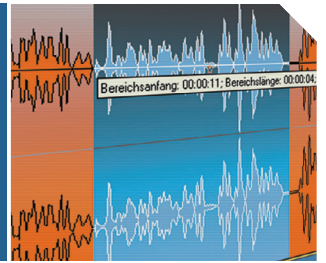


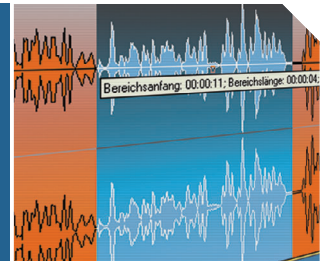
tat:funk

Schüler unternehmen. Schule lernt.



Handbuch

Digitaler Schnitt mit Magix Audio Studio 7



Digitaler Schnitt mit Magix Audio Studio 7

Das Audio Studio ist ein virtuelles Schnittprogramm, das alle Schnitte digital simuliert. Das einmal eingespielte Rohmaterial wird nicht verändert, alle Schnitte können deshalb prinzipiell wieder rückgängig gemacht werden.

Das Programm benötigt verschiedene Dateien, um problemlos arbeiten zu können. Sie sollten sich möglichst immer in einem Ordner befinden (macht Magix normalerweise automatisch; ist nur wichtig, wenn man Dateien exportiert/importiert). Die benötigten Dateien sind:

Dateiname.vip:

„Virtuelles Mehrspur-Projekt“ (VIP) – die Hauptdatei, in der man auch arbeitet.

Dateiname_bak.vip:

Backup-Datei; hier legt Magix alle paar Minuten eine Sicherungskopie ab.

Dateiname.wav:

Wave-Datei; hierbei handelt es sich um das eingespielte Rohmaterial.

Dateiname.hdp:

Hard Disc Project; bitte nicht bearbeiten.

Dateiname.ho:

Speichert die Schnittlisten; kann nicht bearbeitet werden.

Sollten Sie Ihr Projekt von einem Rechner auf einen anderen übertragen wollen, stellen Sie bitte sicher, dass Sie alle fünf Dateitypen dabei haben!

Inhalt der Anleitung

1 Die Programmoberfläche

1.1 Gesamtfenster »	3
1.2 Symbolleiste »	4
1.3 Spurfunktionsspalte »	6
1.4 Transportpalette »	7

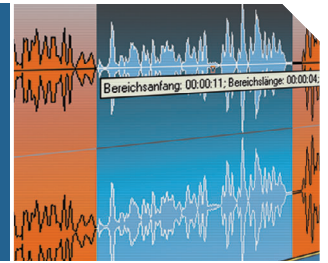
2 Einführung ins Audio-Studio Schritt für Schritt

2.1 Anlegen/Öffnen eines VIPs »	8
2.2 Einspielen von Rohmaterial »	9
2.3 Pegeln »	11
2.4 Schneiden »	12
2.5 Ansicht vergrößern/verkleinern (Zoom) »	14
2.6 Cursor verschieben »	14
2.7 Lautstärkeregelung »	14
2.8 Volumen-Kurven zeichnen »	16
2.9 Wiederherstellen („Rettung“) gelöschten Materials »	17
2.10 Sonstige Funktionen »	17

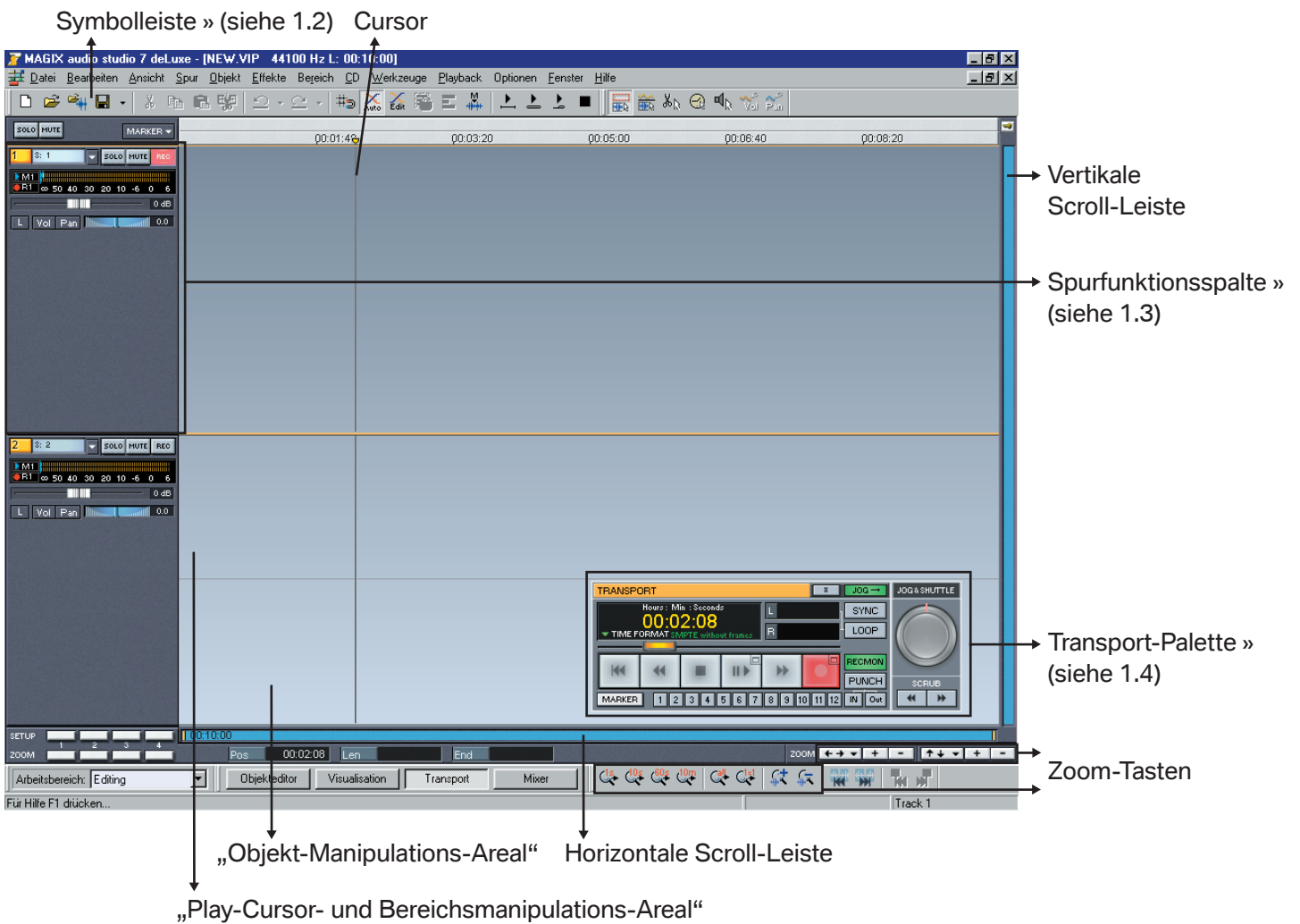
3 Kurzbefehle (Short Cuts) 20

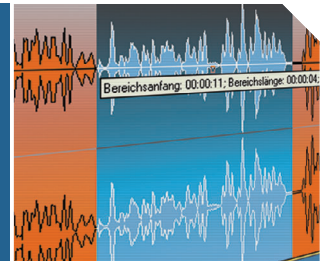
4 Fehlerbehebung 21

Prinzipiell lassen sich alle Funktionen des Programms auf verschiedene Arten erreichen. Die folgenden Beschreibungen stellen die einfachsten Möglichkeiten dar.



1 Die Programmoberfläche / 1.1 Gesamtfenster





1.2 Symbolleiste



Neues Virtuelles Projekt VIP » (siehe 2.1)



Virtuelles Projekt laden » (siehe 2.1)



Audio-Datei laden » (siehe 2.9)



Speichern (speichert automatisch das VIP im richtigen Ordner – hier sollten Sie gleich am Anfang und auch zwischendurch öfters mal draufklicken)



Ausschneiden (schneidet markiertes Objekt aus)



Kopieren (kopiert markiertes Objekt)



Clip einfügen (fügt kopiertes oder ausgeschnittenes Objekt an der Stelle ein, wo der Cursor steht – Vorsicht, verschiebt nachfolgende Objekte!)



Objekt auftrennen » (setzt Schnitt – siehe 2.4 b)



Undo
(macht letzten Arbeitsschritt rückgängig; beim Klick auf den Pfeil auch mehrere)



Redo
(macht „Undo“ rückgängig; beim Klick auf den Pfeil auch mehrere)



Raster ein/aus (macht Schnitt-Linien und Marker magnetisch, d.h. ermöglicht präziseres Platzieren des Cursors an diesen Stellen)



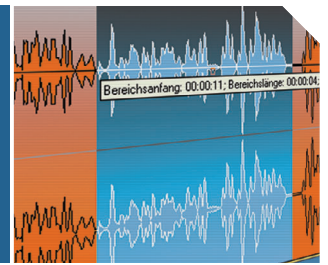
Auto-Crossfade ein/aus »
(setzt bei Schnitten automatisch eine Blende – siehe 2.7 c)



CrossfadeEditor (hier kann man Art der Blende einstellen)



Gruppieren » (siehe 2.10 b)



Gruppierung aufheben » (siehe 2.10 b)



Neuen Marker setzen » (siehe 2.10 e)



Einmal abspielen
(geht schneller mit Leertaste)



Endlos-Schleife abspielen
(spielt einen markierten Bereich immer wieder ab – „Loop“)



In Bereich hineinspielen



Stop
(geht schneller mit Leertaste oder mit 0 im Ziffernblock)



Universal-Modus (Ihr normaler Arbeitsmodus: Sorgt für zweigeteilte Spur)



Objekt/Kurven-Modus (Macht die ganze Spur zum „Objekt-Manipulations-Areal“ und lässt Sie Kurvenpunkte anfassen – brauchen Sie eigentlich nicht)



Objekt-Zerschneide-Modus
(Ihre Maus wird zur Schere: Wo Sie klicken, wird geschnitten)



Pitchshift-/Timestretch-Modus » (Verändert Tonhöhe und Geschwindigkeit – geht besser über „Effekte“ in der Menüleiste, siehe 2.10 c)



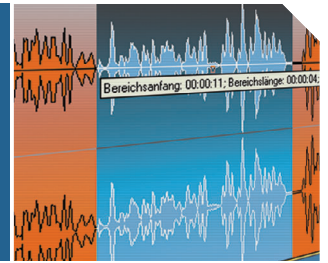
Scrubbing-Maus-Modus
(Sie können mit der Maus die Abspielgeschwindigkeit verändern)



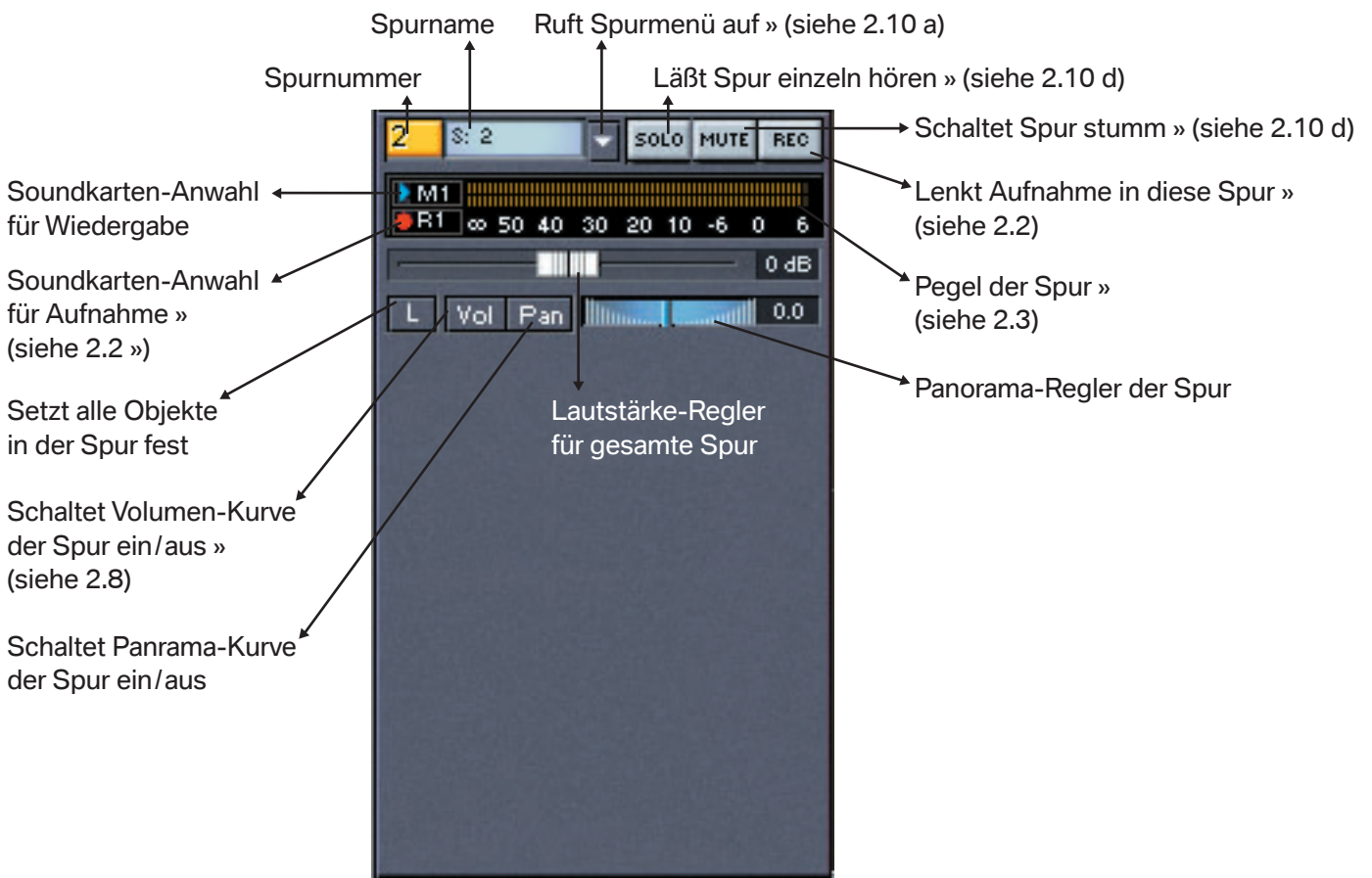
Volumen-Zeichenmodus »
(lässt Sie Lautstärke-Punkte setzen – siehe 2.8)

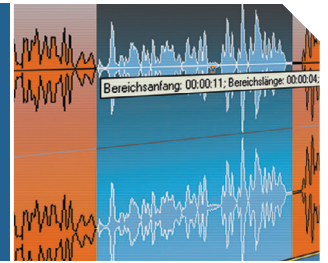


Panorama-Zeichenmodus
(lässt Sie Panorama-Punkte setzen; brauchen Sie eher nicht)

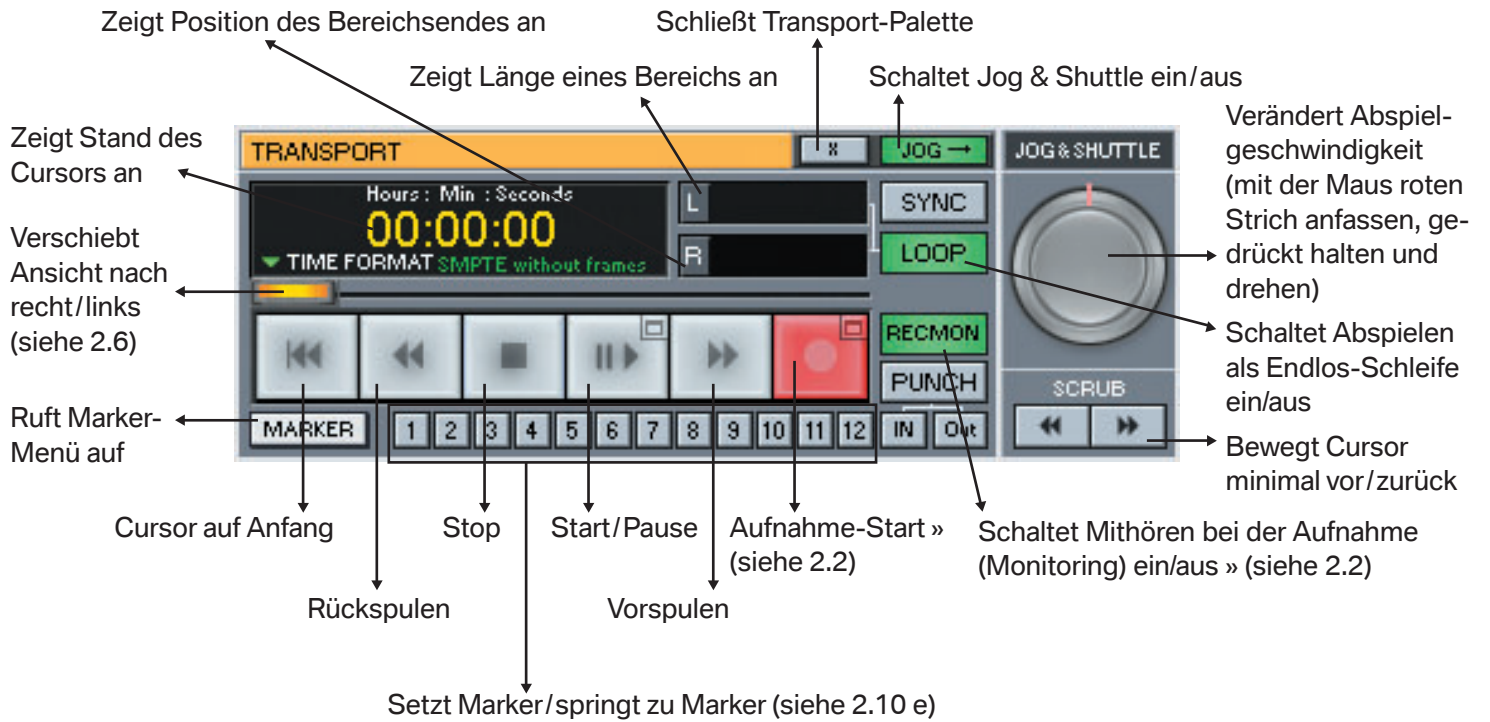


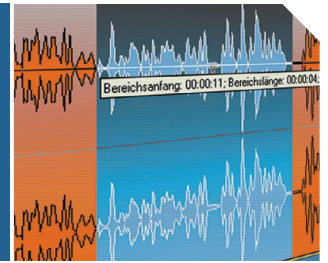
1.3 Spurfunktionsspalte





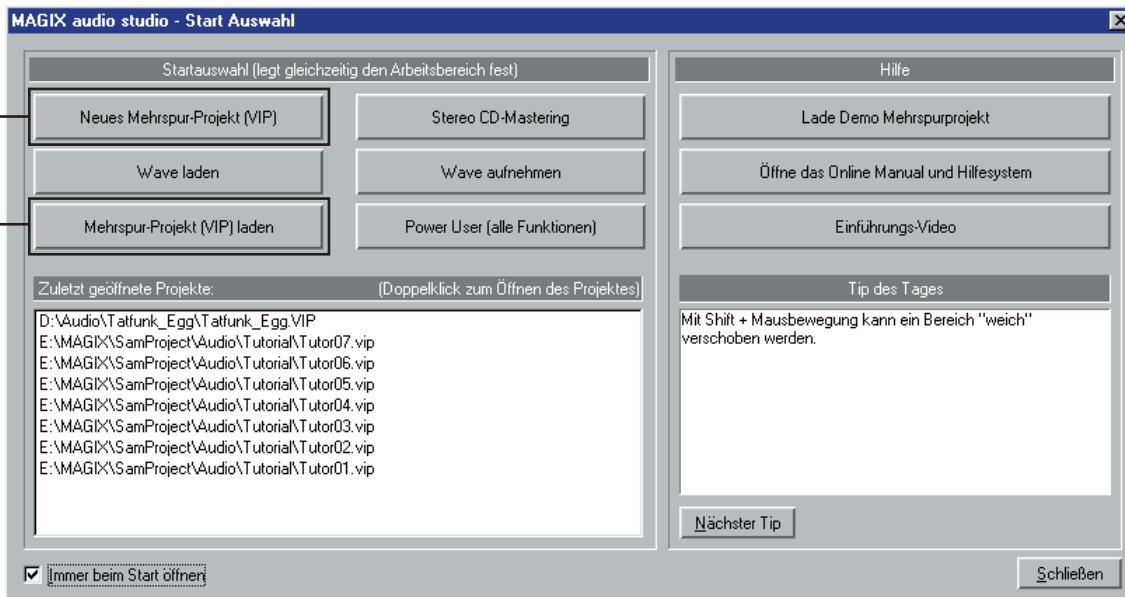
1.4 Transport-Palette





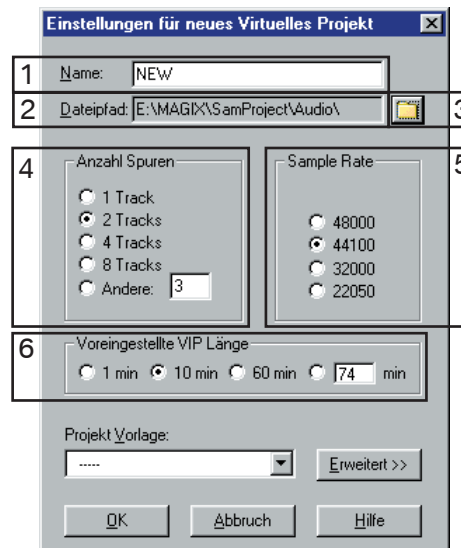
2 Einführung ins Audio-Studio / 2.1 Anlegen/Öffnen eines VIPs

Beim Start des Programms erscheint das Fenster „Start Auswahl“ mit verschiedenen Funktionen. Für unsere Zwecke reichen die Funktionen „Neues Mehrspur-Projekt (VIP)“ und „Mehrspur-Projekt (VIP) laden“:

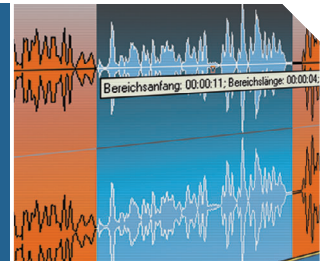


→ **Neues Mehrspur-Projekt (VIP)** legt ein neues VIP an. Ein neues Fenster erscheint, in dem die Einstellungen für das neue VIP vorgegeben werden müssen:

- 1 Hier können Sie einen Titel Ihrer Wahl eingeben.
- 2 Bitte am „Pfad“ nichts ändern (sonst finden Sie am Ende nichts mehr wieder) – so legt Magix automatisch unter C:\MAGIX\ms7_deLuxe\Audio\ einen neuen Ordner an, in den das Programm alle Dateien ablegt, die es braucht.
- 3 Sollte ein anderer Pfad eingestellt sein als C:\MAGIX\ms7_deLuxe\Audio, können Sie ihn hier korrigieren.
- 4 Hier können Sie einstellen, wie viele Audiospuren Magix für Ihr Projekt anlegen soll – in der Regel reichen zwei, es können aber später auch noch weitere hinzugefügt werden.
- 5 + 6 Alles andere lassen Sie so, wie es voreingestellt ist (Samplerate 44100, Länge 10 Minuten). Dann einfach „OK“ anklicken, und schon legt Magix für Sie ein neues VIP an!



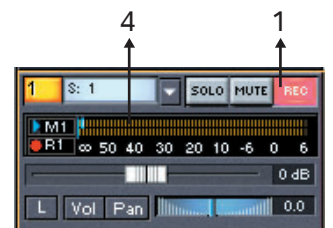
→ **Mehrspur-Projekt (VIP) laden** ermöglicht es Ihnen, bereits angelegte VIPs zu laden. Ein neues Fenster erscheint, in dem Sie das zu ladende Projekt auswählen müssen. Haben Sie sich an die obige Anweisung gehalten, sollten Sie Ihr Projekt unter C:\MAGIX\ms7_deLuxe\Audio\ und dann im Ordner mit Ihrem zuvor gewählten Titel wiederfinden. Die Datei, die Sie öffnen müssen, trägt die Endung **.VIP**.

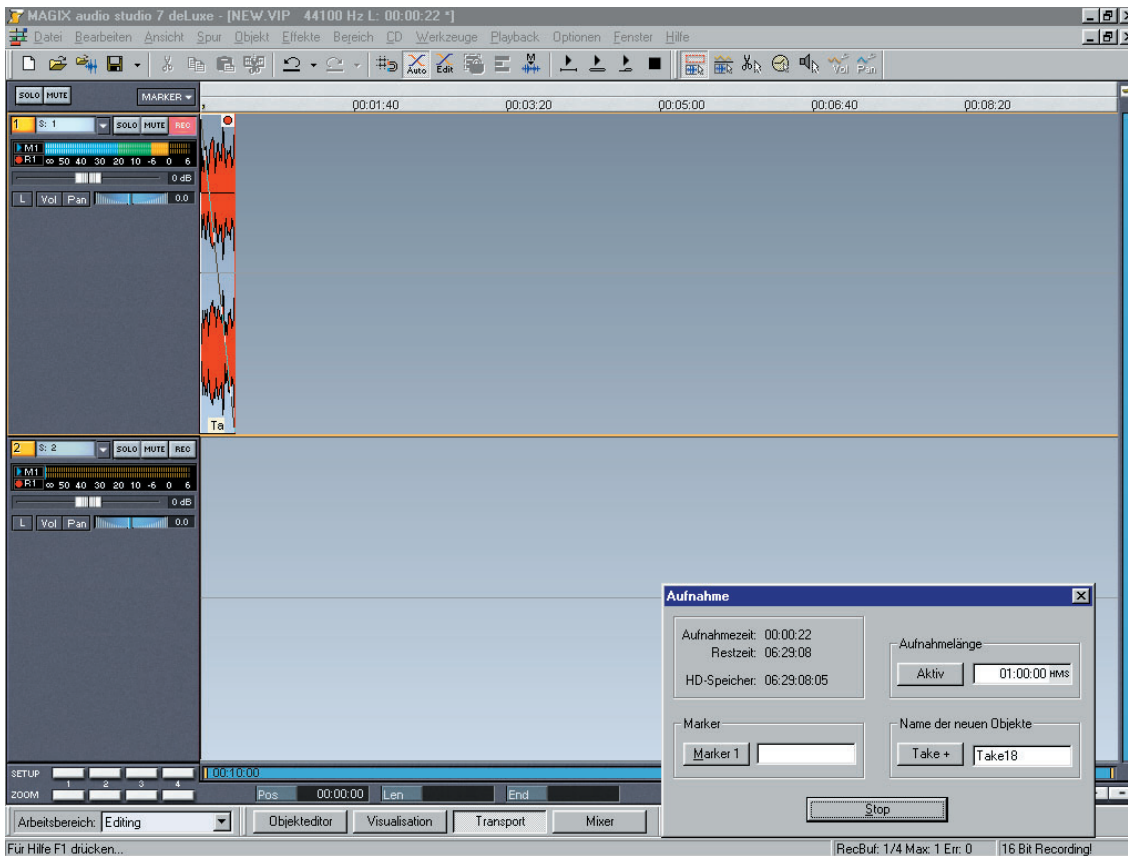
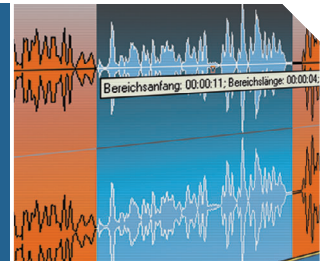


2.2 Einspielen von Rohmaterial

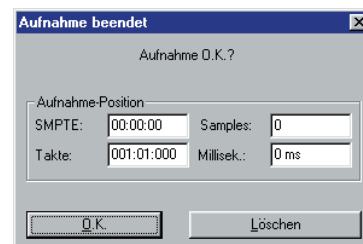
Haben Sie ein VIP angelegt/geöffnet, können Sie Ihr O-Ton-Material einspielen. Dazu hängen Sie zunächst Ihr MD-Gerät an den Eingang der Soundkarte/des Mischpults. Bitte darauf achten, dass Sie tatsächlich am „Line Out“ des MD-Geräts einstöpseln – sonst hören Sie nichts. Evtl. müssen Sie am MD-Gerät den Ausgang übers Menü von „Headphones“ auf „Line out“ umstellen. Hat Ihr MD-Player kein „LineOut“, dann Lautstärke auf Maximum aufdrehen. Jetzt auf der MD an die Stelle spulen, die Sie aufnehmen wollen. Dann kann es losgehen:

1. Es kann sein, dass Sie der Soundkarte sagen müssen, über welchen Kanal Sie aufnehmen wollen. Sollten Sie nur über eine OnBoard-Soundkarte verfügen oder hat die Soundkarte keine eigene Software, können Sie dies tun, indem Sie in der Windows-Taskleiste rechts unten das Lautsprecher-Symbol doppelklicken und dann im geöffneten Fenster unter „Optionen _ Aufnahme“ den richtigen Kanal anwählen – in der Regel ist es „Line In“ (hört sich jetzt komplizierter an, als es ist...).
2. Im Audio Studio nun in der Spur-Funktionsspalte den „REC“-Button (1) derjenigen Spur anklicken, in die Sie überspielen wollen. Er leuchtet jetzt rot. Bitte darauf achten, dass der Cursor am Ende von bereits eingespieltem Material steht, da dieses sonst überspielt wird.
3. Wenn die „Transport“-Palette noch nicht offen sein sollte, diese mittels „Umschalttaste + T“ öffnen. Hier gibt es einen roten Aufnahme-Knopf (2). Sobald Sie diesen drücken, startet Magix die Aufnahme. Jetzt die MD an der Stelle starten, die Sie überspielen wollen. Das Programm fängt nun an, in der Spur Kurven zu zeichnen. Zusätzlich können Sie kontrollieren, ob es funktioniert, wenn in der Transport-Palette „RECMON“ (3) (für „Record Monitoring“) angeklickt ist. Dann sollten Sie a) etwas hören (wenn Ihre Soundkarte es zulässt...) und außerdem sollte b) Magix in der Spur-Funktionsspalte links einen Pegelausschlag anzeigen (4).

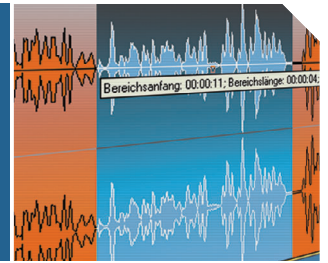




4. Sie beenden die Aufnahme, indem Sie im Aufnahme-Fenster „Stop“ drücken. Dann erscheint eine Abfrage „Aufnahme O.K.“. Sind Sie mit Ihrer Aufnahme zufrieden, bestätigen Sie mit O.K., ist etwas schief gegangen, können Sie die Aufnahme hier gleich „Löschen“ (es erscheint dann eine weitere Sicherheitsabfrage, die Sie bestätigen). Sind Sie fertig mit der Aufnahme, bitte in der Spur-Funktionsspalte links den „REC“-Button wieder ausschalten.



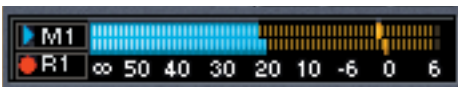
Bitte beim Einspielen auf den Pegel achten!!!



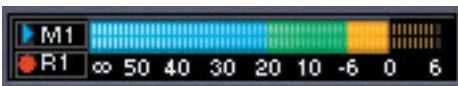
2.3 Pegeln

Um eine optimale Tonqualität zu erreichen, muss der Pegel (die „Lautstärke“) der Aufnahme 0 db erreichen. Ob Sie beim Einspielen richtig gepegelt haben, erkennen Sie an der Skala in der linken Funktionsspalte der Spur: Sie schlägt aus. Idealerweise sollte der Pegel sich zwischen -6 und 0 db bewegen, dieser Bereich ist im Amplitude gelb markiert. Erreicht der Pegel den gelben Bereich nicht, ist die Aufnahme zu leise. Schlägt der Pegel über den gelben Bereich hinaus aus und wird rot, ist die Aufnahme „übersteuert“ – also zu laut.

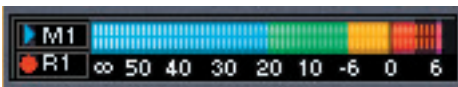
Untersteuert:



Ideal:



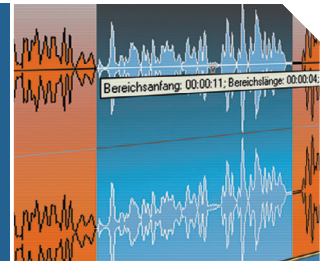
Übersteuert:



Um sicherzugehen, dass der Pegel stimmt, sollten Sie **vor dem Überspielen einen Probendurchgang** machen! Das heißt, Sie lassen den Teil der MD, den Sie überspielen wollen, einmal laufen, ohne aufzunehmen, und beobachten den Pegel.

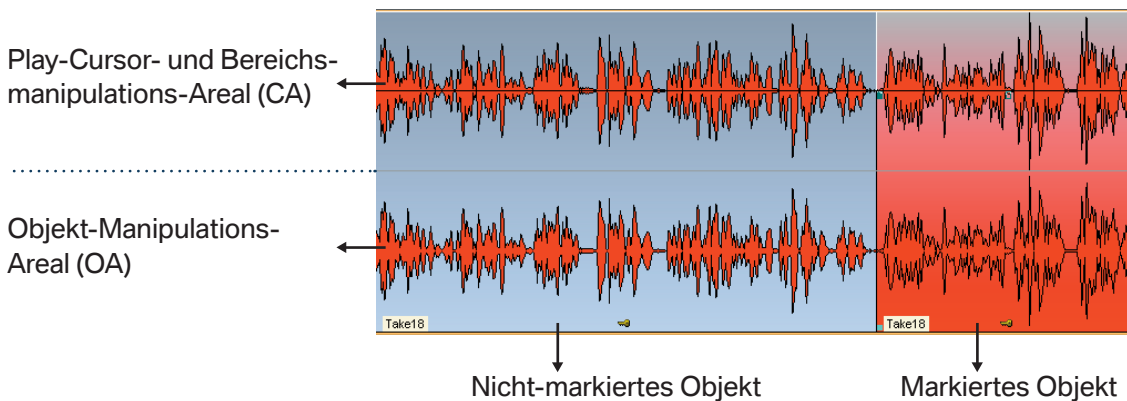
Ist der Pegel zu leise, können Sie versuchen, die Regler der Soundkarte (Lautsprechersymbol in der Taskleiste rechts unten – siehe Punkt 2.2) weiter hoch zu schieben. Ist dieser Regler schon ganz oben, ist Ihr Interview auf der MD zu leise aufgenommen. (Mit etwas Glück kann man es nach dem Überspielen im Magix noch etwas lauter machen – siehe Punkt 2.7).

Ist der Pegel zu laut (rot), müssen Sie unbedingt den Regler der Soundkarte weiter runter schieben, bis der gewünschte Pegel erreicht ist. **Eine Aufnahme, die übersteuert ist, kann man nicht retten!!!**



2.4 Schneiden

Im Universalmodus (1) ist jede Spur im Magix zweigeteilt. Im oberen Teil („Play-Cursor- und Bereichsmanipulations-Areal“ – im Folgenden „CA“ abgekürzt) können Sie den Cursor setzen, im unteren Teil („Objekt-Manipulations-Areal“ – im Folgenden „OA“ abgekürzt) einzelne Objekte markieren und verschieben. Ob ein Objekt markiert ist, erkennen Sie daran, dass es rot eingefärbt ist. Zum Aufheben der Markierung in die leere Spur klicken.



a) Starten/stoppen

Um Ihr Material anzuhören, klicken Sie mit dem Cursor an der Stelle ins CA der Spur, von dem aus Sie starten wollen. Mit der **Leertaste** starten Sie das Abspielen, der Cursor wandert jetzt an der Spur entlang. Zum Stoppen drücken Sie entweder erneut die Leertaste, dann springt der Cursor wieder an die Stelle zurück, von der er gestartet war. Oder Sie drücken die **0 im Ziffernblock der Tastatur**: Dann bleibt der Cursor an der Stelle stehen, an der er sich gerade befindet.

b) Grobschnitt

Die einfachste Möglichkeit zu **schneiden** ist: Gesamtes Objekt durch Anklicken im OA markieren, den Cursor im CA an die Stelle setzen, wo Sie schneiden wollen, dann „**T**“ (für „Trennen“) drücken. Das Objekt ist jetzt zerschnitten. Wollen Sie einen ganzen langen **Bereich löschen**, so setzen Sie an seinem Anfang und Ende jeweils einen Schnitt („**T**“), markieren den Bereich (durch Klick in den OA) und drücken dann „**Entf**“, um ihn zu entfernen.

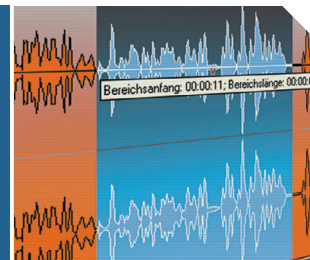
c) Feinschnitt

Um Ihre Schnitte zu präzisieren, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Bereichsversion:

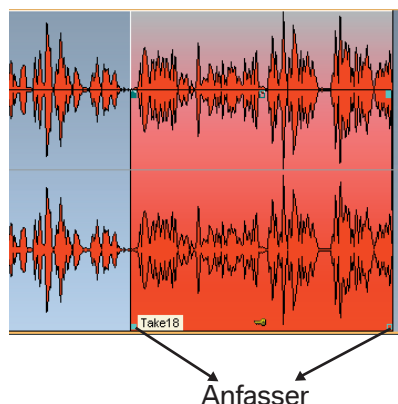
Durch **Klicken und Gedrückthalten** im CA können Sie den Bereich aufziehen, den Sie ausschneiden wollen. Passt der Schnitt, einfach „**Entf**“ drücken – fertig.





2. Objektversion:

Sie markieren zunächst das Objekt (im OA anklicken), das Sie fein schneiden wollen. Jetzt sehen Sie an seinen beiden Enden jeweils kleine schwarze Kästchen („Anfasser“). Wenn Sie an dem Ende, das Sie fein schneiden wollen, das **untere Kästchen mit der linken Maustaste gedrückt** halten, können Sie **den Schnitt nach rechts oder links verschieben**. Loslassen, Feinschnitt fertig.



d) Verschieben

Zum Verschieben einzelner Objekte diese markieren (im OA anklicken), mit der linken Maustaste anklicken, gedrückt halten und an die Stelle schieben, wo sie hin sollen. So können Sie die Objekte auch **in unterschiedliche Spuren verschieben**. Wollen Sie **mehrere Objekte auf einmal markieren/verschieben**, so klicken Sie sie nacheinander an und halten dabei die **Umschalt-Taste** gedrückt. Um die **Markierung einzelner Objekte aufzuheben**, klicken Sie sie an und halten dabei die **STRG-Taste** gedrückt.

Achtung: Ist in der Spurfunktionsspalte „Objekte festsetzen“ angeklickt (1), lassen sie sich nicht verschieben! Auch wenn das kleine Schlüssel-Symbol (2) eines Objekts rot leuchtet, lässt sich das Objekt nicht verschieben. Einfach den Schlüssel anklicken (er leuchtet jetzt gelb), dann ist das Objekt wieder frei.

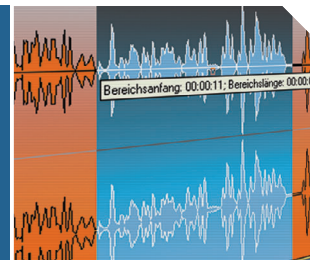


e) Objekte duplizieren

Um ein Objekt zu vervielfältigen, einfach die Strg-Taste gedrückt halten, das Objekt anklicken, gedrückt halten und nach rechts oder links ziehen.

f) Löschen ganzer Objekte

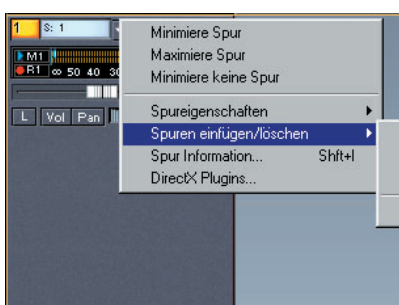
Nichts einfacher als das: Objekt markieren (im OA anklicken), „Entf“ drücken – fertig.



2.5 Ansicht vergrößern/verkleinern

Sie können **rein- oder rauszoomen**, indem Sie entweder auf einen der **Lupen-Buttons** in der Navigationsleiste unterhalb der Spuren klicken oder **STRG + Cursorstaste links** (zum Reinzoomen) bzw. **STRG + Cursorstaste rechts** (zum Rauszoomen) drücken.

Um die **Ansicht einer einzelnen Spur** zu vergrößern, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Funktionsbereich der jeweiligen Spur und dann im Kontextmenü auf „Maximiere Spur“. Rückgängig machen Sie das mit Klick rechte Maustaste und „Minimiere keine Spur“.



2.6 Cursor verschieben

Der Cursor lässt sich versetzen, indem Sie ihn einfach an die gewünschte Stelle klicken (in den oberen Bereich einer Spur!). Die Bildschirmansicht scrollen Sie nach rechts oder links, indem Sie:

a) Die blaue Leiste unterhalb der untersten Spur hin- und herschieben.



b) Das Scrollrädchen der Maus betätigen.

c) An der Transport-Palette den gelben Schieber bewegen.

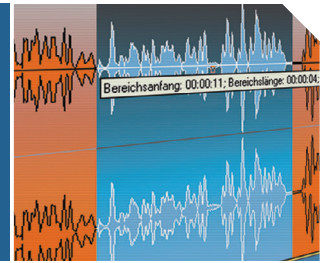


2.7 Lautstärkeregelung

Es gibt die Möglichkeit, die Lautstärke im Magix nachträglich zu verändern.

a) Normalisieren

Normalisieren heißt, dass der höchste Ausschlag angehoben wird, alle anderen Ausschläge werden nur im Verhältnis erhöht. Dazu markieren Sie das Objekt, dessen Lautstärke Sie normalisieren wollen. In der Menüleiste unter „Effekte“ finden Sie die Funktion „Amplitude / Normalisieren“ – dort „Normalisieren“ anklicken. Im Fenster, das sich jetzt öffnet, links auf „100%“ klicken – bitte alles andere unangetastet lassen! Wenn Sie wollen, können Sie über den Button „Play/Stop“ das Normalisieren vorhören. Dann einfach mit O.K. bestätigen, und schon normalisiert Magix das Objekt (das kann etwas dauern, weil das Programm alles neu berechnen muss). Nicht wundern, wenn Sie auf den ersten Blick kaum Unterschiede feststellen! Das Normalisieren kann oft minimal ausfallen, ist aber trotzdem sehr sinnvoll.

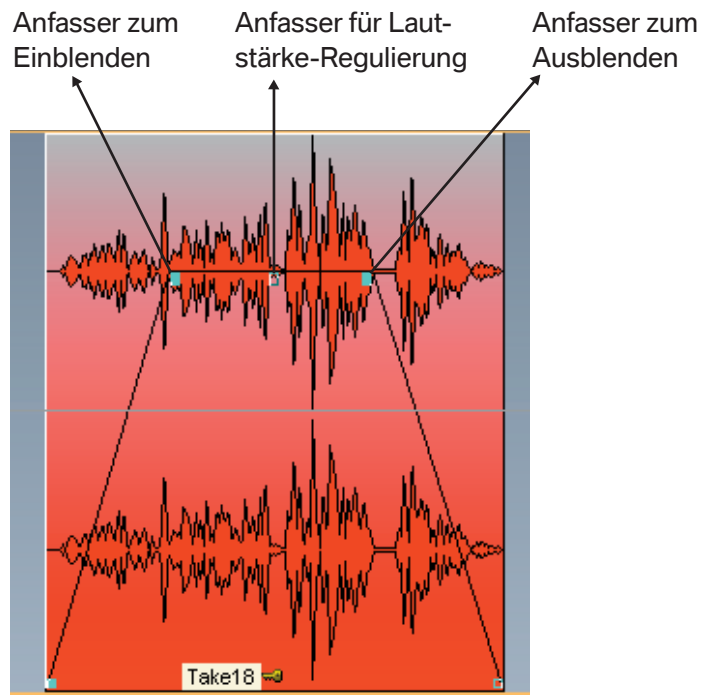


b) Leiser/lauter machen

Wenn Sie die Lautstärke nur geringfügig verändern wollen, markieren Sie das Objekt und sehen nun kleine schwarze Kästchen („Anfasser“) am Rahmen des Objekts. Mit dem **Anfasser oben in der Mitte** können Sie die Lautstärke des Objekts individuell regeln.

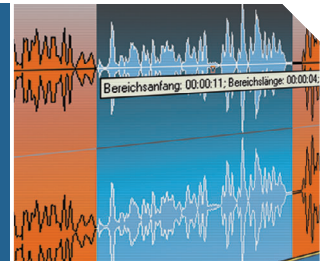
c) Fade In/Fade Out

Sie haben die Möglichkeit, auf ganz einfache Weise ein Objekt ein- oder auszublenden. Dazu markieren Sie es und sehen nun wieder die Anfasser. Die oberen Anfasser links und rechts sind zum Ein- bzw. Ausblenden da. Indem Sie sie anklicken, gedrückt halten und nach rechts oder links bewegen, können Sie die Länge der jeweiligen Blende bestimmen.



Achten Sie darauf, dass Sie am Anfang und Ende jedes geschnittenen O-Tons eine kleine Blende setzen! Bei eingeschaltetem „Auto-Crossfade“ (1) (ist voreingestellt) erledigt Magix das automatisch.

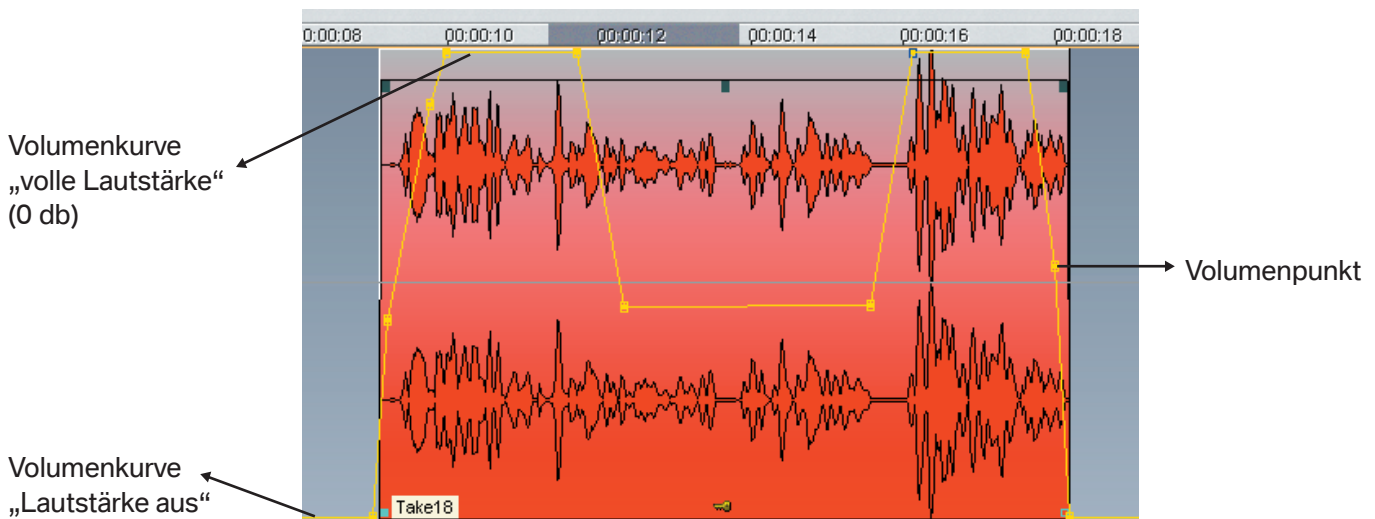




2.8 Volumen-Kurven zeichnen

Wollen Sie unter Ihre O-Töne ein Geräusch- oder Musikbett legen, müssen Sie die Lautstärke dieses Betts den O-Tönen anpassen (z.B. vor den O-Tönen laut, dann wegducken, am Ende wieder kommen lassen). Mit Magix geht das so:

1. In der Spur-Funktionsspalte den **„VOL“-Button anklicken** (1). Es erscheint eine gelbe Linie, die den Lautstärke-Verlauf anzeigt.
2. In der Symbolleiste **„Volumen-Zeichenmodus“** (2) anklicken. Ihr Mauszeiger ist nun ein Stift.
3. Mit diesem Stift können Sie nun **Punkte setzen**, an denen die gelbe Volumen-Linie entlanglaufen soll. Sie sehen sofort, wie sich die Linie verändert. Achten Sie darauf, dass am Anfang und Ende Ihrer Kurve die gelbe Linie wieder am äußersten oberen Rand der Spur, also bei 0 db, ist! Das könnte dann so aussehen:

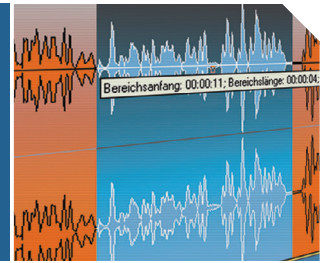


4. Wenn Sie nun in der Symbolleiste wieder in den **„Universal-Modus“** (3) wechseln, können Sie die **Volumen-Punkte nachträglich verändern**.
5. Leider lassen sich bei Magix Kurven und Objekte nicht miteinander verbinden. Sie können zwar ein Objekt verschieben, die dazugehörige Volumenkurve bleibt aber, wo sie ist. Deshalb am besten erst dann mit der Volumenkurve arbeiten, wenn alle Objekte am richtigen Platz sind.



Volumen-Punkte löschen: Sie klicken sie an und wählen in der Menüleiste **„Bearbeiten _ Lösche Kurvenpunkte _ Volumen-Punkte löschen“** aus (oder einfach „Entf“ drücken).

Achtung: Die Volumen-Kurven sind nur aktiv, solange der **„VOL“-Button** aktiviert ist!



2.9 Wiederherstellen („Rettung“) gelöschten Materials

a) Rückgängig machen

Alle Aktionen können unmittelbar danach mit dem Button „Undo“ (1) rückgängig gemacht werden (oder Tastaturkürzel „**Strg + Z**“). Über den kleinen schwarzen Pfeil lassen sich sogar länger zurückliegende Fehler ungeschehen machen.

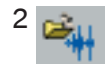


b) Wiederherstellung/Schnittkorrektur

Schnitte können Sie rückgängig machen oder korrigieren, indem Sie mittels der auf S. 13 oben (Feinschnitt) geschilderten Methode, also **mit den unteren Anfassern**, einfach **den gelöschten Bereich wieder aufziehen**.

c) Zurückholen gelöschten Materials

Sollten Sie einmal **sämtliches eingespieltes Material** gelöscht haben, also keine Chance mehr haben, es nach den unter a) und b) geschilderten Methoden zurückzuholen, bleibt Ihnen noch diese letzte Möglichkeit: Indem Sie die Taste „W“ drücken, öffnen Sie das Fenster „Audio-Datei laden“. (Geht auch über „Datei _ Öffnen _ WAV-Datei (.wav)“ in der Menüleiste oder den Button „Audio-Datei laden“ (2) in der Symbolleiste). Im Fenster „Audio-Datei laden“ müssen Sie nun den Ordner suchen, in dem Magix Ihr VIP abgelegt hat – normalerweise müsste er den Pfad C:\MAGIX\ms7_deLuxe\Audio*Projektname* haben (siehe Punkt 2.1). In diesem Ordner gibt es nun Dateien mit der Endung .wav, die in der Regel genauso heißen wie Ihr Projekt. Die richtige wav-Datei suchen und öffnen, und schon ist Ihr gesamtes eingespieltes Material wieder da. Sie können es also erneut schneiden.

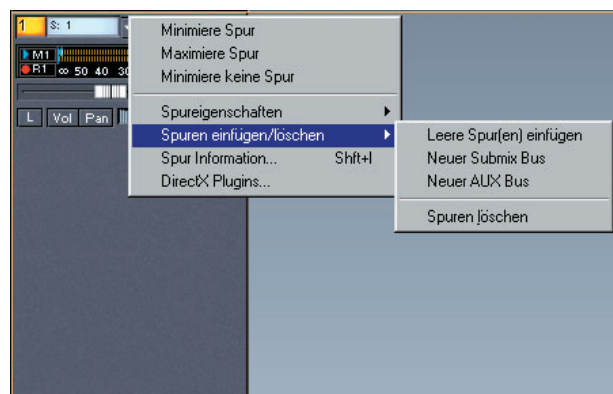


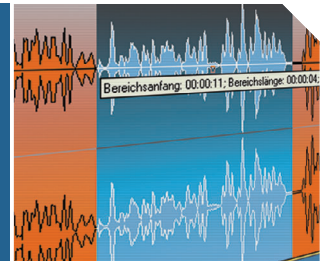
Hier bitte wieder darauf achten, dass Sie die richtige Spur angewählt und Ihren Cursor an einer Stelle platziert haben, wo nichts überspielt werden kann.

2.10 Sonstige Funktionen

a) Spuren löschen / hinzufügen

Sollten Sie mehr Spuren brauchen, als Sie anfangs eingerichtet haben, so können Sie welche hinzufügen, indem Sie mit der rechten Maustaste in den Funktionsbereich der untersten Spur klicken und dann im Kontextmenü unter „Spuren einfügen / löschen“ die Funktion „Leere Spur(en) einfügen“ anklicken. Im gleichen Menü befindet sich die Funktion „Spuren löschen“, mit der Sie überflüssige Spuren löschen können.





b) Objekte gruppieren und benennen

Um bei mehreren verschiedenen O-Tönen den Überblick zu behalten, ist es hilfreich, die fertig geschnittenen Objekte zu sortieren und zu benennen. Haben Sie mehrere Objekte, die zusammen einen O-Ton bilden, so können Sie sie **gruppieren**, d.h. sie können nur noch als Ganzes verschoben werden. Dazu markieren Sie alle Objekte, die Sie gruppieren wollen (siehe Punkt 2.4 d), und klicken dann in der Symbolleiste auf den Button (1). Die **Gruppierung wieder aufheben** können Sie mit dem Button (2) rechts daneben. Ein **Objekt benennen** können Sie, indem Sie es mit der rechten Maustaste anklicken. Im Kontextmenü finden Sie jetzt unter „Objekt“ die Funktion „Objektname“. Hier einen Namen eingeben – fertig.



c) Effekte

Magix verfügt über eine Fülle von Effekten, darunter Equalizer, Echo-/Hall-Generatoren und andere Spielereien. Kann man benutzen, muss man aber nicht. Falls Sie mal was ausprobieren wollen – so geht’s: Objekt markieren, dann in der Menüleiste unter „Effekte“ den gewünschten Effekt anwählen. Im nun erscheinenden Fenster einfach mal was ausprobieren. Es gibt dort immer „Play/Stop“-Tasten, mit denen Sie den Effekt vorhören können. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, mit „O.K.“ bestätigen. Jetzt fängt Magix fürchterlich an zu rechnen (kann dauern!), und am Ende ist das markierte Objekt mit dem entsprechenden Effekt versehen.

d) Spuren stumm schalten / einzeln hören

Haben Sie Objekte in mehreren Spuren übereinander liegen, so gestaltet sich das Anhören einzelner Sequenzen als schwierig. Deshalb gibt es im Funktionsbereich jeder Spur folgende Knöpfe (die farbig werden, wenn sie aktiviert sind):



SOLO schaltet alle anderen Spuren aus – Sie hören also nur noch die aktive Spur.
MUTE schaltet die aktive Spur aus – Sie hören also nur noch alle anderen Spuren.
REC – das hatten wir schon – zeigt an, dass Magix die nächste Aufnahme / die importierte Sounddatei in dieser Spur ablegen soll.
 Alle Funktionen können Sie durch erneutes Anklicken wieder ausschalten.

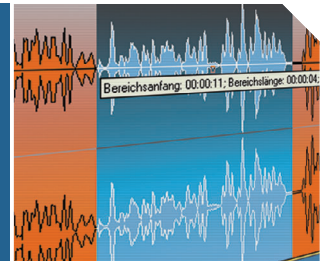
e) Markierungen setzen

Sie können Markierungen („Marker“) setzen, um den Überblick zu behalten. Dazu klicken Sie den Cursor an die Stelle, wo Sie den Marker setzen wollen. Nun klicken Sie mit der rechten Maustaste in die graue Leiste oberhalb der Zeitleiste (über der obersten Spur). Im Kontextmenü, das jetzt aufgeht, finden Sie folgende Funktionen:

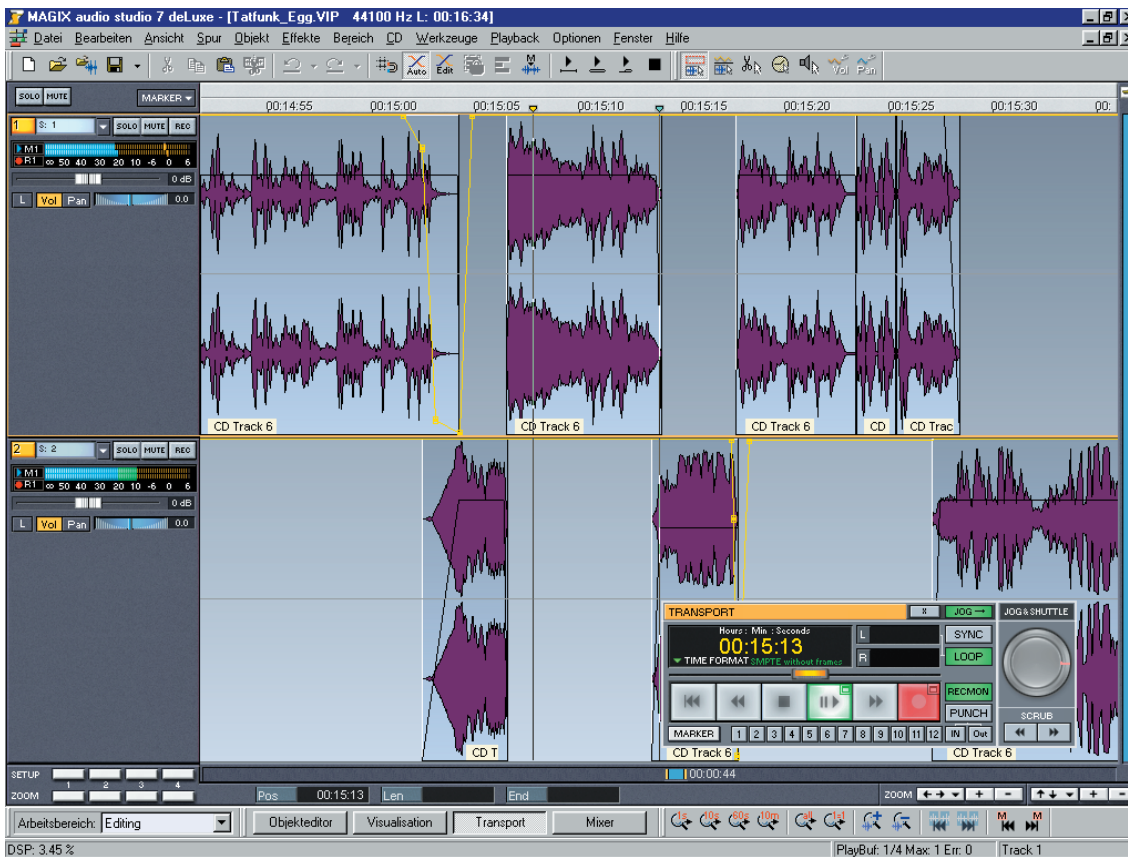
Marker speichern legt einen neuen Marker an, dem Sie eine Nummer zuweisen können.
Marker holen lässt Sie zu einem von Ihnen gewählten Marker springen.
Lösche Marker funktioniert nur, wenn Sie mit der rechten Maustaste den entsprechenden Marker anklicken.
Lösche alle Marker funktioniert immer.

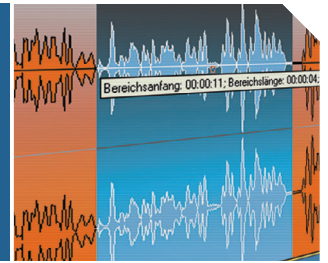
Auch mit den kleinen Zahlen-Kästchen in der Transport-Palette lassen sich Marker setzen bzw. lässt sich zu Markern springen.





Das fertig „gebaute“ Projekt könnte am Ende zum Beispiel so aussehen:





3 Die wichtigsten Kurzbefehle

E: Neues VIP anlegen

N: Normalisieren

O: VIP öffnen

S: Speichern

T: Schnitt setzen (Trennen)

W: Audio-Datei laden

Leertaste: Starten; Stoppen und zurück an Start

0 im Ziffernblock: Stopp an aktueller Position

Entf: Löscht markiertes Objekt

Cursortasten hoch/runter: Spurwechsel

Cursortasten links/rechts: Cursorposition nach links/rechts

STRG + Z: letzten Schritt rückgängig machen („Undo“)

STRG + A: „Undo“ rückgängig machen („Redo“)

STRG + C: Objekt kopieren

STRG + R: Raster ein/aus

STRG + S: Speichern

STRG + V: kopiertes/ausgeschnittenes Objekt einfügen

STRG + Cursortaste links: Zoom In

STRG + Cursortaste rechts: Zoom Out

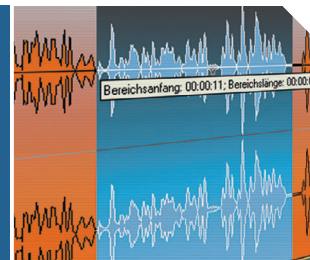
Umschalt + T: Transportpalette ein/aus

Umschalt + B: Wechsel in Normalansicht

Umschalt + ' : Marker setzen

Pos1: Setzt Cursor an den Anfang der Spur

Ende: Setzt Cursor ans Ende des hintersten Objekts



4 „Aaaaaaarg!“ – Die Fehlerbehebung

Diagnose	Mögliche Lösung
Magix nimmt nicht auf.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Falscher Ausgang am MD: Überprüfen, ob Kabel im LineOut/ Headphone eingesteckt wurde. 2. Die Soundkarte ist auf den falschen Kanal eingestellt; siehe Punkt 2.2! 3. Der Rechner hat mehrere Soundkarten und Magix steuert die falsche an: In der Spurfunktionsspalte den Knopf R1 anklicken und prüfen. 4. Hat Magix noch nie funktioniert und hilft das alles nix, sind Programm und Soundkarte inkompatibel.
Magix nimmt etwas auf, aber ich sehe keinen Pegel.	An der Transportpalette (Umschalt + T) „RECMON“ anklicken.
Magix spielt etwas ab, aber ich höre nichts.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kopfhörer / Lautsprecher überprüfen, ob angeschlossen und funktionsbereit. 2. Der Rechner hat mehrere Soundkarten und Magix steuert die falsche an: In der Spurfunktionsspalte den Knopf M1 anklicken und prüfen. 3. Die Soundkarte ist ausgeschaltet oder auf den falschen Kanal eingestellt; siehe Punkt 2.2!
Mein Objekt ist verschwunden.	STRG + Z macht den letzten Schritt rückgängig – ansonsten hilft Punkt 2.9 weiter.
Die Kurven sind plötzlich viel größer als vorher.	Da wurde wohl vertikal reingezoomt. Einfach „STRG + Cursortaste runter“ drücken
Die Kurven sind plötzlich viel kleiner als vorher und der obere Teil der Spur ist lila.	Da wurde wohl vertikal rausgezoomt. Einfach „STRG + Cursortaste hoch“ drücken.
Der Bildschirm ist auf einmal dreigeteilt.	Alles Ansichtssache. Einfach mal „Umschalt + B“ drücken und warten, was passiert.
Im Ordner meines VIPs ist keine Datei mit .VIP-Endung, sondern nur mit _BAK.VIP-Endung.	Da ist nach der Aufnahme wohl nicht gespeichert worden! Also die BAK-Datei öffnen und hoffen, dass Magix automatisch gespeichert hat.