

Willkommen bei der Mixx Mobile Hilfe

Mit Mixx Mobile zu arbeiten, ist einfach und komfortabel und wird Ihnen hoffentlich viel Freude bereiten. Die Hilfedatei ist chronologisch geschrieben und beschreibt der Reihe nach die verschiedenen Funktionen der Software. Lesen Sie daher am besten nacheinander diese Dokumente. Es wird zunächst beschrieben, wie ein Projekt erzeugt wird, wie man selbst Sounds aufnimmt, diese bearbeitet und ganz zum Schluss (als Klingelton) speichert.

Mixx Mobile Hilfe - Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|---|
| 1.) Ein Projekt starten | 2 |
| 2.) Grundfunktionen..... | 2 |
| 3.) Audibearbeitung | 3 |
| 4.) Aufnehmen..... | 5 |
| 5.) Einstellungen..... | 6 |
| 6.) Als Klingelton speichern..... | 7 |
| 7.) Send2Friend – Übertragung des Projektes..... | 7 |

1.) Ein Projekt starten

Mixx Wizard

Mixx Mobile hat einen Wizard integriert, der beim Starten und Beenden des Programms aufgerufen wird. Somit sind die ersten Schritte zum Beginnen einfach gestaltet.

Tipp: Einfach beginnen

Um Mixx Mobile am einfachsten kennenzulernen, steht ein Demoprojekt zur Verfügung. Treffen Sie die Auswahl "Demo Projekt" und ein fertiges Soundprojekt wird geladen, das nun angehört werden kann oder auch verändert werden kann.

Ein neues Projekt erzeugen

Nach Starten von Mixx Mobile erscheint der Start Wizard. Wählen Sie "New Project" und ein leeres Projekt wird erzeugt. Die Ansicht wechselt zum "Multi Tracker". Der Multi Tracker enthält die grundlegenden Funktionen wie Einfügen von Audio Clips, den Sound "gestalten" und Abspielen des Sounds.


Grundsätzlich kann ein neues Projekt auch wie folgt erzeugt werden:


1. Klicken Sie im unteren Menü auf  *Options*
2. Klicken Sie auf  *Project*
3. Wählen Sie  *new project*


2.) Grundfunktionen

Symbole

Zur besseren Erklärung verwenden wir Symbole für die Menüleisten:

 steht für die Buttons des untersten Menü auf dem Handy

 steht für das Pop-Up Fenster, welches sich beim Anklicken des untersten Menüs öffnet

 steht für das Menü, welches erscheint, wenn man auf das Pop-up Fenster klickt

Grundlegende Funktionen des Multi Trackers






In der Ansicht "Multi Tracker" werden Audio Clips eingefügt, markiert, bewegt, dupliziert und gelöscht.



Die Bearbeitung der Audio Clips geschieht im Clip Editor.

Audioclips einfügen

Um mit dem Multitracker zu arbeiten ist der erste Schritt, Sounddateien einzufügen. Dies können folgende Formate sein: MP3, WAV, OGG, FLAC oder mit Mixx Mobile selbst aufgenommene (Sprach-)Dateien. Klicken Sie auf:

-  Options
-  Audio Clip
-  Insert File

Nun wird automatisch der "Sounds Ordner" geöffnet. Durch Klicken auf den obersten Ordner (Bild einfügen!) gelangt man in die Unterverzeichnisse. Wählen Sie den Ordner aus, in dem sich Ihre Audiodateien befinden. Die Audiodateien können nur einzeln nacheinander übernommen werden.

Hinweis: Unter  Options,  Einstellungen lässt sich das Verzeichnis für den Sound Ordner ändern.



Clips hin- und herbewegen/verschieben

Ein Clip kann einfach mit dem Handystift hin- und herbewegt werden. Steht kein Handystift zur Verfügung, so werden die Clips mithilfe der Navigationstasten des Handys zunächst markiert und können dann verschoben werden.

Löschen und Duplizieren von Clips

Zum Löschen oder Duplizieren eines Clips haltet ihr den Handystift über einen Clip und es erscheint ein kleines Fenster mit diesen Funktionen.

Ohne Handystift funktioniert das Gleiche folgendermaßen.
Klickt auf das untere Menü

-  Options
-  Audio Clip
-  Duplicate/Delete



Anzahl Spuren/Tracks:

Es ist möglich, die Anzahl der Spuren für die Songbearbeitung festzulegen. Bis zu sechs Spuren sind möglich.

Dies wird unter  Options,  Settings eingestellt.

Snap Distance:

Im Multitracker steht eine Funktion zur Verfügung um Clips leichter aneinanderfügen zu können. Nähern sich zwei Clips, so schließen sie automatisch aufeinander an.

Diese Funktion kann deaktiviert werden: Klicken sie auf  Options,  Settings und wählen den Befehl Snap Distance aus. Mit „no snap“ wird diese Funktion deaktiviert.

3.) Audibearbeitung

Einen Audio Clip bearbeiten, bedeutet, dass er in seiner Lautstärke verändert werden kann, dass man ihn mit interessanten Effekten versehen kann oder ihn zurechtschneiden kann.

Die Audibearbeitung wird im Clip Editor durchgeführt



Zum Bearbeiten eines Audio Clips wird dieser zunächst markiert. Klicken Sie auf

- Optionen
- Audio Clip
- Edit

Der Audio Clip wird nun als *Waveform*¹ dargestellt und im Clip Editor angezeigt. Er kann nun ganz einfach bearbeitet werden. Bitte beachten Sie, dass jeweils nur ein Audio Clip im Clip Editor bearbeitet werden kann.

Tipp: Noch einfacher funktioniert das Bearbeiten eines Audio Clips, wenn ein Handystift zur Verfügung steht. Halten Sie den Handystift lange über den Clip und es öffnet sich ein kleines Fenster, welches den Befehl "edit" enthält. Klicken Sie auf "edit" und der Clip wird in den Clip Editor geladen.

Bereiche markieren

Die Bearbeitung bezieht sich auf den ganzen Clip. Wahlweise könnt ihr mit dem Cursor auch einen bestimmten Bereich markieren, der dann bearbeitet wird.

Bearbeitungstools

Folgende Bearbeitungsmöglichkeiten eines Audio Clips sind verfügbar:
Die Funktionen werden im Menü ■ Options aufgerufen:

- Volume (=Lautstärke)
- Effects (=Effekte)
- View (=Ansicht)

Effekte

Sämtliche Effekte befinden sich im Menü ■ Options unter ■ Effekte. Es stehen zur Verfügung:

- **Reverse Clip:** Umkehrfunktion. Der Clip wird rückwärts abgespielt
- **Echo:** Ein schön klingendes Echo kann erzeugt werden
- **Chorus:** Mit Chorus wird durch die Vervielfachung von vorhandenen Stimmen oder Instrumente ein volleres Klangbild geschaffen
- **Time Stretch:** Zeitliche Ausdehnung oder Verkürzung des Clips. Der Clip wird also schneller oder langsamer abgespielt
- **Pitch Shift:** Veränderung der Tonhöhe
- **Voice Modifikation:** Stimmenveränderung. Die Stimme kann z.B: zu einer Roboterstimme verändert werden.
- **Equalizer:** Mit dem Equalizer kann das Klangbild feingetunt werden.
- **Reverb:** Nachhall
- **Bass:** Dieser Effekt verstärkt den Bass in einem Lied





¹ *Waveform:* Ist die Darstellung des Audio Signals als Sinuskurve.

Je nach Effekt können verschiedene Einstellungen im unteren Teil des Editors vorgenommen werden. Bei den meisten Effekten lässt sich sozusagen die Intensität des Effektes einstellen.

Bereiche markieren

Die Bearbeitung bezieht sich auf den ganzen Clip. Wahlweise kann mit dem Cursor oder dem Handystift auch nur ein bestimmter Bereich markiert werden, der dann bearbeitet wird.

Effekt anwenden/verwerfen

Mit Play können Sie den bearbeiteten Clip direkt anhören. Mit  Action  Apply wird der Effekt übernommen und der so bearbeitete Audio Clip wird wieder im Multi Tracker angezeigt. Mit  Action  Cancel wird die Bearbeitung rückgängig gemacht und der Original Audio Clip wird wieder in den Multi Tracker geladen.

Lautstärke

Um die Lautstärke-Effekte aufzurufen, klicken Sie im Menü  Options  Volume



Normalize Clip: Mit dieser Funktion wird die Lautstärke des Audio Clips auf einen Maximalpegel eingestellt. Damit ist eine gleichmäßige Lautstärke möglich. Die Normalisierung bezieht sich auf den gesamten Clip, es ist nicht möglich, nur einen Teilbereich zu markieren und den Effekt nur hierauf anzuwenden.

Modify: Die Lautstärke erhöhen und senken

Fade In/Fade Out: Die Lautstärke wird beim "Fade In" schrittweise erhöht. Beim "Fade Out" wird die Lautstärke schrittweise gesenkt. Somit können sanfte Lautstärke-Übergänge erzeugt werden.

Ansicht

Für eine bequemere Bearbeitung kann der Audio Clip ein- und ausgezoomt werden oder ein beliebiger Ausschnitt in der Darstellung verändert werden.


Klicke auf  Options,  View

4.) Aufnehmen

Mixxmobile besitzt eine eigene Funktion um aufzunehmen. Dies kann z.B. die Stimme sein, Musik oder Geräusche aller Art.



Klicken Sie auf

 Options

 Record Audio

und ein leicht zu bedienendes Aufnahme Fenster wird geöffnet. Durch Klicken auf den linken Aufnahmeknopf startet die Aufnahme. Sprechen Sie nun in das Mikrofon auf ihrem Handy und Ihre Stimme wird aufgenommen. Während der Aufnahme wird der Lautstärkepegel auf der rechten Seite angezeigt. So hat man bereits während der Aufnahme Einfluss auf die Lautstärke. Der Lautstärkepegel sollte sich während der Zeit der Aufnahme ungefähr in der Mitte befinden. Die Aufnahme kann anschließend mit dem Play Knopf angehört werden. Gefällt? Klicken Sie "Save" und die Aufnahme wird in den Multi Tracker übernommen und kann von dort aus bearbeitet werden.

Tipp:

Es ist möglich, sie mit anderen Audio Clips zu mischen oder im Menü  Options  Edit mit einem der vielen Effekte, zu versehen. Reverse ist ein sehr witziger Effekt, der besonders gut bei aufgenommenen Stimmen wirkt.

5.) Einstellungen

Mixx Mobile bietet verschiedene Einstellungen, u.a. für die Anzahl der Spuren im Multi Tracker.

Klicken Sie auf

-  Options
-  Settings

und folgende Einstellungsmöglichkeiten werden angezeigt:

Use Wizard

Der Wizard erscheint an verschiedenen Stellen des Programms um die Bedienung zu vereinfachen. Er kann deaktiviert werden. Bei deaktiviertem Wizard wird der Multi Tracker direkt gestartet.

Do not Scan Peaks

Audio Clips werden schneller in MixxMobile geladen und benötigen weniger Speicherplatz, wenn die Peaks beim Einfügen nicht gescannt werden. Dies ist auch die Voreinstellung von MixxMobile. Wird ein Audio Clip bearbeitet, so werden die Peaks trotz dieser Voreinstellung gescannt. Denn dies ist zum Bearbeiten des Clips notwendig.

Power Saving Interface:

Energiesparende Darstellung auf dem Display

[Ice Blue] skin:

Wählen Sie das Design von Mixx Mobile

Anzahl Traks:

Hiermit wird die Anzahl der möglichen Spuren für die Songbearbeitung festgelegt. Bis zu sechs Spuren sind möglich.

Snap Distance:

Im Multitracker steht eine Funktion zur Verfügung um Clips leichter aneinanderfügen zu können. Nähern sich zwei Clips, so schließen sie automatisch aufeinander an. Mit dieser Einstellung können Sie den Abstand einstellen, bei welchem die Clips sich aneinanderreihen sollen. Diese Funktion kann mit „no snap“ auch deaktiviert werden.

Sound quality:

Die Soundqualität kann zwischen low, mid and high ausgewählt werden. Je höher die Soundqualität, desto mehr Speicherplatz wird benötigt.

Sounds Folder:

Wählen Sie aus dem Verzeichnis den Ordner aus, wo Ihre Musikdateien gespeichert sind.

Project Folder:


Wählen Sie einen Ordner, wo Ihre Projektdateien abgelegt werden.

6.) Als Klingelton speichern

Der fertige Sound kann nun als ein Klingelton gespeichert werden. Bitte beachten Sie, dass dies auf Pocket PCs und unter Windows Mobile 2003 nicht möglich ist.




Für die Umwandlung in einen Klingelton gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Wenn der Wizard aktiv ist, wird das Programm wie folgt beendet:



-  Options
-  Exit

Der Wizard zum Beenden von MixxMobile erscheint. Klicken sie auf „Set ring tone“ um fortzufahren und der Klingelton wird automatisch erzeugt.

2. Alternativ kann diese Funktion auch über das Menü aufgerufen werden:
Klicken Sie auf

-  Options
-  Project
-  Set as Ringtone

7.) Send2Friend – Übertragung des Projektes

Mit dieser Funktion kann ein Projekt oder ein Klingelton per Bluetooth an ein anderes Gerät übertragen werden. Im Menü  Options unter  Project erscheint die Auswahl „Send2Friend“. Einfach anklicken – den Rest macht MixxMobile von selbst