücken Sie Alt+6.

### Soft-Synth-Eigenschaften

In diesem Fenster ändern Sie die Attribute von Soft-Synth-Reglern im Fenster **Mischkonsole**. Zum Öffnen des Fensters **Soft-Synth-Eigenschaften** doppelklicken Sie auf das Symbol eines Soft-Synth-Reglers, oder drücken Sie Alt+8.

### Audio-Plug-In

Dieses Fenster enthält Plug-Ins und Einstellungen für Spuren oder zuweisbare Bus- und Soft-Synth-Effektketten. Sie öffnen das Fenster, indem Sie auf die Schaltfläche **Spur-FX** () einer Spur klicken, im Menü **Ansicht** die Option **Audio-Plug-In** auswählen oder die Tastenkombination Alt+9 drücken.

### Plug-In-Manager

Dieses Fenster ermöglicht die Anzeige und Auswahl von Effekt-Plug-Ins, um diese einer Spur, Bus oder einer zuweisbaren Effektkette hinzuzufügen. Zur Anzeige des Fensters **Plug-In-Manager** wählen Sie im Menü **Ansicht** die Option **Plug-In-Manager**, oder drücken Sie Strg+Alt+1.

### Clipseigenschaften

Bei Audioclips (im Gegensatz zu MIDI-Clips) kann der Benutzer in diesem Fenster den Cliptyp (Loop, One-Shot, Beatmapped) ändern und das Time-Stretching, die Tonhöhe, den Grundton, das Tempo und den Downbeat anpassen.

Bei MIDI-Clips verwenden Sie das Fenster **Clipseigenschaften** zum Bearbeiten von Daten mittels des OPT-Listeneditors oder der Pianorolle.

Sie öffnen das Fenster, indem Sie im Menü **Ansicht** die Option **Clipseigenschaften** auswählen oder die Tastenkombination Strg+Alt+3 drücken.





## Kapitel 3: Starten von Projekten

Nachdem Sie sich Grundwissen zur Benutzeroberfläche und den Steuerelemente in der Software angeeignet haben, sind Sie nun bereit, ein erstes ACID® Music Studio™-Projekt zu erstellen.

### Erste Schritte

Die Software wird durch Doppelklicken auf das ACID Music Studio-Symbol auf dem Desktop gestartet.



Sie können sofort mit dem Erstellen Ihres ACID-Projektes beginnen. Die Projekteigenschaften sind entsprechend voreingestellt. Sie können die Projekteigenschaften aber auch anpassen, bevor Sie mit dem Projekt beginnen.

### Einstellen von Projekteigenschaften

In ACID Music Studio können Sie vor Beginn eines Projekts die Projekteigenschaften konfigurieren und allgemeine Projektinformationen in einer Zusammenfassung hinzufügen. Wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Neu**, um das Dialogfeld **Neues Projekt** anzuzeigen. Dieses Dialogfeld enthält zwei Registerkarten: **Zusammenfassung** und **Audio**. Ist das Kontrollkästchen **Alle neuen Projekte mit diesen Einstellungen starten** aktiviert, werden für alle nachfolgenden neuen Projekte die Parameter und Informationen in beiden Registerkarten als Standardeinstellungen verwendet.

**Hinweis:** Die Audioeigenschaften und Zusammenfassungsinformationen für ein Projekt können jederzeit bearbeitet werden. Wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Eigenschaften**, um das Dialogfeld **Projekteigenschaften** anzuzeigen. Dieses Dialogfeld enthält dieselben Registerkarten und Parameter wie das Dialogfeld **Neues Projekt**.

### Verwenden der Registerkarte „Zusammenfassung“

Auf dieser Registerkarte können Sie Informationen zum Projekt eingeben. Diese Felder können leer bleiben bzw. jederzeit geändert werden, falls Informationen vorhanden sind.

Element	Beschreibung
Titel	Geben Sie den Namen oder Titel des Projekts ein.
Künstler	Geben Sie den Namen des Kommentators, der Band oder der Künstler ein, der in das Projekt aufgenommen werden soll.
Ingenieur	Geben Sie die Namen der Personen ein, die das Projekt gemischt und bearbeitet haben.
Copyright	Geben Sie die Urheberrechte am Projekt mit dem entsprechenden Datum ein.
Kommentare	Geben Sie Informationen zur Identifizierung und Beschreibung des Projekts ein.
Universeller Produktcode/ Medienkatalognummer	Geben Sie den Universellen Produktcode (UPC) und die Medienkatalognummer (MCN = Media Catalog Number) ein, mit denen Ihre CD zum Zwecke der Identifizierung versehen werden soll.
Alle neuen Projekte mit diesen Einstellungen starten	Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn sich Ihre Projektanforderungen nicht verändern bzw. Sie für zukünftige Projekte dieselben Einstellungen verwenden möchten.

## Verwenden der Registerkarte „Audio“

Auf dieser Registerkarte legen Sie die Samplerate, Bittiefe und den Aufzeichnungsordner für die Audiodaten Ihres Projekts fest.

Element	Beschreibung
Samplerate	Wählen Sie in der Dropdownliste eine Samplerate aus, oder geben Sie eine eigene Samplerate ein. Die Samplerate kann im Bereich von 2.000 Hz bis 192.000 Hz liegen. Höhere Sampleraten ermöglichen zwar einen besseren Sound, bedeuten aber zugleich größere Audiodateien.
Bittiefe	Wählen Sie in der Dropdownliste eine Bittiefe aus. Größere Bittiefen ermöglichen zwar einen besseren Sound, bedeuten aber zugleich größere Audiodateien.
Ordner für aufgezeichnete Dateien	<p>In diesem Feld wird der Pfad des Ordners angezeigt, der verwendet wird, wenn Sie neue Audio- oder MIDI-Spuren aufzeichnen. Wählen Sie <b>&lt;Projekt&gt;</b> aus, um aufgezeichnete Dateien im selben Ordner wie die ACID-Projektdatei zu speichern, oder klicken Sie auf die Schaltfläche <b>Durchsuchen</b>, um einen anderen Ordner auszuwählen.</p> <p>Standardmäßig wird der Ordner für aufgezeichnete Dateien der Registerkarte <b>Ordner</b> im Dialogfeld <b>Präferenzen</b> verwendet, wenn Sie keinen anderen Speicherort festlegen. Bei aktiviertem Kontrollkästchen <b>Alle neuen Projekte mit diesen Einstellungen starten</b> wird die Einstellung auf der Registerkarte <b>Ordner</b> im Dialogfeld <b>Präferenzen</b> mit dem im Dialogfeld <b>Projekteigenschaften</b> angegebenen Ordner aktualisiert.</p>
Alle neuen Projekte mit diesen Einstellungen starten	Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn sich Ihre Projektanforderungen nicht verändern bzw. Sie für zukünftige Projekte dieselben Einstellungen verwenden möchten.

## Öffnen vorhandener Projekte

1. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Öffnen**. Das Dialogfeld **Öffnen** wird angezeigt.
2. Wählen Sie in der Dropdownliste **Suchen in** ein Laufwerk und einen Ordner aus.
3. Wählen Sie im Suchfenster eine Datei aus, oder geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen ein. Ausführliche Informationen über die ausgewählte Datei werden im unteren Bereich des Dialogfeldes angezeigt.
4. Wählen Sie in der Dropdownliste **Dateityp** einen Dateityp aus, auf den die Anzeige der Dateien im Dialogfeld beschränkt werden soll.
5. Klicken Sie auf **Öffnen**.

**Hinweis:** Wenn beim Öffnen eines ACID-Projekts eine der Mediendateien nicht gefunden werden kann, können Sie die Medien wahlweise offline belassen und das Bearbeiten von Events in der Spur fortsetzen. Die Events weisen auf den Speicherort der Medienquelldatei hin. Wenn Sie die Medienquelldatei zu einem späteren Zeitpunkt wiederherstellen, wird das Projekt normal geöffnet.

## Öffnen von ACID-Projekten mit eingebetteten Medien

Wenn Sie ein .acd-zip-Projekt öffnen, werden die Projektdatei und alle Mediendateien in den Ordner für temporäre Dateien kopiert. Alle Änderungen am Projekt werden so lange in den Dateien in diesem temporären Ordner gespeichert, bis die .acd-zip-Datei erneut gespeichert wird. Weitere Informationen finden Sie unter [Speichern eines Projekts](#) auf Seite 39.

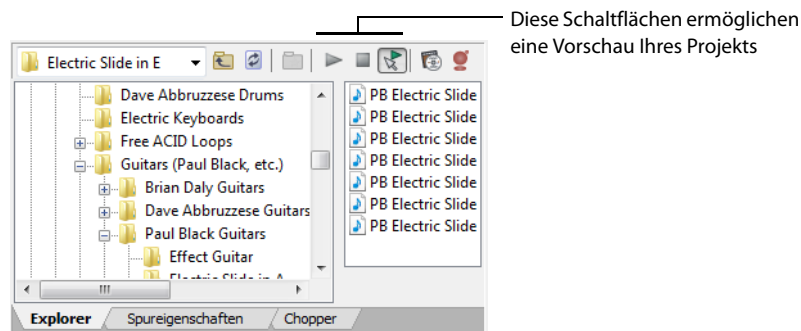
## Einfügen von Mediendateien

Nachdem Sie ein neues Projekt erstellt oder ein vorhandenes Projekt geöffnet haben, besteht der nächste Schritt darin, dem Projekt Medien hinzuzufügen. Mithilfe des Explorer-Fensters können Sie Medien suchen, in einer Vorschau anzeigen und Ihrem Projekt hinzufügen. Sie können auch Audiodaten von einer CD extrahieren und Medien aus dem Internet herunterladen.

### Medienvorschau im Explorer-Fenster

Mit dem Explorer-Fenster können Sie Dateien in Loopwiedergabe mit dem aktuellen Tempo Ihres Projekts abspielen, bevor Sie sie Ihrem Projekt hinzufügen. Dateien können im Explorer auch gleichzeitig zusammen mit Ihrem Projekt wiedergegeben werden, um zu prüfen wie eine Datei im Projekt klingen wird.

Um Dateien vorab anzuhören, verwenden Sie die Schaltflächen **Vorschau starten** (▶), **Vorschau anhalten** (■) und **Auto-Vorschau** (🔍) oben im Explorer-Fenster.



### Vorschau für eine Mediendatei

1. Wählen Sie im Explorer-Fenster die gewünschte Mediendatei für die Vorschau aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorschau starten** (▶). Die Loopwiedergabe der Mediendatei wird gestartet. Auf dem Vorschaubus können Sie die Pegel überwachen.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorschau anhalten** (■), um die Wiedergabe zu beenden.

### Vorschau für mehrere Mediendateien

Die Vorschaufunktion mit Mehrfachauswahl des Explorers ermöglicht eine Vorschau für mehrere Dateien in der Reihenfolge ihrer Auswahl.

### Verwenden der Auto-Vorschau

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auto-Vorschau** (🔍), um die automatische Wiedergabe von Mediendateien zu starten, sobald Sie diese im Explorer ausgewählt haben. Wird Ihr Projekt bei Auswahl einer neuen Datei gerade wiedergegeben, wird die neue Datei gemeinsam mit dem Projekt abgespielt. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Mediendatei im Kontext Ihres Projekts begutachten.

### Hinzufügen von Medien zum Projekt

Bevor Sie Mediendateien malen, arrangieren und bearbeiten können, müssen Sie sie einem Projekt hinzufügen. Wenn Sie einem Projekt eine Datei hinzufügen, wird für sie eine neue Spur erstellt. Soweit Sie für die Spurlautstärke keinen Standardpegel festgelegt haben, werden neue Spuren mit der aktuellen Lautstärke des Vorschauschiebereglers im Mischpultfenster erstellt.

Für das Hinzufügen von Mediendateien zu einem Projekt gibt es mehrere Methoden.

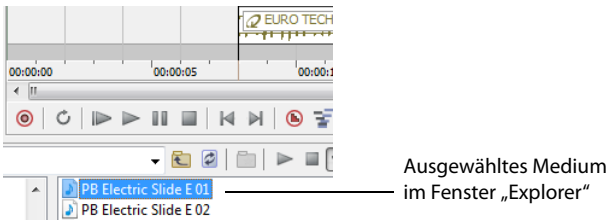
**Hinweis:** Wenn Sie mit *Beatmapped-* oder *langen One-Shot-Dateien* von CDs oder in freigegebenen Netzwerkordnern arbeiten, dann kopieren Sie die Medien zuerst auf Ihr lokales Laufwerk, um die bestmögliche Leistung zu erreichen.

## Hinzufügen von Mediendateien aus dem Explorer-Fenster

Mit dem Explorer-Fenster, das dem Windows®-Explorer gleicht, können Sie Mediendateien für Ihre Projekte suchen. Wenn Sie den Explorer benötigen, wählen Sie im Menü **Ansicht** die Option **Explorer**, oder drücken Sie Alt+1.

Für das Hinzufügen von Mediendateien aus dem Explorer-Fenster gibt es drei Möglichkeiten:

- Doppelklicken Sie auf die gewünschte Datei.
- Ziehen Sie die Datei mit der Maus vom Explorer auf die Timeline oder in die Spurliste. Wenn Sie mit der Maus eine Datei vom Explorer auf den Namen einer vorhandenen Spur ziehen, können Sie die ursprüngliche Datei durch die neue Datei ersetzen, während gleichzeitig alle Events an ihrem Platz bleiben.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Datei, und ziehen Sie sie auf die Timeline oder in die Spurliste, um den Typ des zu erstellenden Mediums oder Clips festzulegen. Sobald Sie die Datei ablegen, wird ein Kontextmenü geöffnet, in dem Sie auswählen können, ob die Datei als Loopspur, One-Shot-Spur, Beatmapped-Spur oder als automatisch erkannter Typ behandelt werden soll.



## Hinzufügen von Mediendateien aus dem Dialogfeld „Öffnen“

Für das Hinzufügen von Mediendateien aus dem Dialogfeld **Öffnen** gibt es drei Möglichkeiten:

- Wählen Sie die gewünschte Datei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Datei, um das Kontextmenü zu öffnen, und wählen Sie dort die Option **Auswählen**.
- Doppelklicken Sie auf die ausgewählte Datei.



## Hinzufügen von Mediendateien von außerhalb der Anwendung

Sie können einem Projekt eine Mediendatei auch hinzufügen, indem Sie die Datei mit der Maus vom Windows-Explorer auf die Timeline ziehen.

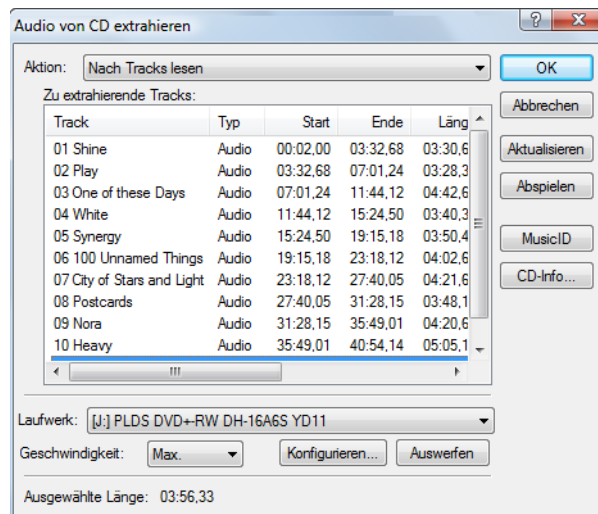
## Gleichzeitiges Hinzufügen mehrerer Mediendateien

Um dem Projekt mehrere Mediendateien hinzuzufügen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste (oder Umschalttaste) auf die gewünschten Dateien, und ziehen Sie sie auf die Timeline oder in die Spurliste.

## Extrahieren von Mediendateien von CD

Sie können 16-Bit-Stereodateien mit 44.100 Hz von CDs extrahieren. Extrahierte CD-Tracks werden neuen Spuren in Ihrem ACID-Projekt hinzugefügt.

1. Legen Sie eine CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Audio von CD extrahieren** aus. Das Dialogfeld **Audio von CD extrahieren** wird angezeigt.



3. Sind mehrere CD-Laufwerke vorhanden, dann wählen Sie in der Dropdownliste **Laufwerk** das CD-Laufwerk aus, das die CD mit den zu extrahierenden Audiodaten enthält.
4. Wählen Sie in der Dropdownliste **Aktion** aus, wie die Audiodaten extrahiert werden sollen:
  - Wählen Sie die Option **Nach Tracks lesen** aus, und wählen Sie jeden Track aus, der extrahiert werden soll. Jeder Track wird im Projekt in eine neue Spur extrahiert.
  - Wählen Sie die Option **Die gesamte Disk lesen**, um die gesamte CD in eine einzelne Datei zu extrahieren.
  - Wählen Sie die Option **Nach Bereichen lesen** aus, und geben Sie eine Startzeit und eine Endzeit (oder eine Startzeit und eine Dauer) ein. Der über die Zeitangaben definierte Bereich wird in eine neue Spur in Ihrem Projekt extrahiert.

Klicken Sie auf **Abspielen**, um Ihre Auswahl vorabzuhören. Für die Vorschau muss der Audioausgang Ihres CD-Laufwerks mit Ihrer Soundkarte verbunden sein. Sie können aber auch an der Vorderseite Ihres CD-Laufwerks einen Kopfhörer anschließen.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **MusicID**, wenn Sie mithilfe von Gracenote MusicID CD-Informationen abrufen möchten. Sind keine CD-Informationen erhältlich, klicken Sie auf die Schaltfläche **CD-Info**, um ein Dialogfeld anzuzeigen, in dem Sie die CD-Informationen bearbeiten können. Anschließend können diese Informationen der Gracenote-Mediendatenbank hinzugefügt werden.
6. Wählen Sie in der Dropdownliste **Geschwindigkeit** die Geschwindigkeit aus, mit der die Audiodaten extrahiert werden sollen.
7. Klicken Sie auf **OK**. Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt.
8. Geben Sie einen Dateinamen ein, und wählen Sie für die neuen Dateien einen Speicherort aus.

**Tipp:** Extrahierte Tracks können automatisch benannt werden. Wählen Sie im Menü **Optionen** die Option **Präferenzen** und aktivieren Sie auf der Registerkarte **Allgemein** das Kontrollkästchen **Extrahierte CD-Tracks automatisch benennen**.

9. Klicken Sie auf **Speichern**, um mit dem Extrahieren der Audiodaten zu beginnen. Während der Extraktion der Daten von der CD wird eine Statusanzeige angezeigt. Ist die Datei länger als 30 Sekunden, wird der Beatmapper™-Assistent gestartet.
10. Verwenden Sie den Beatmapper-Assistenten, oder öffnen Sie die Datei als One-Shot. Die extrahierte Datei wird einer Spur hinzugefügt. Sie können auch im Explorer-Fenster auf eine CDA-Datei doppelklicken (oder die Datei mit der Maus auf die Timeline ziehen), um einen CD-Track zu extrahieren, ohne das Dialogfeld **Audio von CD extrahieren** öffnen zu müssen.

**Hinweis:** Sie müssen beim Hinzufügen von Medien von mehreren CDs möglicherweise **F5** drücken, um das Explorer-Fenster zu aktualisieren und den neuen Inhalt der CD anzuzeigen.

## Herunterladen von Mediendateien aus dem Internet

Mit dem Befehl **Medien vom Web herunterladen** können Sie Audio- und Videodateien aus dem Internet anzeigen und herunterladen.

1. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Medien vom Web herunterladen** aus.
2. Wählen Sie im linken Teilfenster über das entsprechende Symbol den Medienanbieter aus, von dem Sie Dateien herunterladen möchten.
3. Wählen Sie die gewünschte Datei aus, zeigen Sie in der Vorschau an, und klicken Sie auf **Download**. Das Dialogfeld **Nach Ordner durchsuchen** wird geöffnet.
4. Wählen Sie einen Ordner für den Download aus. Die ausgewählte Datei wird in den Ordner heruntergeladen, der im Feld **Ziel** angegeben wurde.
5. Schließen Sie nach dem Herunterladen das Dialogfeld zum Herunterladen von Medien aus dem Web. Die Datei wird Ihrem Projekt hinzugefügt.

Klicken Sie auf **Details anzeigen**, um zusätzliche Informationen zu Ihrem Download anzuzeigen. In diesem Modus können Sie Dateien zur Download-Warteschlange hinzufügen, angeben, wo die heruntergeladenen Dateien gespeichert werden sollen, und den Fortschritt Ihrer Downloads überwachen. Klicken Sie auf **Starten**, um mit dem Herunterladen der Dateien in der Liste zu beginnen, oder auf **Details ausblenden**, um in den Basismodus zurückzukehren.

## Kapitel 4: Arbeiten mit Projekten

Dieses Kapitel enthält die Grundlagen, die Sie benötigen, um mit Events und Spuren zu arbeiten.

### Hinzufügen und Bearbeiten von Events

Sie haben dem Projekt Medien hinzugefügt, und für die Mediendateien wurden Spuren erstellt. Nun können Sie der Timeline Events hinzufügen. In den folgenden Abschnitten werden die drei grundlegenden Techniken für die Arbeit mit Audioevents beschrieben: Malen, Löschen und Verschieben.

#### Malen von Events

Nachdem Sie Ihrem Projekt eine Mediendatei hinzugefügt haben, müssen Sie sie auf die Timeline „malen“, um sie hören zu können. Beim Malen auf der Spur der Mediendatei erstellen Sie ein Event, das die Wellenform der Datei zeigt. Verwenden Sie zum Malen von Events auf die Timeline das Zeichen-Werkzeug (🖋️) oder das Mal-Werkzeug (🎨).

**Hinweis:** Events können mit diesen Werkzeugen erst erstellt werden, nachdem dem Projekt Mediendateien hinzugefügt wurden.

Clips können ebenfalls mit dem Zeichen-Werkzeug und Mal-Werkzeug auf die Timeline gemalt werden. Sie können einer Spur einen Clip oder mehrere Clips hinzufügen.

#### Tipps:

- Mit dem Zeichen-Werkzeug werden Events jeweils immer nur einer Spur hinzugefügt.
- Sie können das Mal-Werkzeug über mehrere Spuren ziehen, um Events auf mehreren Spuren gleichzeitig zu erstellen.

#### Hinzufügen von Clips zu Spuren

Ziehen Sie eine Datei aus dem Explorer-Fenster auf eine Spur auf der Timeline, um der Spur einen Clip sowie ein Event an der Stelle, an der Sie den Clip ablegen, hinzuzufügen. Der neue Clip wird als aktiver Clip zum Erstellen von Events mit dem Zeichen-Werkzeug (🖋️) oder Mal-Werkzeug (🎨) festgelegt.



Sie können auf eine Spur Single-Stream-MIDI-Dateien ziehen, um Clips hinzuzufügen. Beim Ziehen von Multi-Stream-MIDI-Dateien auf eine Spur werden Spuren und Events erstellt.

Ein neuer Clip wird auch erstellt, indem Sie in eine Spur aufzeichnen.

Enthält eine Spur mehrere Clips, werden Events unter Verwendung des aktiven Clips erstellt.

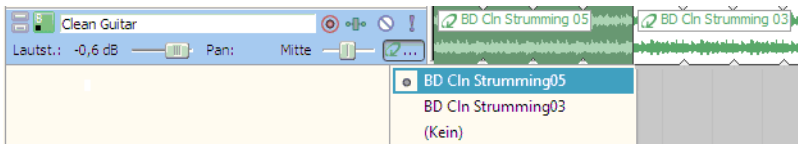
#### Tipps:

- Halten Sie bei ausgewähltem Mal-Werkzeug und beim Klicken die Strg-Taste gedrückt, um die gesamte Mediendatei als Event zu malen.
- Beim Malen von MIDI- oder One-Shot-Clips klicken Sie auf den Abwärts-Pfeil neben dem Mal-Werkzeug, um die Länge von Events festzulegen, die beim Ziehen mit dem Mal-Werkzeug erstellt werden.

## Festlegen des aktiven Clips und Erstellen von Events

Mit ACID lassen sich leicht aktive Clips festlegen und Events erstellen.

1. Klicken Sie im Spurheader auf die Schaltfläche **Malclip-Auswahl**. Es wird ein Menü mit den aktuellen Clips der Spur angezeigt.



2. Wählen Sie im Menü einen Clip aus. Der ausgewählte Clip wird zum Erstellen von Events mit dem **Zeichen-Werkzeug** oder **Mal-Werkzeug** verwendet.

## Platzieren von Events mit dem Zeichen-Werkzeug

Zum Platzieren von Events auf der Timeline wird am häufigsten das Zeichen-Werkzeug verwendet. Mit diesem Werkzeug können Sie einzeln nacheinander spurspezifische Events hinzufügen. Darüber hinaus können Sie mit dem Zeichen-Werkzeug Events auswählen, bearbeiten und verschieben.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeichen-Werkzeug** (🖋️), oder wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Bearbeitungs-Werkzeug** und dann aus dem Untermenü die Option **Zeichnen** aus. Der Zeiger wird mit einem Bleistiftsymbol angezeigt.
2. Platzieren Sie das Zeichen-Werkzeug an der linken Kante einer Spur, der eine Mediendatei enthält.
3. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie das Zeichen-Werkzeug nach rechts ziehen. Beim Ziehen mit der Maus wird auf der Timeline eine Wellenform angezeigt, die das Event repräsentiert.

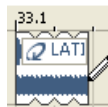
Wenn Sie auf der Timeline eine Loopdatei platzieren, werden Sie kleine Einschnitte an der oberen und der unteren Kante des Event bemerken, die jeweils den Anfangs- und den Endpunkt der einzelnen Loops markieren.

**Hinweis:** Events können auch von rechts (vom Ende) nach links (zum Anfang) gezeichnet werden.

4. Lassen Sie die Maustaste los, um das Ende des Events zu markieren.
5. Klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Von Anfang an abspielen** (▶️). Das Event wird abgespielt.



Platzieren Sie das Zeichen-Werkzeug an der Stelle auf der Timeline, an der Sie ein Event hinzufügen möchten.



Ziehen Sie das Zeichen-Werkzeug auf der Timeline, um das Event zu zeichnen.

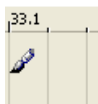
## Malen von Events mit dem Mal-Werkzeug

Im Gegensatz zum Zeichen-Werkzeug können Sie mit dem Mal-Werkzeug schnell mehrere Events über mehrere Spuren hinweg malen. Dies ist vorteilhaft, wenn Sie einem Projekt mehrere Events schnell und scheinbar wahllos hinzufügen müssen. Das Mal-Werkzeug eignet sich ebenfalls am besten, wenn mehrere One-Shot-Events in gleichmäßigem Abstand voneinander auf den Rasterlinien gemalt werden sollen.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Mal-Werkzeug** (🖌️), oder wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Bearbeitungs-Werkzeug** und dann aus dem Untermenü die Option **Malen** aus. Der Mauszeiger wird mit einem Pinselsymbol angezeigt.
2. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie das Mal-Werkzeug beliebig über die verschiedenen Spuren ziehen. An jeder Stelle des Rasters, die das Mal-Werkzeug berührt, werden Events gemalt.
3. Lassen Sie die Maustaste los, wenn keine weiteren Events mehr hinzugefügt werden sollen.



4. Klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Von Anfang an abspielen** (▶). Alle neuen Events werden abgespielt.



Platzieren Sie das Mal-Werkzeug an der Stelle auf der Timeline, an der Sie ein Event hinzufügen möchten.



Ziehen Sie das Mal-Werkzeug auf der Timeline, um das Event zu malen.

**Tipp:** Verwenden Sie bei ausgewähltem Mal-Werkzeug das Tastenkürzel **Strg+Mausklick**, um ein einziges Event für One-Shot-, Beatmapped- und MIDI-Spuren zu malen.

## Ändern der Länge von Events

Wenn Sie ein Event auf der Timeline gemalt haben und feststellen, dass es zu kurz oder zu lang ist, können Sie seine Länge ganz einfach mit ACID Music Studio ändern. Wenn Sie mit Optionen für das Ausrichten arbeiten möchten, dann wählen Sie im Menü **Optionen** den Befehl **Ausrichten** aus, und klicken Sie dann im Untermenü auf **Aktivieren**.

Klicken Sie zum Ändern der Länge eines Events auf die Schaltfläche **Zeichen-Werkzeug** (✎), und ziehen Sie eines der Enden des Events. Wenn Sie das Event über das Ende der Datei hinausziehen, werden Loopdateien wiederholt, bei One-Shot- und Beatmapped-Spuren wird jedoch eine Pause (Stille) gezeichnet.



Ursprüngliches Event



Ziehen Sie das Ende des Events...



...um es zu verlängern.

## Löschen von Abschnitten von Events

Manchmal bedarf es nur das Löschen bestimmter Abschnitte eines Events, der Rest bleibt intakt. Die einfachste Methode zum Löschen eines Abschnitts eines Events ist das Lösch-Werkzeug.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Lösch-Werkzeug** (✂), oder wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Bearbeitungs-Werkzeug** und dann aus dem Untermenü die Option **Löschen** aus. Der Zeiger wird mit einem Radiergummisymbol angezeigt.
2. Ziehen Sie die Maus in die Timeline, um die Eventdaten zu löschen.



Platzieren Sie das Lösch-Werkzeug auf dem Event, das Sie löschen möchten.



Klicken Sie auf das Lösch-Werkzeug auf dem Event, um das Event zu löschen.

**Tipp:** Mit dem **Lösch-Werkzeug** können Sie ein gesamtes One-Shot-, Beatmapped- oder MIDI-Event löschen. Drücken Sie die **Strg**-Taste, während Sie auf das Event klicken.

## Verschieben von Events

Die Position der linken Kante eines Events markiert den Punkt, an dem das Event bei der Wiedergabe hörbar wird. Events können entweder einzeln oder als Gruppe entlang der Timeline verschoben werden.

Außerdem können Events übereinander gestapelt werden. Liegt ein längeres Event über einem kürzeren, so wird letzteres verdeckt und ist nicht mehr hörbar. Ein kürzeres Event, das über einem längeren Event liegt, ist hörbar. Der verdeckte Abschnitt des längeren Events ist nicht hörbar.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeichen-Werkzeug** (✎).
2. Klicken Sie auf das Event, das verschoben werden soll. Um zu zeigen, dass es ausgewählt (markiert) wurde, wird das Event hervorgehoben.

**Tipp:** Sie können mehrere Spuren gleichzeitig auswählen, indem Sie bei gedrückter **Strg**- oder **Umschalt**taste auf die Events klicken.

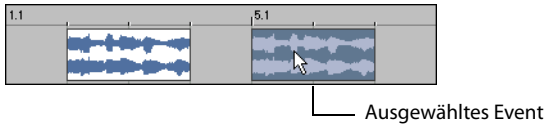
3. Ziehen Sie das Event mit der Maus in der Spur an eine neue Position.

## Auswählen

Events müssen ausgewählt werden, bevor sie verschoben oder bearbeitet werden können.

### Auswählen eines Events

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeichen-Werkzeug** (🖌️).
2. Klicken Sie auf ein Event. Das Event wird hervorgehoben.



### Auswählen mehrerer Events

Für das Auswählen mehrerer Events gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Drücken Sie während des Klickens auf Events die Strg-Taste oder die Umschalttaste.
- Verwenden Sie den Befehl **Alle in Spur auswählen**.
- Verwenden Sie den Befehl **Events bis Ende auswählen**.
- Verwenden Sie den Befehl **Alles auswählen**.
- Verwenden Sie das Auswahl-Werkzeug.

## Arbeiten mit Events

In diesem Abschnitt erlernen Sie grundlegende Techniken zum Bearbeiten von Events wie das Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Trimmen, Teilen und Verbinden von Events.

Bevor Sie die Verfahren in diesen Abschnitten durchführen, sollten Sie die Funktion **Ripple-Bearbeitungen** deaktiviert haben.

**Ripple-Bearbeitungen** stellt eine äußerst leistungsstarke Bearbeitungsoption dar, deren Anwendungsbereich aber jenseits dieses Kapitels liegt. Stellen Sie sicher, dass im Menü **Optionen** der Befehl **Ripple-Bearbeitungen** deaktiviert ist.

### Kopieren von Events

Beim Kopieren eines Events, einer Zeitauswahl oder eines Events innerhalb einer Zeitauswahl wird in der Zwischenablage eine exakte Kopie des ausgewählten Events abgelegt, ohne dass die Timeline verändert wird. Events, die in die Zwischenablage kopiert wurden, können beliebig oft in das Projekt eingefügt werden. Der Inhalt der Zwischenablage bleibt so lange erhalten, bis er durch neuen Inhalt ersetzt wird.

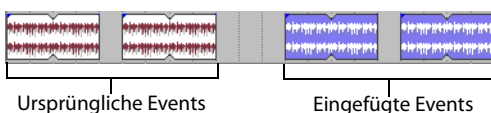
1. Wählen Sie die Eventdaten aus, die kopiert werden sollen, oder treffen Sie eine Zeitauswahl. *Weitere Informationen finden Sie unter [Auswählen](#) auf Seite 20.*
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Kopieren** (📄) (Strg+C).

### Einfügen von Events

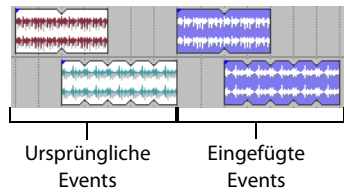
Der Inhalt der Zwischenablage kann beliebig oft in ein Projekt eingefügt werden. Ein Event wird jedoch immer in der Spur eingefügt, aus der es kopiert/ausgeschnitten wurde. Wird der Inhalt der Zwischenablage über einem vorhandenen Event eingefügt, dann überlappt das eingefügte Event das vorhandene Event. Um das Einfügen über vorhandene Events zu vermeiden, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Verwenden Sie den Befehl **An Cursorposition einfügen**.
- Aktivieren Sie den Ripple-Bearbeitungsmodus.

Wenn Events in die Zwischenablage kopiert/ausgeschnitten und anschließend in ein Projekt eingefügt werden, dann bleiben die Zeitdaten dieser kopierten/ausgeschnittenen Events erhalten und werden ebenfalls eingefügt. Wenn Sie zum Beispiel zwei Events auf derselben Spur auswählen, zwischen denen fünf Sekunden Stille liegen, dann werden nach dem Kopieren und Einfügen dieser Events die fünf Sekunden Stille ebenfalls in das Projekt eingefügt.



Geht man in diesem Konzept einen Schritt weiter, dann ergibt sich, dass nach der Auswahl von Events mit Unterbrechungen auf mehreren Spuren und nach dem Kopieren und Einfügen dieser Events alle zugehörigen Zeitdaten ebenfalls in das Projekt eingefügt werden. Dadurch bleibt die relative Position von Events im Projekt erhalten.



### Verwenden des Befehls „Einfügen“

1. Platzieren Sie den Cursor an der gewünschten Position auf der Timeline.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Einfügen** (📄) (Strg+V).

### Ausschneiden von Events

Beim Ausschneiden eines Events, einer Zeitauswahl oder eines Events innerhalb einer Zeitauswahl werden die Audiodaten aus der Timeline entfernt und in der Zwischenablage abgelegt. Daten, die in der Zwischenablage abgelegt wurden, können beliebig oft wieder in das Projekt eingefügt werden. Der Inhalt der Zwischenablage bleibt so lange erhalten, bis er durch neue Daten ersetzt wird.

1. Wählen Sie die Eventdaten aus, die ausgeschnitten werden sollen, oder treffen Sie eine Zeitauswahl. *Weitere Informationen finden Sie unter [Auswählen](#) auf Seite 20.*
2. Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Ausschneiden** (✂️) (Strg+X).

Die ausgewählten Events werden aus der Timeline entfernt und in der Zwischenablage abgelegt.

### Löschen von Events

Beim Löschen eines Events, einer Zeitauswahl oder eines Events innerhalb einer Zeitauswahl werden die Daten aus der Timeline entfernt und gelöscht. Gelöschte Events werden nicht in der Zwischenablage abgelegt. Der aktuelle Inhalt der Zwischenablage wird in keiner Weise beeinflusst. Gelöschte Events können auch nicht wieder in das Projekt eingefügt werden.

**Hinweis:** Gelöschte Daten können nur mit dem Befehl **Rückgängig** wieder in das Projekt eingefügt werden. Weitere Informationen finden Sie unter [Verwenden von „Rückgängig machen“](#) auf Seite 24.

1. Wählen Sie die Eventdaten aus, die gelöscht werden sollen, oder treffen Sie eine Zeitauswahl. *Weitere Informationen finden Sie unter [Auswählen](#) auf Seite 20.*
2. Drücken Sie die Entf-Taste.






Die ausgewählten Events werden aus der Timeline entfernt und gelöscht.

## Arbeiten mit Spuren

Für jede einem Projekt hinzugefügte Mediendatei wird automatisch eine neue Spur erstellt, und alle Events auf der Spur werden aus dieser Datei importiert. Aus diesem Grund können Sie Funktionen auf Spurebene verwenden, um die einzelnen Events auf der Spur zu manipulieren. In den folgenden Abschnitten werden einige Funktionen und Features für Spuren beschrieben.

### Cliptypen

Wenn Sie einem Projekt Medien hinzufügen, wird für die Datei eine neue Spur erstellt. Je nach dem Typ des hinzugefügten Mediums wird einer von vier Cliptypen erstellt: Loop, One-Shot, Beatmapped oder MIDI. Den Typ einer Spur können Sie feststellen, indem Sie sich das Malclippauswahl-Symbol im Spurheader ansehen.

Cliptyp-Symbole	
	Loop
	One-Shot
	Beatmapped
	MIDI (bei aktivierter Loop-Schaltfläche (🔘) im Clippool)
	MIDI (bei deaktivierter Loop-Schaltfläche (🔘) im Clippool)

Sie können einer Spur auch mehrere Clips hinzufügen. Wenn Sie für alle Gitarrenloops im Projekt eine einzelne Spur verwenden möchten, erstellen Sie eine einzelne Gitarrenspur und fügen Sie jeden Gitarrenloop als separaten Clip hinzu. Enthält eine Spur mehrere Clips, werden mit dem Zeichen- und dem Mal-Werkzeug Events mittels des aktiven Clips erstellt. *Weitere Informationen finden Sie unter [Festlegen des aktiven Clips und Erstellen von Events](#) auf Seite 18.*

Eine einzelne Audiospur kann eine beliebige Kombination von Loops, One-Shots oder Beatmapped-Clips enthalten. MIDI-Spuren enthalten nur MIDI-Clips.

## Loops

Loops sind kleine Segmente von Audiodaten, aus denen bei wiederholter Wiedergabe ein fortlaufender Beat oder ein fortlaufendes Pattern erstellt wird. Sie sind in der Regel ein bis vier Takte lang. Loops sind der Typ von Datei, der allgemein am häufigsten verwendet wird.

## One-Shots

One-Shots sind Segmente von Audiodaten, die nicht für Loops gedacht sind. Wenn sie länger als drei Sekunden sind, werden sie nicht aus dem RAM, sondern von der Festplatte abgespielt. Soundevents wie das Schlagen eines Beckens und kurze Klangeffekte können als One-Shots angesehen werden.

Im Gegensatz zu Loops werden bei One-Shots weder Tonhöhe noch Tempo mit dem Rest des Projekts verändert.

## Beatmapped

Wenn dem Projekt eine Datei hinzugefügt wird, die länger als dreißig Sekunden ist, wird der Beatmapper™-Assistent gestartet, mit dessen Hilfe Sie der Datei Tempoinformationen hinzufügen können. Danach reagieren diese Spuren, den Loops gleich, auf Tempo- und Tonartwechsel.

## MIDI

Eine MIDI-Spur wird erstellt, wenn Sie eine MID-, SMF- oder RMI-Datei öffnen. MIDI-Spuren können Sie verwenden, um Daten von Synthesizern und anderen MIDI-fähigen Geräten aufzuzeichnen und über diese abzuspielen.

## Neuordnen von Spuren

Beim Erstellen eines ACID Music Studio-Projekts kann es hilfreich sein, die Spuren neu zu ordnen, um ähnliche Instrumente näher aneinander zu platzieren. Zum Beispiel ist die Feinabstimmung des gesamten Schlagzeugsounds für einen Song einfacher, wenn alle Schlagzeugloops in der Timeline zusammen liegen.

1. Ziehen Sie mit der Maus den Spurheader an eine neue Position in der Spurliste. Um zu zeigen, wo die Spur platziert wird, wird in der Spurliste eine horizontale schwarze Linie angezeigt.
2. Lassen Sie die Maustaste los. Die Spur wird an der neuen Position abgelegt, und die gesamte Spurliste/Timeline wird entsprechend angepasst.

**Tipp:** Drücken Sie zum Neuordnen mehrerer Spuren die *Strg*-Taste oder *Umschalt*taste, während Sie die Spuren auswählen und als Gruppe ziehen.

## Umbenennen von Spuren

Um eine Spur umzubenennen, doppelklicken Sie auf den Spurnamen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spurnamen, um das Kontextmenü zu öffnen. Wählen Sie dort die Option **Umbenennen** aus. Die Umbenennung einer Spur gilt nur für das Projekt, die mit der Spur verknüpfte Datei wird nicht verändert.

## Duplizieren von Spuren

Zum Duplizieren einer Spur klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ihn, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Spur duplizieren**. Eine exakte Kopie der Spur und seiner Events wird erstellt und unterhalb der ursprünglichen Spur in das Projekt eingefügt. Vor dem Namen des Duplikats wird die Bezeichnung „Kopie von“ angezeigt, damit dieses in der Spurliste zu erkennen ist.

## Löschen von Spuren

Nicht benötigte Spuren können Sie aus einem Projekt löschen, indem Sie die betreffende Spur auswählen und eine der folgenden Methoden anwenden:

- Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** den Befehl **Löschen**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Spur, um das Kontextmenü zu öffnen, und wählen Sie dort die Option **Löschen** aus.
- Drücken Sie die Entf-Taste.

## Kopieren, Ausschneiden und Einfügen von Spuren

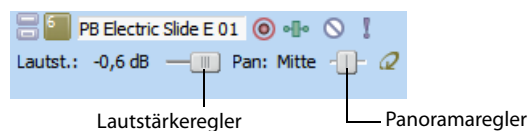
Beim Kopieren einer Spur wird in der Zwischenablage eine exakte Kopie der ausgewählten Spur abgelegt, ohne dass die Timeline verändert wird. Klicken Sie zum Kopieren einer Spur in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Kopieren** (📄) (Strg+C).

Beim Ausschneiden einer Spur wird dieser aus der Timeline entfernt und in der Zwischenablage abgelegt. Klicken Sie zum Ausschneiden einer Spur in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Ausschneiden** (✂️) (Strg+X).

Spuren, die in die Zwischenablage kopiert oder ausgeschnitten wurden, können beliebig oft in das aktuelle Projekt oder auch in ein anderes Projekt eingefügt werden. Dies ist eine praktische Option, um dieselben Spuren in verschiedenen Kompositionen zu verwenden. Klicken Sie zum Einfügen einer Spur in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Einfügen** (📄) (Strg+V).

## Anpassen des Mix

Verwenden Sie die Schieberegler, um den Mix einer bestimmten Spur anzupassen.



Klicken Sie auf das Label des Schiebereglers, um auszuwählen, was Sie einstellen möchten.

Funktion	Beschreibung
Lautstärke	Steuert die Lautstärke einer Spur im Mix. Der Wert 0 dB bedeutet, dass die Spur von ACID Music Studio ohne Verstärkung (Boost) oder Absenkung (Cut) abgespielt wird. Wird der Regler mit der Maus nach links gezogen, verringert sich die Lautstärke. Wird er nach rechts gezogen, erhöht sie sich.
Panorama	Steuert die Position einer Spur im Stereofeld. Wird der Regler mit der Maus nach links gezogen, wird die Spur mehr auf den linken Lautsprecher gelegt. Durch Ziehen des Reglers nach rechts wird die Spur mehr auf den rechten Lautsprecher gelegt. Da echtes Stereopanorama zum Einsatz kommt, kann beim Platzieren einer Spur im Stereofeld links oder rechts Clipping auftreten. Im Gegensatz zu einer Links/Rechts-Balancesteuerung, bei der lediglich die Lautstärke eines Kanals verringert wird, werden die Audiodaten im Standardpanoramamodus tatsächlich von einem zum anderen Kanal verlagert. Passen Sie beim Platzieren einer Spur im Stereofeld die Spurlautstärke entsprechend an.

Nachdem Sie festgelegt haben, was Sie einstellen möchten, nehmen Sie mit dem Schieberegler die gewünschte Pegelinstellung vor. Drücken Sie die Strg-Taste oder die Umschalttaste zur Auswahl mehrerer Spuren, und justieren Sie die Schieberegler als Gruppe.

**Hinweis:** Beobachten Sie beim Mischen der Spuren die Pegel in der Mischkonsole. Da die Lautstärke aller Spuren gleichzeitig erhöht wird, kann der Audioausgang leicht übersteuert werden. Achten Sie während der Wiedergabe darauf, dass oberhalb der Pegel niemals der rote „Clip“-Anzeiger erscheint.

## Stummschalten von Spuren

Jede Spur verfügt über die Schaltfläche **Ton aus** (🔇). Nach dem Klicken auf diese Schaltfläche wird die entsprechende Spur abgedunkelt dargestellt (um anzuzeigen, dass sie stumm geschaltet ist). Während der Wiedergabe ist sie nicht hörbar. Nach einem zweiten Klicken auf die Schaltfläche **Ton aus** wird für die Spur der ursprüngliche Pegel im Mix wiederhergestellt. Durch abwechselndes Ein- und Ausschalten des Tons kann auf effektive Art der Anteil einer Spur am gesamten Sound eines Projektes ermittelt werden.

Sie können auch die Z-Taste drücken, um eine Spur oder eine Spurgruppe stummzuschalten.

**Tip:** Drücken Sie die Strg-Taste, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ton aus**, um nur den Ton der ausgewählten Spur zu deaktivieren (und den Ton aller anderen stumm geschalteten Spuren wieder einzuschalten). Ist die ausgewählte Spur bereits stummgeschaltet, drücken Sie die Strg-Taste, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ton aus**, um den Ton aller Spuren wieder einzuschalten.

## Soloschalten von Spuren

Neben der Schaltfläche **Ton aus** befindet sich die Schaltfläche **Solo** (🔊), mit der Sie Spuren in einem Projekt während der Wiedergabe isolieren können. Wenn Sie während der Wiedergabe auf diese Schaltfläche klicken, ist nur die zugehörige Spur zu hören, während alle anderen Spuren stumm geschaltet sind. Nach einem zweiten Klicken auf die Schaltfläche **Solo** wird für alle Spuren der ursprüngliche Pegel im Mix wiederhergestellt. Das wechselweise Soloschalten einer Spur stellt eine effektive Methode zum Konfigurieren und Vorhören von isolierten Spureffekten im Klangkontext des Projekts dar.

Sie können auch die X-Taste drücken, um eine Spur oder eine Spurgruppe solo abzuspielen.

**Tip:** Drücken Sie die Strg-Taste, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Solo**, um nur die ausgewählte Spur solo abzuspielen (und alle anderen auf „Solo“ gestellten Spuren zu deaktivieren). Ist die ausgewählte Spur bereits auf „Solo“ gestellt, drücken Sie die Strg-Taste, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Solo**, um alle Spuren wieder einzuschalten.

## Arbeiten mit Spurgruppen

Wählen Sie eine Gruppe von Spuren aus, indem Sie während des Klickens auf den Spurheader der gewünschten Spur die Strg-Taste drücken. Jetzt können Sie Lautstärke, Panorama, Farbe und weitere Eigenschaften für alle Spuren gleichzeitig einstellen.

## Verwenden von „Rückgängig machen“ und „Wiederholen“

Die Rückgängig- und Wiederholfunktion kann in ACID-Projekten beliebig oft verwendet werden. Jeder Bearbeitungsschritt in einem Projekt wird in einer Verlaufsliste für das Rückgängigmachen gespeichert. Dies ermöglicht es, das Projekt in einem beliebigen früheren Zustand wiederherzustellen. Zusätzlich wird ein rückgängig gemachter Bearbeitungsschritt in einem Projekt in einer Verlaufsliste für das Wiederholen gespeichert, so dass er schnell noch einmal ausgeführt werden kann. Allerdings wird durch jeden neuen Bearbeitungsschritt im Projekt der Wiederholverlauf überschrieben.

**Hinweis:** Beim Schließen des Projekts und beim Beenden der Anwendung wird der Inhalt der Verlaufslisten für Rückgängigmachen und Wiederholen gelöscht.

## Verwenden von „Rückgängig machen“

Um eine Bearbeitung rückgängig zu machen, klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Rückgängig machen** (↶), oder drücken Sie Strg+Z. Die Bearbeitungsschritte werden in der umgekehrten Reihenfolge rückgängig gemacht, in der sie durchgeführt wurden.

## Rückgängigmachen mehrerer Bearbeitungsschritte


Wenn Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil neben der Schaltfläche **Rückgängig machen** (↶) klicken, wird der Rückgängigverlauf für das Projekt angezeigt. Der Verlauf wird in Form einer Dropdownliste angezeigt, die mit dem letzten Bearbeitungsschritt beginnt. Beim Rückgängigmachen eines Bearbeitungsschrittes in der Liste müssen alle nachfolgenden Bearbeitungsschritte ebenfalls rückgängig gemacht werden.

1. Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben der Schaltfläche **Rückgängig machen** (↶). Der Rückgängigverlauf wird angezeigt.
2. Suchen Sie den Bearbeitungsschritt, der rückgängig gemacht werden soll. Sie werden feststellen, dass alle nachfolgenden Bearbeitungsschritte automatisch ebenfalls ausgewählt werden. Die Gesamtanzahl der betroffenen Bearbeitungsschritte wird im unteren Bereich der Dropdownliste angezeigt.
3. Klicken Sie auf den Bearbeitungsschritt, der rückgängig gemacht werden soll. Das Projekt wird in dem Zustand wiederhergestellt, in dem es sich vor dem ausgewählten Bearbeitungsschritt befand.


## Rückgängigmachen aller Bearbeitungsschritte


Wenn Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Alles rückgängig** auswählen, werden alle Bearbeitungsschritte des Projekts rückgängig gemacht und automatisch im Wiederholverlauf gespeichert.

## Verwenden von „Wiederherstellen“

Klicken Sie zum Wiederholen eines Bearbeitungsschritts auf der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Wiederholen** () , oder drücken Sie Strg+Umschalttaste+Z. Die Bearbeitungsschritte werden in umgekehrter Reihenfolge, in der Sie rückgängig gemacht wurden, erneut ausgeführt.

## Wiederholen einer Serie von Bearbeitungsschritten

Durch Klicken auf den Abwärtspfeil neben der Schaltfläche für **Wiederholen** () wird der Wiederholverlauf für das Projekt angezeigt. Der Verlauf wird in Form einer Dropdownliste angezeigt, die mit dem zuletzt rückgängig gemachten Bearbeitungsschritt beginnt. Beim Wiederholen eines Bearbeitungsschrittes in der Liste müssen alle nachfolgend rückgängig gemachten Bearbeitungsschritte ebenfalls erneut ausgeführt werden.

1. Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben der Schaltfläche **Wiederholen** () . Der Wiederholverlauf wird angezeigt.
2. Suchen Sie den Bearbeitungsschritt, der wiederholt werden soll. Alle nachfolgend rückgängig gemachten Bearbeitungsschritte werden ebenfalls automatisch ausgewählt. Die Anzahl der rückgängig gemachten Bearbeitungsschritte wird im unteren Bereich der Dropdownliste angezeigt.
3. Klicken Sie auf den Bearbeitungsschritt, der wiederholt werden soll. Das Projekt wird in dem Zustand wiederhergestellt, in dem es sich vor dem ausgewählten rückgängig gemachten Bearbeitungsschritt befand.

**Hinweis:** Wenn Sie außerhalb der Dropdownliste auf den Desktop klicken, wird der Wiederholvorgang abgebrochen.

## Löschen des Inhalts des Rückgängigverlaufs

Der Inhalt der Verlaufslisten für das Rückgängigmachen und Wiederholen kann gelöscht werden, ohne dass das Projekt geschlossen oder die Anwendung beendet werden muss. Nach dem Löschen des Inhalts der Verlaufslisten werden bei der weiteren Arbeit am Projekt neue Listen erstellt.

1. Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Option **Rückgängig-Verlauf löschen**. Ein Bestätigungsdialogfeld informiert Sie, dass mit dieser Aktion der Inhalt der Bearbeitungsverläufe dauerhaft gelöscht wird.
2. Klicken Sie auf **Ja**, um den Inhalt der Bearbeitungsverläufe zu löschen, oder auf **Nein**, um den Inhalt der Bearbeitungsverläufe beizubehalten.

## Abspielen des Projekts

Projekte können auf verschiedene Arten wiedergegeben werden.

### Verwenden der Transportsymbolleiste

Die Transportsymbolleiste enthält alle Schaltflächen, die zum Abspielen Ihres Projekts benötigt werden. Das Aussehen der Transportsymbolleiste sollte Ihnen vertraut sein, da die meisten CD-Player und Kassettengeräte dieselben Tasten besitzen. *Weitere Informationen finden Sie unter [Transportleiste](#) auf Seite 8.*

### Verwenden der Wiedergabeoptionen

Während der Erstellung eines Projekts möchten Sie das Projekt wahrscheinlich auf verschiedene Arten abspielen. Zum Beispiel ist es sinnvoll, das Projekt in seiner Gesamtheit anzuhören, wenn der Endmix begutachtet werden soll, nicht aber, wenn Sie am Ende des Projekts arbeiten. Aus diesem Grund stehen drei Abspieloptionen zur Verfügung:

- Abspielen des gesamten Projekts.
- Abspielen ab der Cursorposition.
- Abspielen als Loopwiedergabe.

### Abspielen des gesamten Projekts

Um das Projekt von Anfang an abzuspielen, klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Von Anfang an abspielen** (▶), oder drücken Sie Umschalttaste+Leertaste. Um die Wiedergabe zu beenden, klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Stopp** (■), oder drücken Sie die Leertaste.

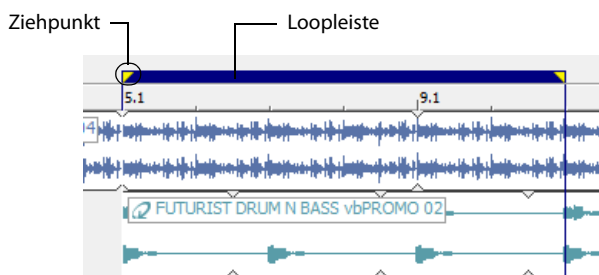
### Abspielen ab der Cursorposition

Um das Projekt ab der aktuellen Cursorposition abzuspielen, klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Abspielen** (▶), oder drücken Sie die Leertaste. Um die Wiedergabe zu beenden, klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Stopp** (■), oder drücken Sie die Leertaste.

### Abspielen als Loopwiedergabe

Sie können die Wiedergabe auch auf eine bestimmte Loopregion in der Timeline beschränken. Für diese Art der Wiedergabe wird die Schaltfläche **Loopwiedergabe** (🔄) in der Transportleiste verwendet. Sie bietet die Möglichkeit, den ausgewählten Bereich ununterbrochen zu hören und dabei eine Feinabstimmung des Mixes und der Effekte vorzunehmen. *Weitere Informationen finden Sie unter [Transportleiste](#) auf Seite 8.*

1. Ziehen Sie mit der Maus die Ziehpunkte an der Loopleiste, um die gewünschte Loopregion zu erstellen.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Loopwiedergabe** (🔄), um die Loopwiedergabe zu aktivieren.
3. Klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Abspielen** (▶), oder drücken Sie die Leertaste. Die Wiedergabe des ausgewählten Bereichs wird gestartet. Um die Wiedergabe zu beenden, klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Stopp** (■), oder drücken Sie die Leertaste.

### Verwenden des Metronoms

ACID Music Studio verfügt über ein Metronom, das Sie während der Wiedergabe aktivieren können. Wurde die Schaltfläche **Metronom** (🔔) in der Symbolleiste aktiviert, wird das Metronom automatisch gestartet, wenn Sie mit der Wiedergabe Ihres Projekts beginnen.

Die Töne des Metronoms werden durch das General-MIDI-Soundset generiert. Die Lautstärke des Metronoms während der Wiedergabe wird mit Hilfe des **Vorschau**-Schiebereglers in der Mischkonsole eingestellt.

Der Metronomton wird nicht in die endgültige Fassung des Projektes gemischt.



## Verwenden der Mischkonsole

Das Mischkonsolenfenster ist ein dockbares Fenster, das sich standardmäßig in der unteren rechten Ecke des ACID-Arbeitsbereichs befindet. Das Mischkonsolenfenster enthält die folgenden Steuerelemente:

- Einen Vorschau-Schiebereglern, mit dem Sie die Lautstärke von Mediendateien in der Vorschau im Explorer, in den Spureigenschaften, im Beatmapper oder im Chopper einstellen können. Die mit dem Vorschau-Schiebereglern eingestellte Lautstärke gilt auch für neue Spuren, die dem Projekt hinzugefügt werden, es sei denn, Sie haben für die Spurlautstärke einen Standardpegel festgelegt. Auf diese Weise können Sie schnell einen Mix erstellen, während Sie Ihrem Projekt Medien hinzufügen.
- Einen Master-Bus-Schiebereglern zur Regelung der Gesamtlautstärke.
- Schieberegler für bis zu 26 Projektbusse, wenn diese dem Projekt hinzugefügt werden.
- Schieberegler für bis zu 32 zuweisbare Effektketten, soweit sie dem Projekt hinzugefügt wurden.
- Schieberegler für bis zu 32 Soft-Synth-Controls, wenn diese dem Projekt hinzugefügt werden.



Die Funktion des Busses, der zuweisbare Effekt und der Soft-Synth-Controls gehen über den Rahmen dieses Kapitels hinaus und können nicht weiter erläutert werden.






## Anzeigen des Mischkonsolenfensters

Das Mischkonsolenfenster wird standardmäßig beim Start der Anwendung geöffnet. Bei Bedarf kann es jedoch ausgeblendet werden. Um das Mischkonsolenfenster anzuzeigen oder auszublenden, wählen Sie im Menü **Ansicht** die Option **Mischkonsole** aus, oder drücken Sie die Tastenkombination Alt+3. Wenn das Fenster angezeigt wird, erscheint neben dem Befehl ein Häkchen.

## Symbolleiste der Mischkonsole

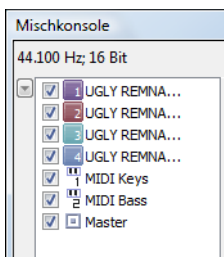
Die Symbolleiste der Mischkonsole wird oben im Mischkonsolenfenster angezeigt. Hier können Sie die Anzeige des Fensters schnell konfigurieren, Audiodaten abmischen, den Output dimmen oder Spuren, zuweisbare Effekte oder Busse hinzufügen.


Element	Beschreibung
 Eigenschaften und Layout	Klicken Sie auf die Schaltfläche <b>Eigenschaften und Layout</b> (  ) , um die Registerkarte <b>Audio</b> im Dialogfeld <b>Projekteigenschaften</b> zu öffnen, oder klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil, und wählen Sie einen Befehl aus dem Menü aus:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Audioeigenschaften Zeigt die Registerkarte <b>Audio</b> im Dialogfeld <b>Projekteigenschaften</b> an.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kanalliste anzeigen Blendet die Kanalliste auf der linken Seite des Mischkonsolenfensters ein oder aus. Um ein Kanalfeld in der Mischkonsole anzuzeigen, aktivieren Sie das zugehörige Kontrollkästchen. Um ein Kanalfeld auszublenden, ohne es aus dem Projekt zu entfernen, deaktivieren Sie das zugehörige Kontrollkästchen.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kanäle anzeigen Wählen Sie einen Befehl aus, um zu konfigurieren, welche Kanalfelder im Mischkonsolenfenster angezeigt werden. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alle Kanäle anzeigen:</b> Zeigt alle Kanalfelder in der Mischkonsole an.</li> <li>• <b>Audiospuren:</b> Blendet Audiospur-Kanalfelder ein oder aus.</li> <li>• <b>MIDI-Spuren:</b> Blendet MIDI-Spur-Kanalfelder ein oder aus.</li> <li>• <b>Audiobusse:</b> Blendet Aux-Bus-Kanalfelder ein oder aus.</li> <li>• <b>Soft-Synth-Busse:</b> Blendet Soft-Synth Bus-Kanalfelder ein oder aus.</li> <li>• <b>Zuweisbare FX-Busse:</b> Blendet zuweisbare FX-Kanalfelder ein oder aus.</li> <li>• <b>Master-Bus:</b> Blendet das Master-Bus-Kanalfeld ein oder aus.</li> <li>• <b>Vorschau-Bus:</b> Blendet das Vorschau-Bus-Kanalfeld ein oder aus.</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Steuerbereiche anzeigen Wählen Sie einen Befehl aus, um zu konfigurieren, welche Bereiche der Kanalfelder im Mischkonsolenfenster angezeigt werden. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alle Steuerbereiche anzeigen:</b> Zeigt alle Steuerbereiche an.</li> <li>• <b>Insert-FX-Steuerbereich:</b> Blendet den Insert-FX-Steuerbereich ein oder aus.</li> <li>• <b>Sends-Steuerbereich:</b> Blendet den Sends-Steuerbereich ein oder aus.</li> <li>• <b>I/O-Steuerbereich:</b> Blendet den I/O-Steuerbereich ein oder aus.</li> <li>• <b>Steuerbereich der Spitzenpegelanzeigen:</b> Blendet Spitzenpegelanzeigen ein oder aus.</li> <li>• <b>Steuerbereich der Schieberegler:</b> Blendet Lautstärkeschiebereglern ein oder aus.</li> </ul> </li> </ul>

Element	Beschreibung
	<p><b>Beschriftung der Steuerbereiche einblenden</b> Mit diesem Befehl können Sie die Beschriftungen der Steuerbereiche in Kanalfeldern ein- oder ausblenden.</p>
	<p><b>Schieberegler-Ticks anzeigen</b> Mit diesem Befehl können Sie die Schieberegler-Ticks neben den Schiebereglern ein- oder ausblenden.</p>
	<p><b>Kanalbreite</b> Wählen Sie eine Einstellung aus, um anzugeben, ob im Mischkonsolenfenster schmale, mittlere (Standard) oder breite Kanalfelder angezeigt werden sollen.</p>
	<p><b>Layout der Pegelanzeige</b> Wählen Sie <b>Layout der Pegelanzeige</b> und dann im Untermenü einen Befehl aus, um die Clip-Anzeige zurückzusetzen, den Anzeigebereich festzulegen und Beschriftungen, Spitzen oder Täler in den Pegelanzeigen der Kanäle einzublenden.</p>
	<p><b>Audiospur einfügen</b> Fügt dem Projekt eine Audiospur hinzu.</p>
	<p><b>MIDI-Spur einfügen</b> Fügt dem Projekt eine MIDI-Spur hinzu.</p>
	<p><b>Zuweisbare Effekte einfügen</b> Erstellt eine Kette zuweisbarer Effekte, die Sie an einen oder mehrere Spuren in Ihrem Projekt routen können.</p> <p>Zum Löschen einer Kette zuweisbarer Effekte klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kanalfeld für die zuweisbaren Effekte und wählen im Kontextmenü <b>Löschen</b> aus.</p>
	<p><b>Bus einfügen</b> Fügt Ihrem Projekt einen Bus hinzu. Die Registerkarte <b>Audio</b> im Dialogfeld <b>Projekteigenschaften</b> wird aktualisiert und zeigt die neue Anzahl von Bussen an.</p> <p>Um einen Bus zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Kanalfeld für den Bus und wählen im Kontextmenü <b>Löschen</b> aus.</p>
	<p><b>Soft-Synth einfügen</b> Fügt dem Projekt einen Soft-Synth hinzu.</p> <p>Klicken Sie zum Löschen eines Soft-Synth mit der rechten Maustaste auf das Kanalfeld für den Soft-Synth, und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option <b>Löschen</b> aus.</p>

## Kanallistenbereich

Der Kanallistenbereich wird auf der linken Seite des Mischkonsolenfensters angezeigt.



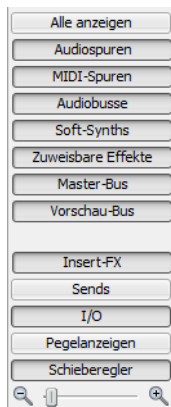
Klicken Sie zum Ein- oder Ausblenden des Kanallistenbereichs auf den nach unten zeigenden Pfeil neben der Schaltfläche **Eigenschaften und Layout** () , und wählen im Menü die Option **Kanalliste anzeigen** aus (oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Mischkonsolenfenster, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Kanalliste anzeigen** aus).

Oben im Kanallistenbereich werden alle Spuren, Busse und Ketten zuweisbarer Effekte im Projekt angezeigt. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen eines Kanals, um den Kanal in der Mischkonsole anzuzeigen. Um einen Kanal auszublenden, ohne ihn aus dem Projekt zu entfernen, deaktivieren Sie das zugehörige Kontrollkästchen.

Wenn Sie im Kanallistenbereich auf eine Spur, einen Bus, einen Soft-Synth oder eine Kette zuweisbarer Effekte klicken, wird der entsprechende Kanal ausgewählt. Halten Sie die Strg- oder Umschalttaste gedrückt, um mehrere Kanäle zur gemeinsamen Bearbeitung auszuwählen.

## Ansichtsbereich

Der Ansichtsbereich wird auf der linken Seite des Mischkonsolenfensters angezeigt. Wenn der Kanallistenbereich sichtbar ist, wird der Ansichtsbereich zwischen dem Kanallisten- und dem Kanalbereich angezeigt.



Mit den Schaltflächen in diesem Fenster können Sie Komponenten auf der Mischkonsole ein- oder ausblenden.

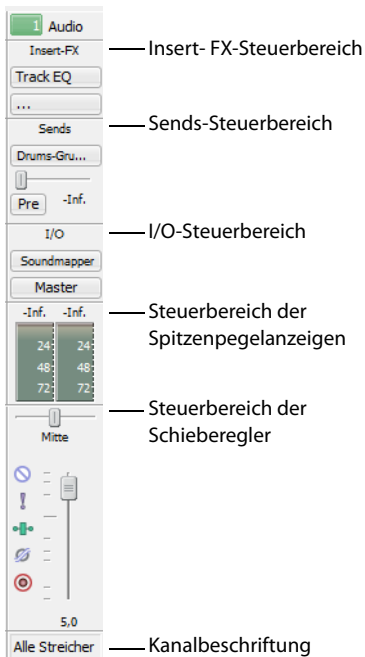
Element	Beschreibung
Alle anzeigen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Kanalfelder aller Spuren, Busse und zuweisbarer Effektketten anzuzeigen.
Audiospuren	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Kanalfelder für Audiospuren ein- oder auszublenden. Wenn das Projekt keine Audiospuren enthält, ist diese Schaltfläche nicht verfügbar.
MIDI-Spuren	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Kanalfelder für MIDI-Spuren ein- oder auszublenden. Wenn das Projekt keine MIDI-Spuren enthält, ist diese Schaltfläche nicht verfügbar.
Audiobusse	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Kanalfelder für Busse ein- oder auszublenden. Wenn das Projekt keine Busse enthält, ist diese Schaltfläche nicht verfügbar.
Soft-Synths	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Kanalfelder für Soft-Synths ein- oder auszublenden. Wenn das Projekt keine Soft-Synths enthält, ist diese Schaltfläche nicht verfügbar.
Zuweisbare Effekte	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Kanalfelder für Ketten zuweisbarer Effekte ein- oder auszublenden. Wenn das Projekt keine zuweisbaren Effektketten enthält, ist diese Schaltfläche nicht verfügbar.
Master-Bus	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Kanalfeld für den Master-Bus ein- oder auszublenden.
Vorschau-Bus	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Kanalfeld für den Vorschau-Bus ein- oder auszublenden.
Insert-FX	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Insert-FX-Steuerbereich in Kanalfeldern ein- oder auszublenden.
Sends	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Sends-Steuerbereich in Kanalfeldern ein- oder auszublenden.
I/O	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den I/O-Steuerbereich in Kanalfeldern ein- oder auszublenden.
Pegelanzeigen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Steuerbereich der Spitzenpegelanzeigen in Kanalfeldern ein- oder auszublenden.
Schieberegler	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Steuerbereich der Schieberegler in Kanalfeldern ein- oder auszublenden.
Kanaltbreite	Ziehen Sie den Schieberegler zur Schaltfläche <b>Spurhöhe und Busbreite verkleinern</b> (🔍), um die Breite der Kanalfelder zu verringern, oder ziehen Sie den Schieberegler zur Schaltfläche <b>Spurhöhe und Busbreite vergrößern</b> (🔍), um die Breite der Kanalfelder zu vergrößern.

## Kanalfelder

Spuren, Busse, Soft-Synths und Ketten zuweisbarer Effekte werden in der Mischkonsole als Kanalfelder angezeigt.

### Tipps:

- Wenn Sie die Reihenfolge ändern möchten, in der die Kanäle angezeigt werden, klicken Sie auf die Kanalbeschriftung, und ziehen Sie ein Kanalfeld an eine neue Position.
- Bewegen Sie den Cursor über einen Schieberegler, und drehen Sie das Mäusrad, um die Einstellung des Schiebereglers zu ändern.
- Sie können den Wert des Schiebereglers schneller ändern, indem Sie auf den angezeigten Wert doppelklicken und einen neuen Wert eingeben.
- Ziehen Sie einen Schieberegler bei gedrückter Strg-Taste, um ihn in kleinen Schritten zu bewegen.



Element	Beschreibung
Insert- FX-Steuerbereich	<p>Der Insert-FX-Steuerbereich zeigt die Einfüge-Effektkette für eine Spur oder einen Bus an.</p> <p><b>Hinweis:</b> Bei MIDI-Spuren ist dieser Bereich nicht im Kanalfeld vorhanden.</p>
Sends-Steuerbereich	<p>Im Sends-Steuerbereich werden Steuerelemente zum Routen von Spuren zu Bussen und zuweisbaren Effektketten angezeigt. Für Ketten zuweisbarer Effekte werden im Sends-Steuerbereich außerdem ein Input-Schieberegler und eine Input-Pegelanzeige angezeigt.</p> <p><b>Hinweis:</b> Bei MIDI-Spuren ist dieser Bereich nicht im Kanalfeld vorhanden.</p>
I/O-Steuerbereich	<p>Im I/O-Steuerbereich können Sie den Aufzeichnungseingang für eine Spur auswählen oder einen Kanal zu einem Bus oder Hardware-Output routen.</p>
Steuerbereich der Spitzenpegelanzeigen	<p>Der Steuerbereich der Spitzenpegelanzeigen enthält Spitzenpegelanzeigen, mit denen Sie die aktuellen Pegel während der Wiedergabe überwachen und den lautesten Pegel im Audiosignal bestimmen können.</p> <p><b>Hinweis:</b> Um den Bereich aller Pegelanzeigen in der Mischkonsole zu ändern, ziehen Sie den Schieberegler <b>Pegelanzeigebereich</b> im Ansichtsbereich (oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Pegelanzeige, und wählen Sie im Kontextmenü einen Bereich aus).</p>
Steuerbereich der Schieberegler	<p>Im Steuerbereich der Schieberegler können Sie den Gain eines Kanals steuern.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In den Audiospur-Kanälen werden die Steuerelemente für den Spurautomatisierungsmodus, die Aufzeichnungsbereitschaft, den Inputmonitor-Modus, Ton aus, Solo, Panorama, Spur-Gain und Phase angezeigt.</li> <li>• In den MIDI-Spur-Kanälen werden die Steuerelemente für den Spurautomatisierungsmodus, die Aufzeichnungsbereitschaft, den MIDI-Input, Solo, Ton aus, Panorama und Spur-Gain angezeigt.</li> <li>• In den Bus-Kanälen werden die Steuerelemente für den Busautomatisierungsmodus, Ton aus, Solo, Panorama, Bus-Gain und die Pre/Post-Fader-Effektverarbeitung angezeigt.</li> <li>• In den Kanälen für die zuweisbaren Effekte werden die Steuerelemente für den Busautomatisierungsmodus, Ton aus, Solo, Panorama und Bus-Gain angezeigt.</li> </ul> <p>Wenn der Steuerbereich der Spitzenpegelanzeigen nicht sichtbar ist, wird im Schieberegler-Steuerbereich auch eine Spitzenpegelanzeige eingeblendet.</p>
Kanalbeschriftung	<p>Die Kanalbeschriftung zeigt den Namen der Spur bzw. Busses an. Doppelklicken Sie auf den Namen, um ihn zu ändern.</p>



# Kapitel 5: Aufzeichnen

- ACID® Music Studio™ kann Audiodaten in mehrere Mono- oder Stereoaudiospuren aufzeichnen und gleichzeitig vorhandene Audio- und -MIDI-Spuren wiedergeben. Ihnen sind lediglich durch die Leistung des Computersystems und der Audiohardware Grenzen gesetzt. Audiodaten werden auf dem Computer in Mediendateien und auf der Timeline in Events aufgezeichnet. Sie können in eine leere Spur, eine Zeitauswahl, ein Event oder eine Kombination von Zeit- und Eventauswahl aufzeichnen. Die Audioausgabe vom Computer während des Aufzeichnens wird nicht unbedingt mit den neuen Audiodaten aufgezeichnet.

Sie können auch in mehrere MIDI-Spuren aufzeichnen und MIDI schrittweise aufzeichnen.

## Aufzeichnen von Audiodaten

### Vorbereitung für das Aufzeichnen

Vor dem Aufzeichnen müssen Sie die Spuren, auf die Sie das neue Audio aufzeichnen, vorbereiten. Sie müssen auch die Aufzeichnungseigenschaften für die Spuren festlegen. Sie können festlegen, ob während des Aufzeichnens ein Metronom verwendet wird oder die Wiedergabe deaktiviert ist.

Sie können in eine leere Spur, eine Zeitauswahl, ein Event oder eine Kombination von Zeit- und Eventauswahl aufzeichnen. Sie können auch mehrere Aufnahmen für ein Event aufzeichnen. Auf diese Weise können Sie mehrere Versionen eines Events zur Wiedergabe und Bearbeitung behalten.

### Vorbereiten der Spur für das Aufzeichnen

Spuren müssen immer für das Aufzeichnen vorbereitet werden, egal, ob Sie in eine vorhandene oder leere Spur, ein ausgewähltes Event oder eine Zeitauswahl aufzeichnen. Sie können mehrere Spuren für das Aufzeichnen vorbereiten.

Klicken Sie in der Spurliste auf die Schaltfläche **Bereit für Aufzeichnung** (🔴).

Für vorbereitete Spuren wird in der Spurliste eine Aufzeichnungspegelanzeige angezeigt. Abhängig von der Hardware wird u. U. auch ein Aufzeichnungs-Gain-Schieberegler angezeigt.



Bereiten Sie zuerst die Spur vor.

Die Spur ist aufnahmebereit.

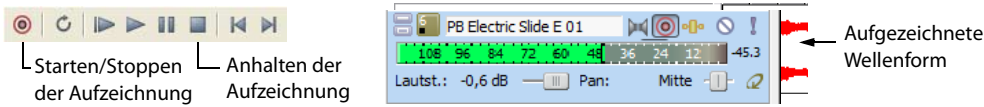
Eine von zwei Schaltflächen zur Auswahl des Aufzeichnungsgeräts wird angezeigt: (🔊) oder (1). Welche Schaltfläche angezeigt wird, hängt davon ab, welcher **Audiogerätetyp** im Dialogfeld **Eigenschaften** auf der Registerkarte **Audio** ausgewählt ist.

Schaltfläche	Beschreibung
<b>Stereo</b>	Diese Schaltfläche erscheint bei der Auswahl von Microsoft® Sound Mapper™ auf der Registerkarte <b>Audio</b> im Dialogfeld <b>Präferenzen</b> . Mit dem Sound Mapper legen Sie fest, wie das Signal aufgezeichnet wird: Stereo oder Mono. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Menü mit den Optionen <b>Stereo</b> , <b>Links</b> oder <b>Rechts</b> anzuzeigen.
<b>Mono links</b>	
<b>Mono rechts</b>	
<b>Stereo</b>	Diese Schaltfläche erscheint, bei der Auswahl von Windows® Classic Wave Driver oder eines ASIO-Geräts auf der Registerkarte <b>Audiogerät</b> im Dialogfeld <b>Eigenschaften</b> . Bei Auswahl dieser Option können Sie vor dem Aufzeichnen festlegen, von welchem Gerät (z. B. Soundkarte) Sie eine Spur aufnehmen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche zur Anzeige eines Menüs mit den Optionen <b>Stereo</b> und <b>Mono</b> und eines Untermenüs mit allen verfügbaren Geräten für jede Option.
<b>Mono links</b>	
<b>Mono rechts</b>	

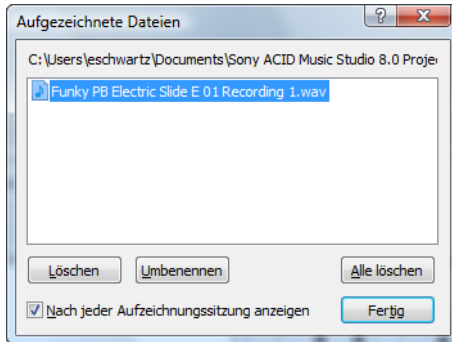
### Aufzeichnen in eine leere Spur

1. Wählen Sie eine Spur aus. Zum Aufzeichnen einer neuen Spur wählen Sie alternativ im Menü **Einfügen** den Befehl **Audiospur**.
2. Positionieren Sie den Cursor auf der Timeline an der Stelle, an der Sie mit dem Aufzeichnen beginnen möchten.
3. Bereiten Sie die Spur vor, indem Sie auf der Spur auf die Schaltfläche **Bereit für Aufzeichnung** (🔴) klicken.

4. Starten Sie die Aufzeichnung, indem Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Aufzeichnen** (🔴) klicken. Abhängig von der Auswahl der Aufzeichnung wird beim Aufzeichnen der vorbereiteten Spur(en) entlang der Timeline eine Wellenform erstellt.



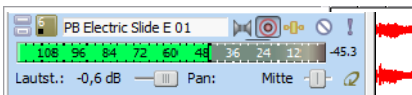
5. Um die Aufzeichnung anzuhalten, klicken Sie in der Transportleiste erneut auf die Schaltfläche **Aufzeichnen** (🔴), oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Stopp** (⏸).
6. Ein Dialogfeld mit dem Namen und Speicherort der soeben erstellten Dateien wird eingeblendet. Klicken Sie auf **Fertig**, um zum Hauptarbeitsbereich zurückzukehren.



Element	Beschreibung
Entf	Entfernt die ausgewählte Datei.
Umbenennen	Ändert den Namen der ausgewählten Datei.
Alle löschen	Entfernt alle Dateien im Dialogfeld.
Nach jeder Aufzeichnungssitzung anzeigen	Wenn diese Option ausgewählt ist, zeigt die ACID-Software dieses Dialogfeld nach jeder Aufzeichnungssitzung an.
Fertig	Kehrt zur Timeline zurück.

## Überwachen von Audiopegeln

Während der Aufzeichnung überwacht eine Aussteuerungsanzeige im Spurheader den Eingangssignalpegel des ausgewählten Aufzeichnungsgeräts. Beim Aufzeichnen ist es wichtig, mit dem höchstmöglichen Signal, aber ohne Übersteuerung (Clipping) zu arbeiten.



Ein Pegel von 0 dB ist das Maximum für ein digitales Signal. Clipping entsteht, wenn das eingehende Signal so stark ist, dass es nicht mehr als digitaler Wert dargestellt werden kann. Das Ergebnis ist eine Verzerrung in der Aufzeichnung. Die Übersteuerung eines Signal wird am Ende der Pegelskala durch eine rote Markierung dargestellt.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Pegel, um das Kontextmenü zu öffnen. Wählen Sie darin einen Befehl aus, um die Pegelanzeige richtig einzustellen.



## Aufzeichnen von MIDI

Verwenden Sie einen externen MIDI-Controller (oder die Keyboard/Drumliste zwischen dem Spurheader und der Timeline), um im ACID Music Studio-Projekt MIDI aufzuzeichnen.

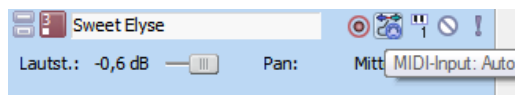
Die Aufzeichnung von MIDI-Spuren kann in Echtzeit während der Projektwiedergabe oder schrittweise stattfinden.



**Tipp:** Beachten Sie bei Verwendung der Keyboard/Drumliste zwischen dem Spurheader und der Timeline zur Eingabe von MIDI-Noten, dass die Schaltflächen geschwindigkeitsempfindlich sind: Wenn Sie auf die rechte Seite einer Schaltfläche klicken, wird die Note schneller abgespielt als beim Klicken auf die linke Seite. Die Keyboard/Drumliste wird im Inline-MIDI-Bearbeitungsmodus angezeigt.

**Wichtig:** Beim Versuch, MIDI-Controller-Daten über ein vorhandenes Event aufzunehmen, werden vorhandene Notendaten überschrieben.

### Vorbereiten eines MIDI-Controllers für das Aufzeichnen in eine Spur

1. Wählen Sie die aufzuzeichnende MIDI-Spur aus, oder drücken Sie Strg+Alt+Q, um eine neue leere MIDI-Spur im Projekt aufzuzeichnen.
2. Klicken Sie am Spuranfang auf **MIDI-Input**, um einen MIDI-Eingangsport zu wählen. Wählen Sie einen Befehl aus dem Menü aus:




- Auto-Input  – Verwendet das automatische Inputrouting.
  - Input aus  – Deaktiviert die MIDI-Eingabe für die Spur.
3. Wählen Sie einen MIDI-Input-Kanal:
    - a. Klicken Sie auf dem Spurheader auf die Schaltfläche **MIDI-Input**.
    - b. Wählen Sie im Menü die Option **MIDI-Kanal**, und legen Sie fest, über welchen MIDI-Kanal die Daten zur Spur gesendet werden. Oder wählen Sie **Alle**, wenn die Spur Signale von allen Kanälen empfangen soll.
  4. Klicken Sie am Spuranfang auf **MIDI-Input**, und wählen Sie im Menü die Option **MIDI-Input-Thru an MIDI-Output senden**, wenn die Noten vom MIDI-Controller zu Monitorzwecken vom MIDI-Gerät der Spur oder dem Soft-Synth gespielt werden sollen.

### Aufzeichnen von MIDI in Echtzeit

Zeichnen Sie MIDI in Echtzeit auf, während das Projekt wiedergegeben wird.

1. Schließen Sie einen MIDI-Controller am Computer an. Wenn Sie keinen MIDI-Controller besitzen, verwenden Sie das Keyboard in der Timeline (im MIDI-Timeline-Bearbeitungsmodus) oder das Keyboard im Fenster **Soft-Synth-Eigenschaften**.

**Hinweis:** Nicht alle VSTi-Plug-Ins erlauben das Aufzeichnen mit dem Keyboard im Fenster **Soft-Synth-Eigenschaften**.

2. Klicken Sie bei den Spuren, die Sie aufzeichnen möchten, auf die Schaltfläche **Bereit für Aufzeichnung** . Dadurch wird eine Spur für die Aufzeichnung aktiviert.
3. Wählen Sie für jede aktivierte Spur ein MIDI-Eingabegerät und einen MIDI-Kanal aus. *Weitere Informationen finden Sie unter [Vorbereiten eines MIDI-Controllers für das Aufzeichnen in eine Spur auf Seite 35](#).*
4. Richten Sie für die aktivierten Spuren die gewünschte MIDI-Meldung, die Geschwindigkeit oder die Quantisierungsfilter ein.
5. Platzieren Sie den Cursor an der Stelle, an der Sie mit der Aufzeichnung beginnen möchten.

6. Klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Aufzeichnen** (🔴), um mit der Aufzeichnung zu beginnen. MIDI-Meldungen vom Controller werden wie gespielt aufgezeichnet.

- Noten werden einem Event auf der Timeline hinzugefügt.
- MIDI-Controller-Änderungen (wie Bewegungen mit dem Pitch- und Modulationsrad) werden als Spurrüllkurven aufgezeichnet.

MIDI-Controller werden im Verriegelungsmodus aufgezeichnet: Hüllkurvenpunkte werden erstellt, wenn Sie eine Steuereinstellung ändern; die Aufnahme wird solange weiter ausgeführt, bis Sie die Wiedergabe anhalten. Wenn Sie das Anpassen der Steuerung anhalten, überschreibt die aktuelle Einstellung der Steuerung die bereits vorhandenen Hüllkurvenpunkte.

**Hinweis:** Hüllkurvenpunkte werden beim Aufzeichnen von MIDI-Controllern von einem Hardwaregerät nicht reduziert (verdünnt).

7. Um die Aufzeichnung anzuhalten, klicken Sie in der Transportleiste erneut auf die Schaltfläche **Aufzeichnen** (🔴), oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Stopp** (⏏).

In jeder aktivierten Spur wird für die aufgezeichneten MIDI-Daten ein neuer Clip erstellt. Verwenden Sie die Registerkarte **Clippool** im Fenster **Spureigenschaften**, um Clips zu verwalten.

**Hinweis:** Sie können auf gleiche Weise wie beim Aufzeichnen von Audio auch in eine Zeitauswahl aufzeichnen, in MIDI-Events aufzeichnen oder mehrere Clips aufzeichnen (wenn Sie mit aktivierter **Loopwiedergabe** (🔄) aufzeichnen).

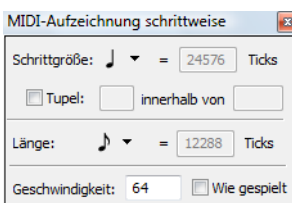
## Verwenden der schrittweisen MIDI-Aufzeichnung

Klicken Sie auf die Schaltfläche **MIDI-Aufzeichnung schrittweise** (🔴), um das Dialogfeld **MIDI-Aufzeichnung schrittweise** zu öffnen, in dem Sie zum Aufzeichnen das Intervall zwischen MIDI-Meldungen festlegen können. Mit dem schrittweisen Aufzeichnen können Sie Noten mit sehr präzisiertem Timing aufzeichnen.

1. Schließen Sie einen MIDI-Controller am Computer an. Wenn Sie keinen MIDI-Controller besitzen, verwenden Sie das Keyboard in der Timeline (im MIDI-Timeline-Bearbeitungsmodus) oder das Keyboard im Fenster **Soft-Synth-Eigenschaften**.

**Hinweis:** Nicht alle VSTi-Plug-Ins erlauben das Aufzeichnen mit dem Keyboard im Fenster **Soft-Synth-Eigenschaften**.

2. Klicken Sie bei den Spuren, die Sie aufzeichnen möchten, auf die Schaltfläche **Bereit für Aufzeichnung** (🔴). Dadurch wird eine Spur für die Aufzeichnung aktiviert. Ist eine Spur nicht für die Aufnahme aktiviert, wird beim Klicken auf die Schaltfläche **MIDI-Aufzeichnung schrittweise** eine neue MIDI-Spur erstellt (🔴).
3. Wählen Sie für jede aktivierte Spur ein MIDI-Eingabegerät und einen MIDI-Kanal aus. *Weitere Informationen finden Sie unter [Vorbereiten eines MIDI-Controllers für das Aufzeichnen in eine Spur auf Seite 35](#).*
4. Richten Sie für die aktivierten Spuren die gewünschte MIDI-Meldung, die Geschwindigkeit oder die Quantisierungsfilter ein.
5. Platzieren Sie den Cursor an der Stelle, an der Sie mit der Aufzeichnung beginnen möchten.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche **MIDI-Aufzeichnung schrittweise** (🔴). Das Dialogfeld **MIDI-Aufzeichnung schrittweise** wird geöffnet.



7. Legen Sie im Dialogfeld MIDI-Aufzeichnung schrittweise Optionen für aufgezeichnete MIDI-Noten fest.
  - a. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schrittgröße**, und wählen Sie das Intervall zwischen den Anfängen der Noten aus. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Tupel**, um unregelmäßige Intervalle festzulegen. Beispiel: Zum Festlegen eines Triolenintervalls in 4/4 aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Tupel** und wählen **3 innerhalb von 4**.
  - b. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dauer**, und legen Sie die Haltezeit (Sustain) der Note fest. Wenn Sie eine Dauer auswählen, die länger als die Schrittgröße ist, überlappen sich die Noten.
  - c. Zum Festlegen der Note-ein-Geschwindigkeit aufgezeichneter Noten geben Sie ins Feld **Geschwindigkeit** einen Wert ein. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Wie gespielt**, um die Note-ein-Geschwindigkeit mit dem Controller aufzuzeichnen.
8. MIDI-Meldungen vom Controller werden aufgezeichnet, während sie gespielt werden, und Noten werden einem Event auf der Timeline hinzugefügt.

#### Hinweise:

- *MIDI-Controller-Änderungen (wie Bewegungen mit dem Pitch- und Modulationsrad) werden bei der schrittweisen Aufzeichnung nicht aufgezeichnet.*
- *Wenn Sie eine Taste vor dem Loslassen der aktuellen Taste drücken, werden beide Noten an derselben Position auf der Timeline aufgezeichnet. Lassen Sie beide Tasten los, um zum nächsten Schritt zu gelangen.*

9. Um die Aufzeichnung anzuhalten, schließen Sie das Dialogfeld **MIDI-Aufzeichnung schrittweise**, oder klicken Sie in der Transportleiste auf die Schaltfläche **Stopp**.



# Kapitel 6: Speichern und Rendern von Projekten

## Speichern eines Projekts

- Mit ACID® Music Studio™ können Sie auf schnelle Art beeindruckende Musikprojekte erstellen. Manchmal sind aber die Projekte so umfangreich, dass sich die Arbeit über Wochen oder sogar Monate hinziehen kann. Solange Sie an einem Projekt arbeiten, sollten Sie es im systemeigenen Format der Software als ACID-Projektdatei (.acd) speichern.

**Wichtig:** Sobald Sie ein Projekt, das ursprünglich mit einer älteren Version der ACID Music Studio-Software erstellt wurde, in dieser Version von ACID gespeichert haben, kann es in den älteren Versionen von ACID nicht mehr verwendet werden. Verwenden Sie das Dialogfeld **Speichern als**, um das Projekt nach der Bearbeitung mit einem neuen Namen zu speichern.

Nach Abschluss der Bearbeitung eines Projekts können Sie es in einer Vielzahl von Formaten rendern. Bei der Festlegung des endgültigen Formats für das Projekt sollten Sie sich nach der Art des Mediums richten. Wenn Sie Ihr Projekt zum Beispiel im Internet veröffentlichen möchten, dann sollten Sie sich für das Streaming-Medienformat entscheiden.

**Hinweis:** Bedenken Sie, dass Projekte, die MIDI-Dateien enthalten und zu externen MIDI-Ports geroutet werden sollen, an interne DLS-Soft-Synths umgeleitet werden müssen, wenn Sie im fertigen Mix enthalten sein sollen.

Die ACID-Projektdatei (.acd) ist das Dateiformat, das beim Speichern eines neuen Projekts als Standardformat verwendet wird und in dem auch unfertige Projekte gespeichert werden. Es gibt zwei Typen von ACID-Projektdateien.

Format	Erweiterung	Beschreibung
ACID-Projektdatei	.acd	Enthält alle Informationen zum Projekt einschließlich Spurlayout, Hüllkurveneinstellungen und Parameter für die Effekte. Dateien dieses Typs enthalten jedoch nicht die eigentlichen Audiodaten, sondern nur Referenzen auf die Audiodateien.
Eingebettete Medien	.acd-zip	Enthält alle Informationen zum Projekt einschließlich Spurlayout, Hüllkurveneinstellungen und Parameter für die Effekte. Außerdem sind in der Projektdatei alle Audiodateien eingebettet, die im Projekt verwendet werden.  Wenn Sie ein Projekt im Format .acd-zip speichern, werden die Projektdatei und alle Mediendateien in einen Ordner für temporäre Dateien kopiert. Wenn Sie nach dem Speichern der .acd-zip-Datei weiter an Ihrem Projekt arbeiten, werden alle Änderungen in den Dateien in diesem temporären Ordner gespeichert.

1. Um eine Datei zu speichern, öffnen Sie das Dialogfeld **Speichern als** mit einer der folgenden Methoden:
  - Klicken Sie auf der Symbolleiste auf die Schaltfläche **Speichern** (📁).
  - Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Speichern** aus.
  - Drücken Sie Strg+S.
2. Wählen Sie in der Dropdownliste **Speichern in** das Laufwerk und den Ordner, in dem die Datei gespeichert werden soll.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für das Projekt ein.
4. Wählen Sie in der Dropdownliste **Dateityp** den gewünschten Typ für die ACID-Projektdatei aus.
5. Wenn eine Kopie jeder Mediendatei des Projektes an demselben Speicherort wie Ihre Projektdatei gespeichert werden soll, dann aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Alle Medien mit Projekt kopieren**. Dies ist beim Speichern als ACID-Projektdatei möglich.
6. Klicken Sie auf **Speichern**. Das Projekt wird gespeichert.

**Hinweis:** Nach dem Speichern des Projekts können Sie mit dem Befehl **Speichern unter** im Menü **Datei** eine Kopie des Projekts mit einem neuen Namen erstellen oder das ACID-Projekt in einem anderen Dateiformat speichern.

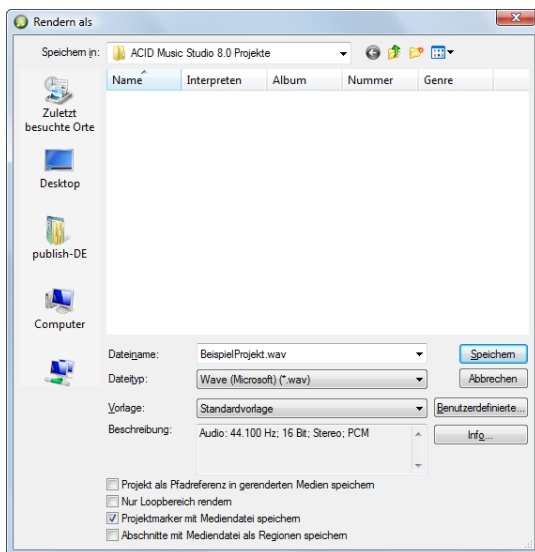
## Angeben von Speicherorten für gespeicherte Mediendateien

Auf der Registerkarte **Ordner** des Dialogfeldes **Präferenzen** können Sie Speicherorte für die Mediendateien Ihres Projektes angeben (zum Beispiel für MIDI-Daten oder extrahierte Daten von CDs). Sobald Sie diese Speicherorte festgelegt haben, werden sie von ACID Music Studio beim Speichern von Projektmedien automatisch als Standardordner eingestellt. Um die Ordner vor einzustellen, wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Präferenzen** aus, und klicken Sie dann auf die Registerkarte **Ordner**.

## Rendern von Projekten

Der Begriff „Rendern“ bezeichnet den Prozess, bei dem das ACID Music Studio-Projekt in eine Datei konvertiert wird, die für ein bestimmtes Wiedergabeverfahren formatiert ist. Zu den möglichen Wiedergabeverfahren gehören Media Player-Anwendungen, Internet-Streamingmedien, Audio-CD-ROM und Audio-CD. Beim Rendern wird ein ACID-Projekt weder überschrieben noch gelöscht oder verändert. Sie sind außerdem in der Lage, jederzeit zum Originalprojekt zurückzukehren, Änderungen vorzunehmen und es erneut zu rendern.

1. Wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Rendern als**. Das Dialogfeld **Rendern als** wird geöffnet.



2. Wählen Sie in der Dropdownliste **Speichern in** das Laufwerk und den Ordner, in dem die Datei gespeichert werden soll.
3. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen neuen Namen für das Projekt ein.
4. Wählen Sie in der Dropdownliste **Dateityp** das gewünschte Dateiformat.
5. Soweit sie vom ausgewählten Dateityp unterstützt wird, können Sie in der Dropdownliste **Vorlage** eine Codiervorlage auswählen. Wenn Sie eine neue Vorlage erstellen möchten, dann klicken Sie auf **Benutzerdefiniert**.
6. Aktivieren oder deaktivieren Sie je nach Bedarf die folgenden Kontrollkästchen:
  - Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Projekt als Pfadreferenz in den gerenderten Medien speichern**, wenn gemeinsam mit der gerenderten Datei auch Pfadinformationen zum Projekt gespeichert werden sollen. Auf diese Weise wird eine einfache Rückkehr in Ihr Quellprojekt ermöglicht, wenn Sie die gerenderte Datei in einem anderen Projekt verwenden.

**Hinweis:** Wird die Projektdatei nach dem Rendern verändert, dann stimmen die Projektdaten nicht mehr mit der gerenderten Datei überein. Wenn Sie ein Projekt über eine Pfadreferenz bearbeiten möchten, müssen die Projektdatei und sämtliche Medien auf dem Computer verfügbar sein.

- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur Loopbereich rendern**, wenn nur der Teil des Projekts gespeichert werden soll, der sich innerhalb der Loopregion befindet. Damit diese Option funktioniert, braucht die Loopregion nicht aktiv zu sein.
- Soweit es durch den ausgewählten Dateityp unterstützt wird, können Sie das Kontrollkästchen **Projektmarker mit Mediendatei speichern** aktivieren, um in der gerenderten Mediendatei auch Marker und Regionen zu berücksichtigen.
- Soweit es durch den ausgewählten Dateityp unterstützt wird, können Sie das Kontrollkästchen **Abschnitte mit Mediendatei als Regionen speichern** aktivieren, um in der gerenderten Mediendatei auch Abschnitte zu berücksichtigen. Wenn die Informationen nicht in Ihrer Mediendatei gespeichert werden können, wird eine .SFL-Datei erstellt (wobei der Name Ihrer Mediendatei als Basis verwendet wird).

- Wenn Ihr Projekt Videodaten enthält, können Sie das Kontrollkästchen **Video vergrößern, um Outputframe zu füllen (nicht als Letterbox)** aktivieren, damit Ihr Video so formatiert wird, dass es den im Feld **Beschreibung** angegebenen Outputframe ausfüllt. Bei leerem Kontrollkästchen wird das aktuelle Bildseitenverhältnis beibehalten, und der zusätzliche Framebereich wird mit schwarzen Rändern gefüllt (so genanntes Letterboxing).
  - Wenn Ihr Projekt Videodaten enthält und im gerenderten Video unerwünschte Objekte zu sehen sind, dann können Sie das Kontrollkästchen **Schnelle Videoskalierung** deaktivieren. Durch Deaktivieren dieser Option können diese unerwünschten Veränderungen korrigiert werden, wodurch jedoch das Rendern wesentlich länger dauert.
7. Klicken Sie auf **Speichern**. Ein Statusdialogfeld wird angezeigt.
  8. Sobald das Rendern abgeschlossen ist, können Sie eine der folgenden Optionen auswählen:
    - Klicken Sie auf **Öffnen**, um den zugeordneten Media Player zu starten und die gerade gerenderte Datei abzuspielen.
    - Klicken Sie auf **Ordner öffnen**, um den Windows Explorer zu öffnen und den Speicherort der gerade gerenderten Datei anzuzeigen.
    - Klicken Sie auf **Schließen**, um das Statusdialogfeld zu schließen und in das ACID-Fenster zurückzukehren.





# Index

---

## A

- Abrufen von Medien aus dem Internet, 16
- Abspielen von Projekten, 26
- Anpassen des Mix, 23
- Audioeigenschaften (Registerkarte), 12
- Audio-Plug-In (Fenster), 9
- Aufzeichnen
  - Eingang überwachen, 34
  - MIDI in Echtzeit, 35
  - MIDI-Controller einrichten, 35
  - MIDI-Spuren, 35
  - Schrittweise MIDI-Aufzeichnung verwenden, 36
  - Spuren vorbereiten, 33
  - Starten und Anhalten, 33
  - Vorbereitung, 33
- Ausschneiden
  - Events, 21
  - Spuren, 23
- Auswählen von Events, 20

## B

- Bearbeiten von Events, 20
- Beatmapped-Spuren, 22
- Beatskala, 7
- Bittiefe, 12

## C

- CDs, Medien extrahieren von, 15
- Chopper, 9
- Clipseigenschaften (Fenster), 9
- Clips
  - Eigenschaften, 9
  - Erstellen von Events, 18
  - Festlegen des aktiven Clips, 18
  - Hinzufügen zu Spuren, 17
  - Typen, 21

## D

- Duplizieren von Spuren, 22

## E

- Eigenschaften
  - Clips, 9
  - Projekte, 11
  - Spuren, 9
- Einfügen
  - Events, 20
  - Spuren, 23
- Eingangsüberwachung, 34
- Erstellen von Events, 18

## Events

- Ausschneiden, 21
  - Auswählen, 20
  - Bearbeiten, 20
  - Einfügen, 20
  - Kopieren, 20
  - Länge ändern, 19
  - Löschen, 19, 21
  - Malen, 17
  - Verschieben, 19
  - Zeichnen, 18
- Explorer-Fenster, 13–14
- Extrahieren von Medien von CD, 15

## F

- Fenster
  - Audio-Plug-In, 9
  - Chopper, 9
  - Clipseigenschaften, 9
  - Explorer, 9, 13–14
  - Haupt, 5
  - Mischkonsole, 9
  - Plug-In-Manager, 9
  - Soft-Synth-Eigenschaften, 9
  - Spureigenschaften, 9
  - Videovorschau, 9
- Fenster „Explorer“, 9
- Fensterandockbereich, 8
- Festlegen des aktiven Clips, 18

## H

- Hauptfenster, 5
- Herunterladen von Medien aus dem Internet, 16
- Hilfe, 4
- Hinzufügen
  - Events zur Timeline, 17
  - Medien zu Projekten, 13

## I

- Installation, 3
- Interaktive Tutorials, 4

## K

- Kopieren
  - Events, 20
  - Spuren, 23

## L

- Loops, 22
- Loopwiedergabe, 26
- Löschen
  - Events, 19, 21
  - Spuren, 23
- Löschen des Rückgängigverlaufs, 25
- Löschen von Events, 19

## M

- Malen von Events, 17, 18
- Markerleiste, 7
- Mediendateien
  - Extrahieren von CDs, 15
  - Herunterladen aus dem Web, 16
  - Hinzufügen zu Projekten, 13
  - Vorschau im Explorer, 13
- Medienvorschau, 13
- Mehrzweckregler, 23
- Metronom, 26
- MIDI
  - Aufzeichnen, 35
  - In Echtzeit aufzeichnen, 35
  - MIDI-Controller für das Aufzeichnen einrichten, 35
  - Schrittweise Aufzeichnung, 36
  - Spuren, 22
- Mischkonsole
  - Ansichtsbereich, 29
  - Anzeigen, 27
  - Kanalfelder, 30–31
  - Kanallistenbereich, 28
  - Symbolleiste, 27–28
  - Übersicht, 9, 27

## N

- Neuordnen von Spuren, 22

## O

- Öffnen
  - Mediendateien, 13
  - Projekte, 12
- One-Shots, 22
- Onlinehilfe, 4

## P

- Plug-In-Manager (Fenster), 9
- Projekte
  - Abspielen, 26
  - Bittiefe, 12
  - Eigenschaften, 11
  - Medien hinzufügen, 13
  - Öffnen, 12
  - Rendern, 40
  - Samplerate, 12
  - Starten, 11

## R

- Rendern von Projekten, 40
- Rippen von Tracks von CD, 15
- Rückgängigmachen von Bearbeitungsschritten, 24
- Rückgängigverlauf, 25

## S

- Samplerate, 12
- Soft-Synth-Eigenschaften, 9
- Soloschalten von Spuren, 24
- Spureigenschaften (Fenster), 9

## Spuren

- Anpassen mehrerer Spuren gleichzeitig, 24
- Ausschneiden, 23
- Clips hinzufügen zu, 17
- Duplizieren, 22
- Eigenschaften, 9
- Einfügen, 23
- Kopieren, 23
- Lautstärke, 23
- Löschen, 23
- Mix anpassen, 23
- Neuordnen, 22
- Panorama, 23
- Solo-Modus, 24
- Stummschalten, 24
- Umbenennen, 22
- Spurlautstärke, 23
- Spurleiste, 7
- Spurpanorama, 23
- Stummschalten von Spuren, 24
- Symbolleiste, 6
- Systemanforderungen, 3

## T

- Timeline, 7
- Transportleiste, 8
- Tutorials, 4

## U

- Überwachen des Aufzeichnungseingangs, 34
- Umbenennen von Spuren, 22

## V

- Verschieben
  - Events, 19
  - Spuren, 22
- Videovorschau (Fenster), 9
- Vorbereiten von Spuren für das Aufzeichnen, 33
- Vorbereitung für das Aufzeichnen, 33

## W

- Wiedergabe
  - Ab Cursorposition, 26
  - Als Loop, 26
  - Gesamtes Projekt, 26
- Wiederherstellen von Bearbeitungsschritten, 25

## Z

- Zeichnen von Events, 18
- Zeitskala, 7
- Zoomsteuerelemente, 8
- Zusammenfassung (Registerkarte), 11