

# AVS4YOU-Hilfe



AVS Ringtone Maker

[www.avs4you.com/de](http://www.avs4you.com/de)

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2011. Alle Rechte vorbehalten

## Kontakt

Wenn Sie Kommentare, Vorschläge oder Fragen betreffend der **AVS4YOU**-Programme haben oder Ihnen eine Funktion eingefallen ist, durch die unser Produkt verbessert werden kann, wenden Sie sich bitte zu jeder Zeit an uns.

Bei der Registrierung des Programms erhalten Sie Recht auf technische Unterstützung.

<b>Allgemeine Informationen:</b>	<a href="mailto:info@avs4you.com">info@avs4you.com</a>
<b>Technische Unterstützung:</b>	<a href="mailto:support@avs4you.com">support@avs4you.com</a>
<b>Vertrieb:</b>	<a href="mailto:sales@avs4you.com">sales@avs4you.com</a>
<b>Hilfe und weitere Dokumentation:</b>	<a href="mailto:help@avs4you.com">help@avs4you.com</a>

## Technische Unterstützung

Die **AVS4YOU**-Programme erfordern keine professionellen Kenntnisse. Wenn Sie auf ein Problem stoßen oder eine Frage haben, schlagen Sie in der **AVS4YOU-Hilfe** nach. Wenn Sie trotzdem keine Lösung finden, wenden Sie sich bitte an unsere Support-Mitarbeiter.

 **Hinweis:** Nur registrierte Anwender erhalten technische Unterstützung.

**AVS4YOU** bietet mehrere Formen des automatischen Kundendienstes:

- **AVS4YOU-Supportsystem**

Man kann das **Unterstützungsformular** auf unserer Website unter <http://support.avs4you.com/de/login.aspx> verwenden, um Fragen zu stellen.

- **Unterstützung per E-Mail**

Es ist auch möglich, technische Fragen und Problembeschreibung per E-Mail an [support@avs4you.com](mailto:support@avs4you.com) zu senden.

 **Hinweis:** Um Ihre Anfragen schnell und effizient zu beantworten und entstandene Schwierigkeiten zu lösen, muss man folgende Informationen angeben:

- Name und E-Mail-Adresse, die bei der Registrierung verwendet wurden;
- Systemparameter (CPU, verfügbarer Speicherplatz auf der Festplatte etc.);
- Betriebssystem;
- Ihr Audiogerät (Hersteller und Modell), das an Ihrem Computer angeschlossen ist;
- Detaillierte Schritt-für-Schritt-Beschreibung Ihrer Handlungen.

Bitte hängen Sie **KEINE** weiteren Dateien an Ihre E-Mail an, wenn darum die Mitarbeiter des AVS4YOU.com-Kundendienstes extra nicht gebeten haben.

## Quellen

Die Dokumentation für Ihre AVS4YOU-Programme ist in unterschiedlichen Formaten verfügbar:

### Im Produkt eingeschlossene Hilfe (.chm-Datei) und Online-Hilfe

Um die Größe der herunterzuladenden Installationsdateien für Programme zu reduzieren, wurde die im Produkt eingeschlossene Hilfe aus der Installationsdatei ausgeschlossen. Aber sie kann immer nach Bedarf von unserer Website heruntergeladen werden. Bitte besuchen Sie unsere AVS4YOU-Website unter <http://onlinehelp.avs4you.com/de/index.aspx>, um die aktuellen Versionen der ausführbaren Hilfedateien herunterzuladen, sie zu starten und in den Ordner mit den AVS4YOU-Programmen zu installieren. Danach kann man sie aus dem **Hilfe**-Menü der installierten AVS4YOU-Programme verwenden.

Die **Online-Hilfe** schließt den kompletten Inhalt der im Produkt eingeschlossenen Hilfedatei sowie alle Aktualisierungen und Links zu zusätzlichen Anleitungsmaterialien ein, die im Web verfügbar sind. Die **Online-Hilfe** ist auf unserer Website zu finden: <http://onlinehelp.avs4you.com/de/index.aspx>. Bitte beachten Sie, dass die vollständigste und aktuellste Version der AVS4YOU-Hilfe immer im Internet verfügbar ist.

### PDF-Dokumentation

Die Offline-Hilfe gibt es auch als .pdf-Datei, die für Drucker optimiert ist. Alle PDF-Hilfedateien sind von den Programmseiten auf der AVS4YOU-Website (<http://www.avs4you.com/de/index.aspx> und <http://onlinehelp.avs4you.com/de/index.aspx>) zu herunterladen. Damit man die AVS4YOU-PDF-Hilfedateien lesen und drucken kann, muss ein PDF-Leseprogramm auf Ihrem PC installiert sein.

### Benutzeranleitungen

Sie haben Zugang zu einer Vielzahl von Quellen, die Ihnen helfen alle Möglichkeiten der AVS4YOU-Programme auszunutzen. Die Schrittfür-Schritt-Benutzeranleitungen bieten Hilfe nicht nur für unerfahrene Anwender, sondern auch für die, die eine Aufgabe erfüllen wollen, aber nicht Bescheid wissen, was zu tun ist. Bitte besuchen Sie die Sektion der AVS4YOU-Website mit **Benutzeranleitungen** unter <http://www.avs4you.com/de/Guides/index.aspx>, um detaillierte Hinweise für unterschiedliche Programme und Aufgaben zu lesen.

### Technische Unterstützung

Besuchen Sie die **AVS4YOU-Support**-Website unter <http://support.avs4you.com/de/login.aspx>, um Fragen betreffend der Installation, Registrierung und des Gebrauchs der AVS4YOU-Programme zu stellen. Verwenden Sie auch unsere E-Mail-Adresse [support@avs4you.com](mailto:support@avs4you.com).

### Downloads

Sehen Sie die Sektion **Downloads** unserer Website unter <http://www.avs4you.com/de/downloads.aspx>, da finden Sie kostenlose Updates, Probeversionen und andere nützliche Programme. Unsere Programme werden ständig aktualisiert, es werden öfters neue Versionen der populärsten Programme sowie ganz neue Anwendungen veröffentlicht.

## Überblick

Der **AVS Ringtone Maker** ist ein kompaktes und einfaches Audioprogramm zum Bearbeiten der Audiodateien. Die Anwendung erlaubt Ihnen Audiodateien in den folgenden Formaten zu laden und zu speichern: MP3, WAV, AMR, AAC, WMA und M4A. Dieses Programm bietet eine leistungsfähige, benutzerfreundliche Umgebung zum Erstellen der Klingeltöne für Ihr Mobiltelefon.

### Mit dem AVS Ringtone Maker kann man die folgenden Aufgaben schnell und einfach erfüllen:

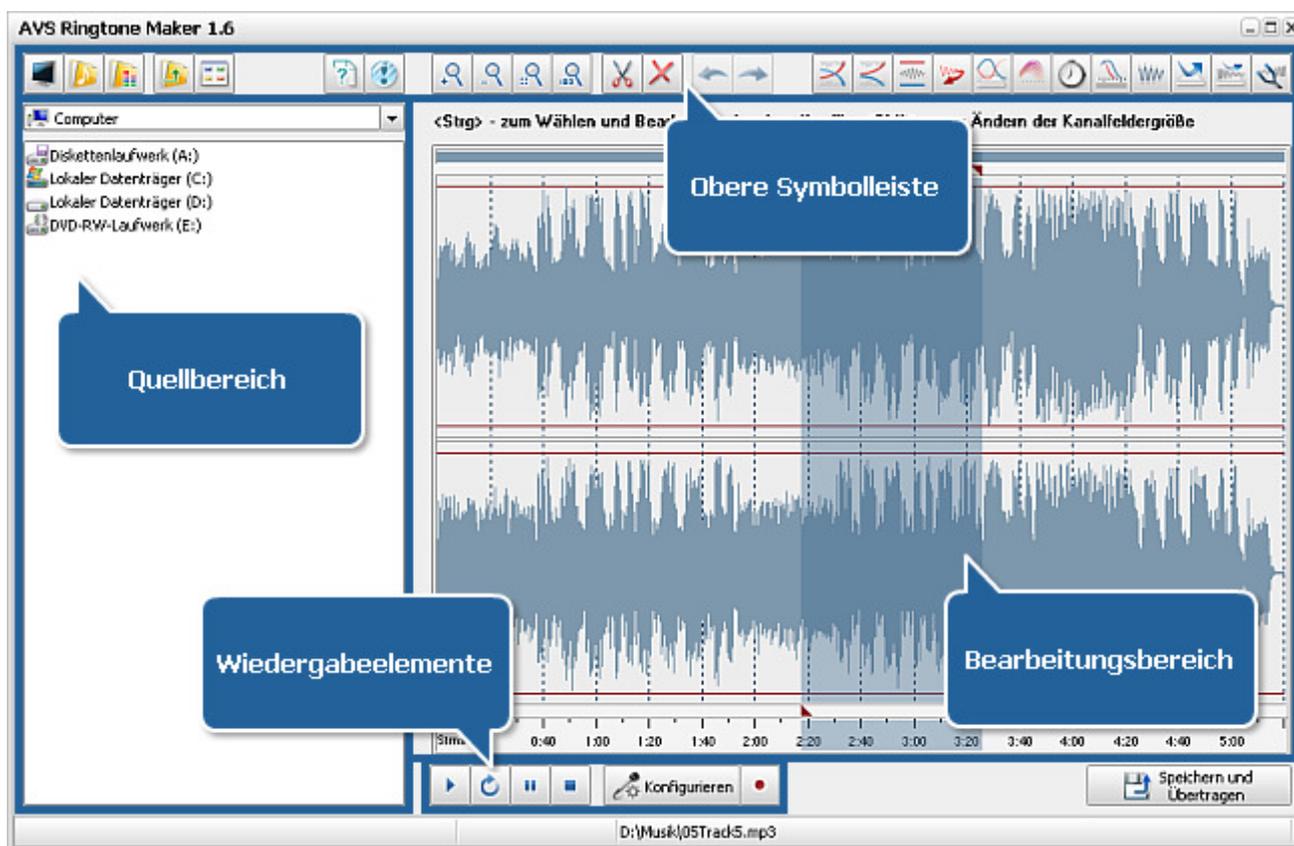
- eigene Klingeltöne aus beliebigem Quellaudio in den folgenden Formaten erstellen: MP3, WAV, AMR;
- jeden Sound aufnehmen, um daraus einen Klingelton zu machen;
- Ihr Audio schneiden, ungewünschte Abschnitte löschen;
- einfache Audioeffekte und Filter anwenden, Auf- und Abblendbereiche in Ihrem Audio bestimmen;
- erstellte Klingeltöne auf Ihr Mobiltelefon mit der eingebauten Anwendung AVS Mobile Uploader hochladen.

Sie brauchen nicht mehr Audiodateien von unterschiedlichen Websites herunterzuladen oder sich mit Standardsounds zufriedenzugeben. Sie können Ihre eigenen Klingeltöne erstellen und sie auf Ihr Mobiltelefon übertragen.

Um den **AVS Ringtone Maker** auszuführen, gehen Sie ins **Start**-Menü und wählen Sie **Alle Programme -> AVS4YOU -> Audio -> AVS Ringtone Maker**.

## Bedienfläche des Programms

Der **AVS Ringtone Maker** hat eine einfache und benutzerfreundliche Bedienfläche:



- **Obere Symbolleiste** beinhaltet Buttons, die Ihnen erlauben, eine Audiodatei zum Erstellen und Bearbeiten eines Klingeltons im **Bearbeitungsbereich** zu öffnen.
- **Quellbereich** wird benutzt, um Dateien von der Festplatte Ihres Rechners zu sehen und eine davon zum Bearbeiten und

Hochladen zu wählen.

- **Bearbeitungsbereich** präsentiert die geladene Audiodatei, so dass Sie ihre Dauer sehen, durch die Datei navigieren und sie bearbeiten können.
- **Wiedergabeelemente** werden benutzt, um den Sound von unterschiedlichen Geräten aufzunehmen, die Datei abzuspielen und die Änderungen einzuschätzen.

## Obere Symbolleiste

**Obere Symbolleiste** befindet sich im oberen Teil des Hauptfensters vom **AVS Ringtone Maker**:



Sie beinhaltet Buttons, die Ihnen erlauben, eine Audiodatei zum Erstellen und Bearbeiten eines Klingeltons zu öffnen.

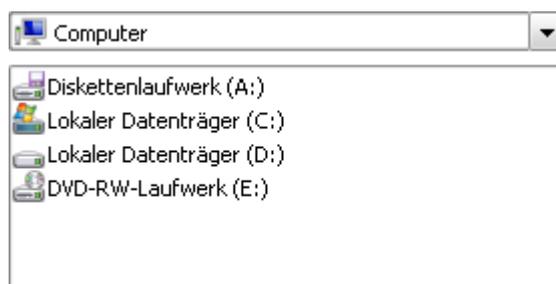
Gruppe	Button	Beschreibung
Dateien	 <b>Mein Computer</b>	Der Button wird verwendet, um auf den Ordner <b>Computer</b> umzuschalten und nach Verzeichnissen mit Dateien zu suchen, die sich auf der Festplatte Ihres Rechners befinden.
	 <b>Meine Musik</b>	Der Button wird verwendet, um auf den Ordner <b>Musik</b> umzuschalten und die Audiodateien zum Bearbeiten zu laden, die sich in diesem Ordner befinden. Der Ordner <b>Musik</b> wird automatisch bei der Windows-Installation erstellt und im Ordner mit den Dokumenten des Benutzers untergebracht.
	 <b>Meine Klingeltöne</b>	Der Button wird verwendet, um auf den Ordner <b>Meine Klingeltöne</b> umzuschalten und die Audiodateien zum Bearbeiten zu laden, die sich in diesem Ordner befinden. Der Ordner wird automatisch beim ersten Programmstart erstellt und im Ordner <b>Musik</b> untergebracht.
	 <b>Ebene höher</b>	Der Button wird verwendet, um zum Ordner überzugehen, der den aktuellen Ordner einschließt. Z.B. sind Sie jetzt im Ordner <b>C:\Benutzer\Dokumente\Musik\Meine Klingeltöne\</b> und nach einem Klick auf den Button <b>Ebene höher</b> werden Sie in den Ordner <b>C:\Benutzer\Dokumente\Musik\</b> übergehen.
	 <b>Ansicht</b>	Der Button wird verwendet, um die Ansicht der Dateiliste zu ändern. Die verfügbaren <b>Ansichtstypen</b> sind: <b>Symbole</b> , <b>Liste</b> und <b>Details</b> - sie entsprechen den Windows-Standardansichtstypen.
Hilfe	 <b>Hilfe</b>	Der Button wird verwendet, um die Hilfedatei vom <b>AVS Ringtone Maker</b> zu öffnen.
	 <b>Über</b>	Der Button wird verwendet, um das Fenster <b>Über AVS Ringtone Maker</b> zu öffnen, wo Sie eine kurze Beschreibung des Programms und Informationen über die Lizenz finden können.
Zoom	 <b>Vergrößern</b>	Der Button wird verwendet, um die Ansicht der Audiodatei im Bearbeitungsbereich zu vergrößern. Danach benutzen Sie die <b>Zeitskala</b> , um die nötige Position zu finden.
	 <b>Verkleinern</b>	Der Button wird verwendet, um die Ansicht der Audiodatei im Bearbeitungsbereich zu verkleinern.
	 <b>Zoom in</b>	Der Button wird verwendet, um nur den gewählten Abschnitt im Bearbeitungsbereich anzuzeigen. Wenn kein Abschnitt markiert wurde, wird der Bereich vergrößert, wo sich

	<b>Nur Auswahl anzeigen</b>	momentan der Cursor befindet.
	 <b>Volle Größe</b>	Der Button wird verwendet, um die Datei in 100-prozentiger Größe zu sehen.
<b>Bearbeitung</b>	 <b>Abschneiden</b>	Der Button wird verwendet, um alles außer dem gewählten Abschnitt zu löschen.
	 <b>Löschen</b>	Der Button wird verwendet, um den gewählten Abschnitt zu löschen.
	 <b>Rückgängig</b>	Der Button wird verwendet, um die Änderungen, die Sie in Ihrer Audiodatei vorgenommen haben, rückgängig zu machen.
	 <b>Wiederholen</b>	Der Button wird verwendet, um die zuletzt rückgängig gemachte Aktion zu wiederholen.
<b>Effekte</b>	 <b>Verstärken</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Verstärken</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
	 <b>Ein-/Ausblenden</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Einblenden</b> oder <b>Ausblenden</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
	 <b>Normalisieren</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Normalisieren</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
	 <b>Reverse</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Reverse</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
	 <b>Flanger</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Flanger</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
	 <b>Chorus</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Chorus</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
	 <b>Delay</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Delay</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
	 <b>Phaser</b>	Der Button wird verwendet, um den Filter <b>Phaser</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
	 <b>Vibrato</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Vibrato</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
	 <b>Nachhall</b>	Der Button wird verwendet, um den Filter <b>Nachhall</b> auf Ihre Datei anzuwenden.

 <b>Time-Stretch</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Time-Stretch</b> auf Ihre Datei anzuwenden.
 <b>Pitch-Shift</b>	Der Button wird verwendet, um den Effekt <b>Pitch-Shift</b> auf Ihre Datei anzuwenden.

## Quellbereich

Der **Quellbereich** wird benutzt, um Dateien von der Festplatte Ihres Rechners zu sehen und eine davon zum Bearbeiten und Hochladen zu wählen.



Das Feld im oberen Teil dieses Bereichs wird benutzt, um den gewählten Ordner anzuzeigen. Verwenden Sie den Pfeilbutton daneben, um das Listenmenü zu öffnen und die komplette Struktur der Dateien und Ordner Ihres Rechners sowie das Netzwerk und Ihre Wechseldatenträger zu sehen. Wählen Sie den nötigen Ordner, um seinen Inhalt innerhalb des Bereichs darunter zu sehen.

Nach Bedarf können Sie die Ansicht der angezeigten Ordner bzw. Dateien im **Quellbereich** ändern, wenn Sie auf den Button **Ansicht**



auf der Oberen Symbolleiste klicken. Man kann zwischen **Symbole**, **Liste** und **Details** wählen.

### Expressmenü

Um die Arbeit innerhalb des **Quellbereichs** zu vereinfachen, können Sie das **Expressmenü** verwenden. Um es zu aktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste innerhalb dieses Bereichs. In der unten aufgeführten Tabelle finden Sie die Beschreibung jeder Option im **Expressmenü**.



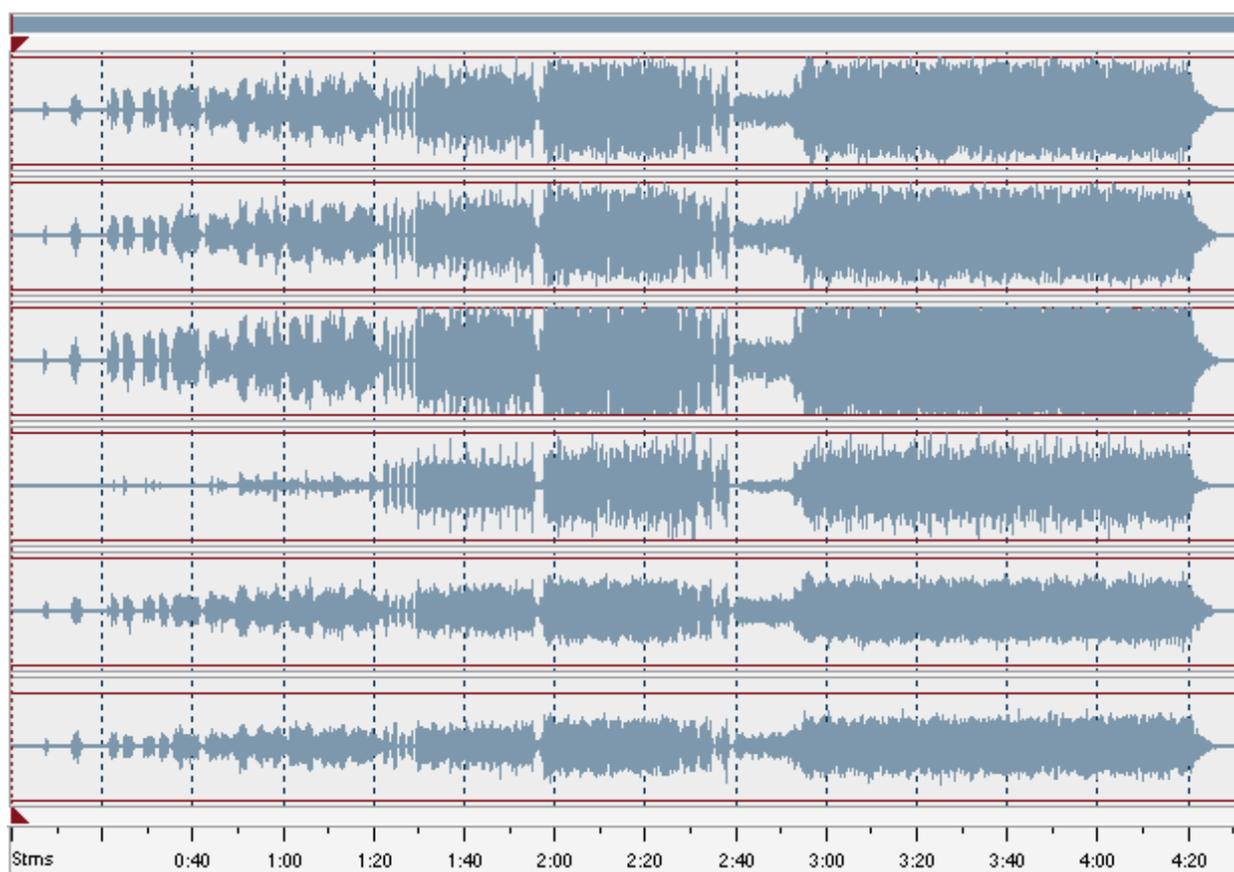
Option	Beschreibung
<b>Mein Computer</b>	Diese Option wird verwendet, um auf den Ordner <b>Computer</b> umzuschalten und nach Verzeichnissen mit Dateien zu suchen, die sich auf der Festplatte Ihres Rechners befinden.
<b>Ebene höher</b>	Diese Option wird verwendet, um zum Ordner überzugehen, der den aktuellen Ordner einschließt.
<b>Bearbeiten &gt;&gt;</b>	Diese Option wird verwendet, um die gewählte Datei im Bearbeitungsbereich unterzubringen und zu bearbeiten.
<b>Ansichten</b>	Diese Option wird verwendet, um die Ansicht der Dateiliste zu ändern. Die verfügbaren <b>Ansichten</b> sind: <b>Symbole</b> , <b>Liste</b> und <b>Details</b> - sie entsprechen den Windows-Standardansichtstypen.

# Bearbeitungsbereich

Der **Bearbeitungsbereich** schließt drei Hauptbestandteile ein:

- **Wellenformansicht**
- **Ansichtsleiste**
- **Zeitskala**

## Wellenformansicht



Die **Wellenformansicht** ist ein Bereich, wo Ihr Audiomaterial angezeigt wird. Es gibt einige Mausoperationen, die im **Bearbeitungsbereich** verfügbar sind:

- Klicken Sie im Bearbeitungsbereich und Sie werden die Position des Wiedergabecursors ändern.
- Für das Audiomaterial mit zwei oder mehreren Kanälen verwenden Sie die **Strg**-Taste zusammen mit dem Mauszeiger (der Cursor bekommt den Buchstaben **L** oder **R** - **L<sub>f</sub>**, **R<sub>f</sub>**, **C<sub>f</sub>**, **LFE**, **L<sub>r</sub>**, **R<sub>r</sub>**, **L<sub>s</sub>** und **R<sub>s</sub>** für achtkanaliges Audio) und klicken Sie, um nur den nötigen Kanal zum Bearbeiten zu aktivieren (deaktivierte Kanäle werden grau markiert), mit einem weiteren Klick innerhalb eines deaktivierten Kanals wird er wieder aktiviert.
- Klicken und ziehen Sie den Mauszeiger im Bearbeitungsbereich, um eine Auswahl zu markieren.
- Klicken Sie zweimal im Bearbeitungsbereich, um den kompletten sichtbaren Bereich des Audiomaterials zu markieren (bei der Vergrößerung werden keine unsichtbaren Bereiche links und rechts markiert).

## Ansichtsleiste



Die **Ansichtsleiste** im oberen Bereich des **Bearbeitungsbereichs** zeigt, welcher Teil des kompletten Audiomaterials momentan im **Bearbeitungsbereich** zu sehen ist. Bei der Vergrößerung bzw. Verkleinerung wird diese Leiste größer oder kleiner, weil sich der sichtbare Abschnitt abhängig vom kompletten Audiomaterial ändert.

Klicken (der Mauszeiger wird zu einer Hand) und ziehen Sie den Mauszeiger zum Navigieren durch die Audiodatei:



**Ansichtsleiste** mit dem Mauszeiger.



**Ansichtsleiste** mit gedrückter Maustaste.

Ziehen Sie die Leiste zum Navigieren durchs Audiomaterial.

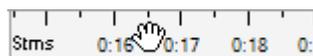
Da beim Ziehen der Zoom-Grad behalten wird, wird nur der sichtbare Bereich geändert.

## Zeitskala



Die **Zeitskala** zeigt die aktuelle Position im Bearbeitungsbereich. Die Zeitmarkierungen sind beim Vergrößern in kleinere Markierungen und beim Verkleinern in größere Markierungen geteilt.

Klicken (der Mauszeiger wird zu einer Hand) und ziehen Sie den Mauszeiger zum Navigieren durch die Audiodatei:



**Zeitskala** mit dem Mauszeiger.



**Zeitskala** mit gedrückter Maustaste.

Ziehen Sie die Leiste zum Navigieren durchs Audiomaterial.

Da beim Ziehen der Zoom-Grad behalten wird, wird nur der sichtbare Bereich geändert.

## Wiedergabeelemente

Die **Wiedergabeelemente** werden benutzt, um den Sound von unterschiedlichen Geräten aufzunehmen, die Datei abzuspielen und die Änderungen einzuschätzen.



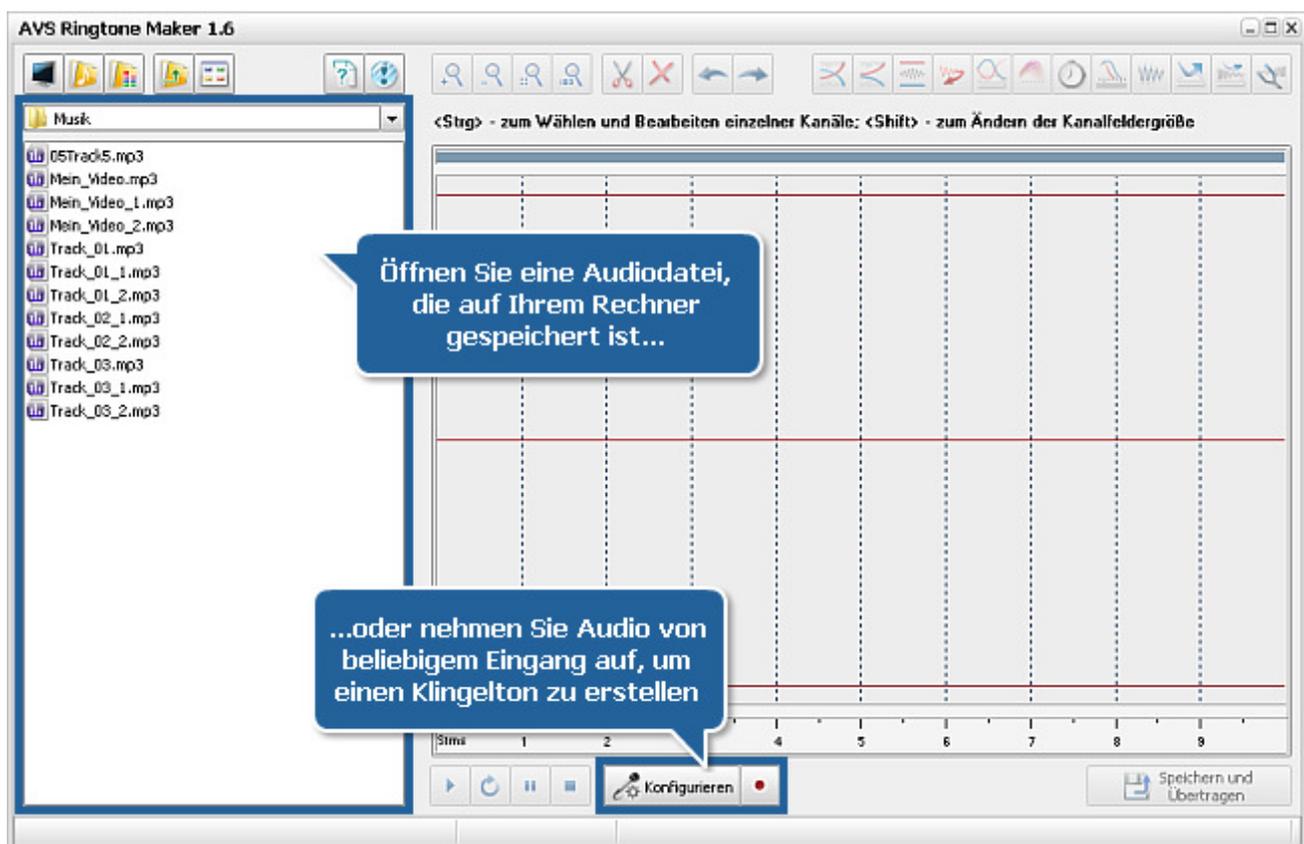
Button	Beschreibung
	Dieser Button wird verwendet, um die Wiedergabe der Audiodatei zu beginnen.
	Dieser Button wird verwendet, um die Wiedergabe der Auswahl bzw. der kompletten Audiodatei ununterbrochen zu wiederholen.
	Dieser Button wird verwendet, um die Wiedergabe der Audiodatei zu pausieren.
	Dieser Button wird verwendet, um die Wiedergabe der Audiodatei zu stoppen.

	Dieser Button wird verwendet, um die Aufnahme zu beginnen.
	Dieser Button wird verwendet, um ein Gerät zu wählen, mit dem die Aufnahme gemacht wird, und es zu konfigurieren.

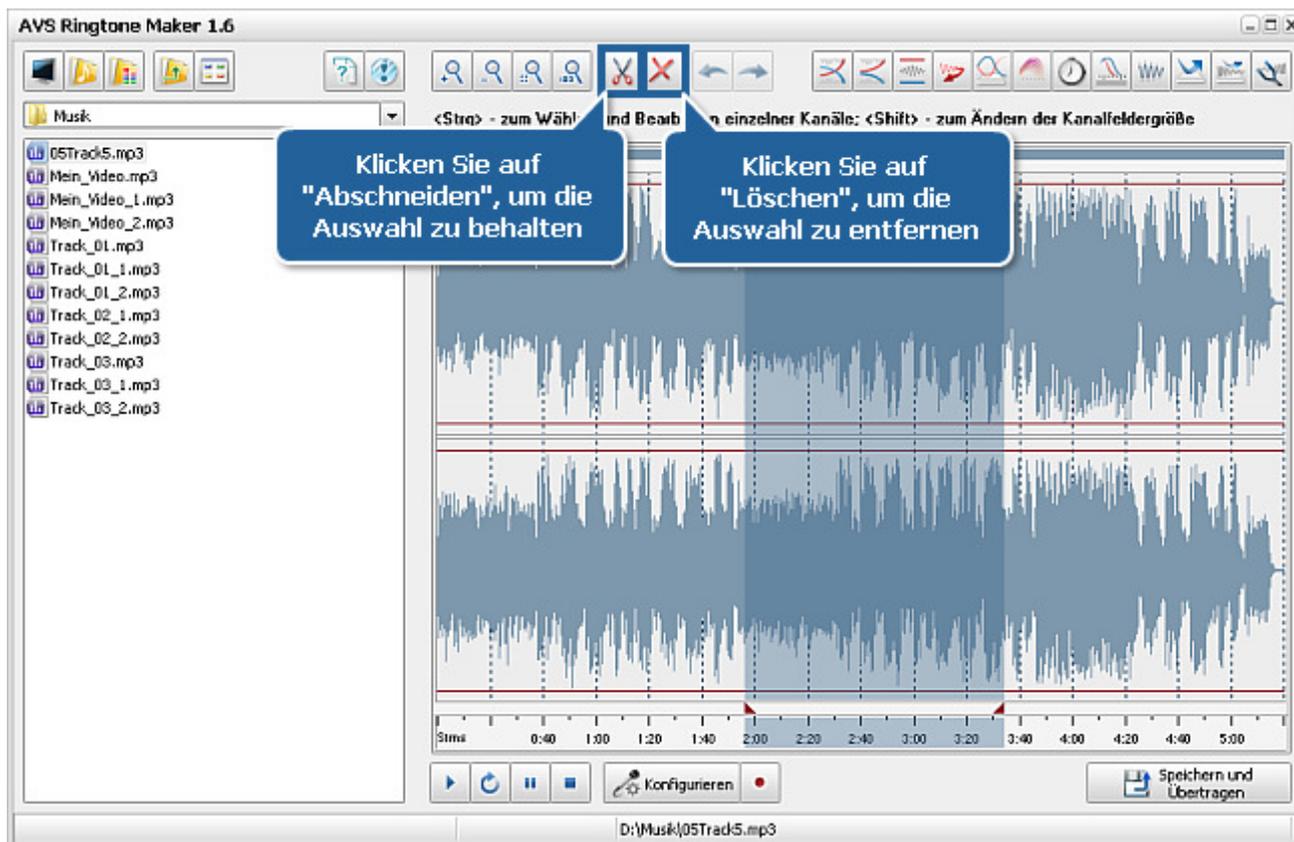
## Arbeit mit dem AVS Ringtone Maker

Die Erstellung eines Klingeltons war nie so einfach. Dafür müssen Sie nur diese Schritte ausführen:

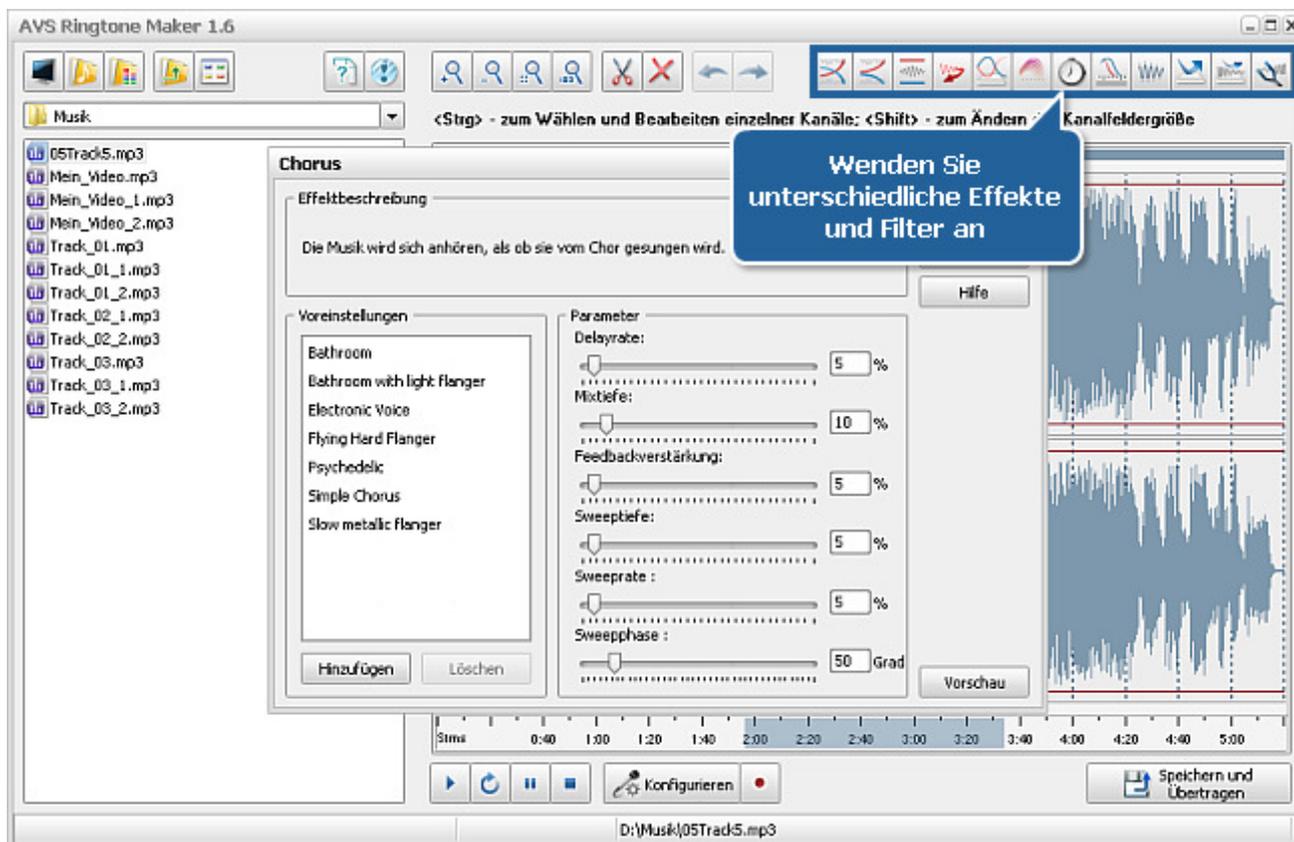
- **Schritt 1.** Öffnen Sie eine Audiodatei bzw. Audiodateien, anhand deren Sie einen Klingelton erstellen möchten, oder nehmen Sie Audiomaterial von jedem Eingang auf.



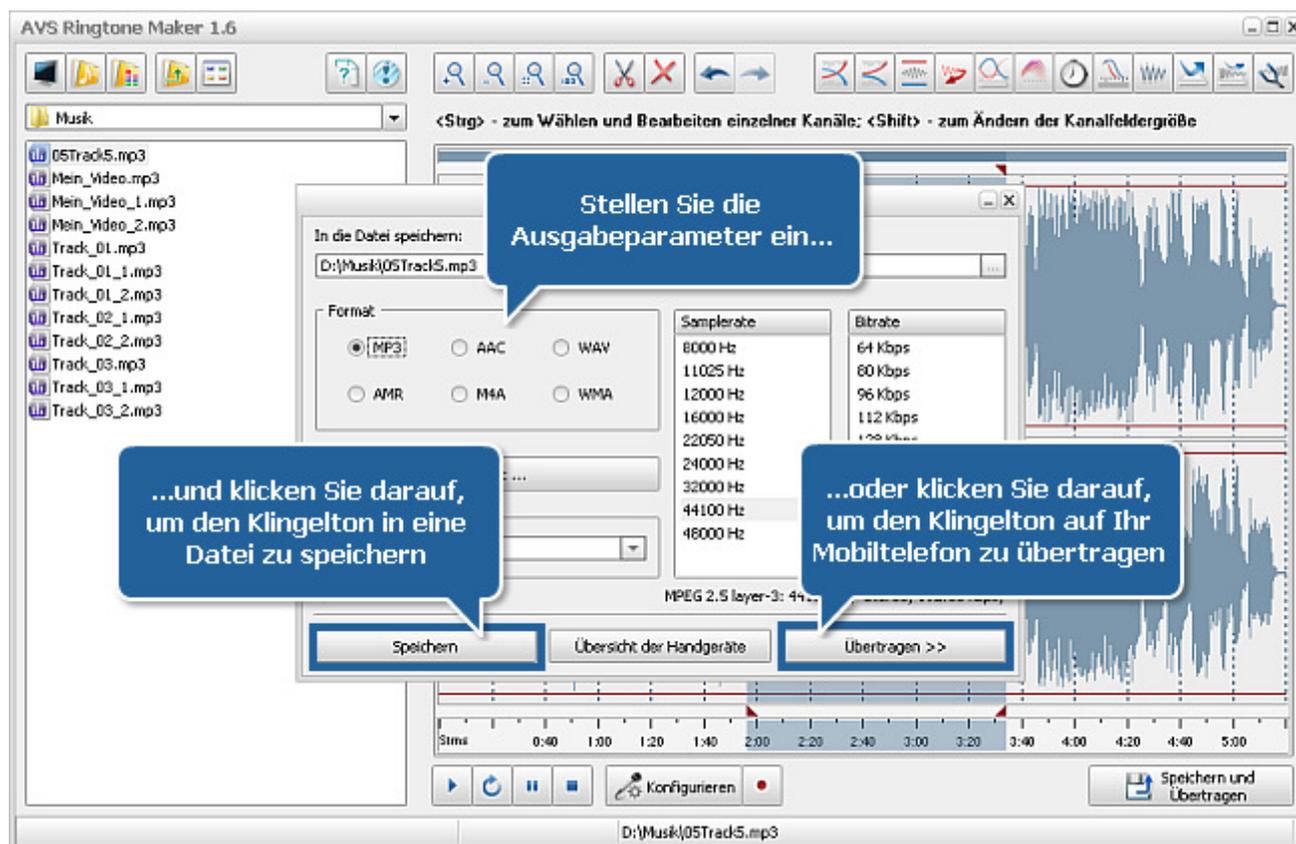
- **Schritt 2.** Wählen Sie einen Bereich, den Sie zum Klingelton machen möchten, löschen Sie unerwünschte Abschnitte und behalten Sie gewünschte Abschnitte. Lesen Sie mehr im Kapitel Schneiden und Löschen der Abschnitte.



- **Schritt 3.** Bearbeiten Sie das Audiomaterial, indem Sie unterschiedliche Audioeffekte und Filter anwenden. Lesen Sie mehr im Kapitel Anwenden der Effekte.



- **Schritt 4.** Klicken Sie auf den Button **Speichern und Übertragen**. Bestimmen Sie die Ausgabeparameter und speichern Sie den erstellten Klingelton mit einem Klick auf **Speichern** oder verwenden Sie den Button **Übertragen**, um die eingebaute Anwendung AVS Mobile Uploader auszuführen.

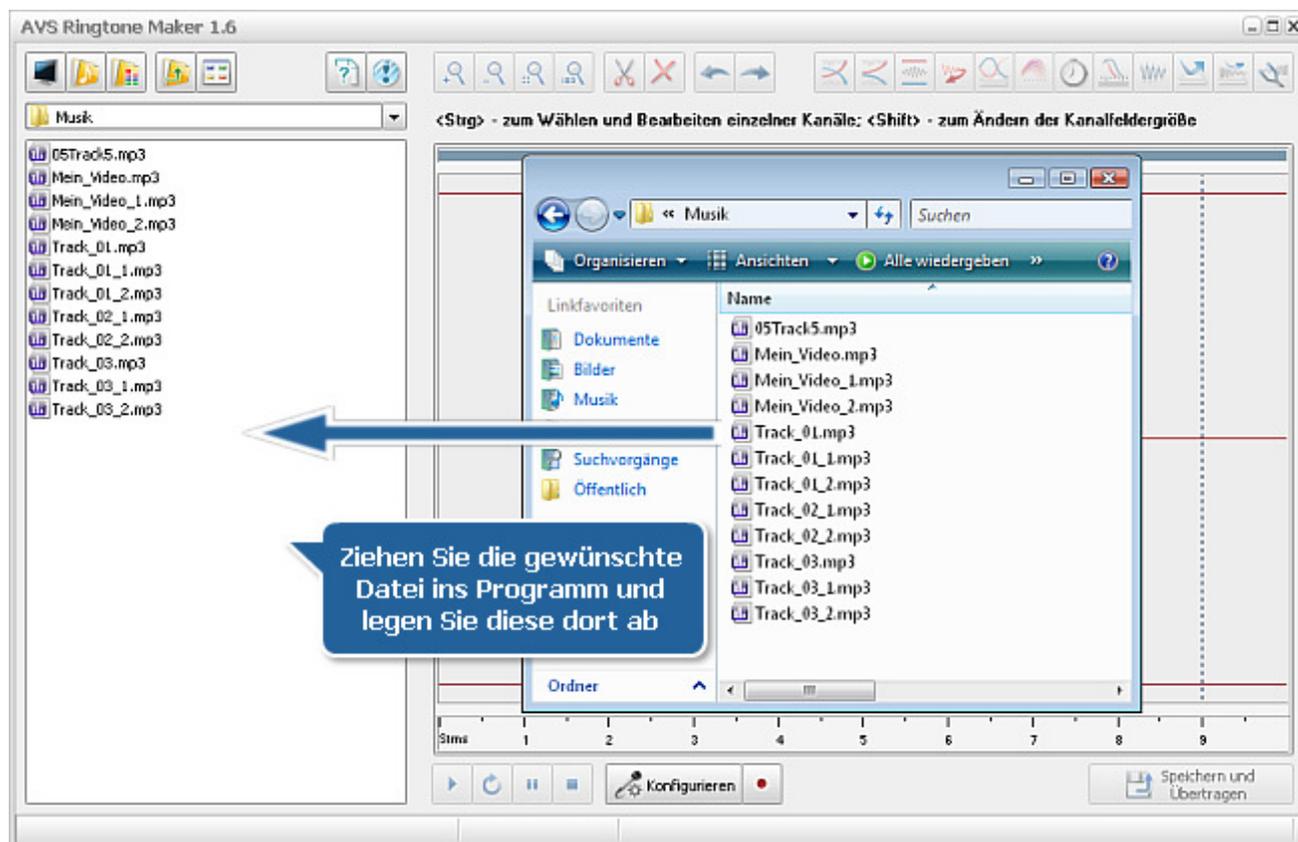


## Hinzufügen der Audiodateien

Um einen Klingelton zu erstellen, müssen Sie zuerst eine Audiodatei auf der Festplatte oder einem Wechseldatenträger finden.

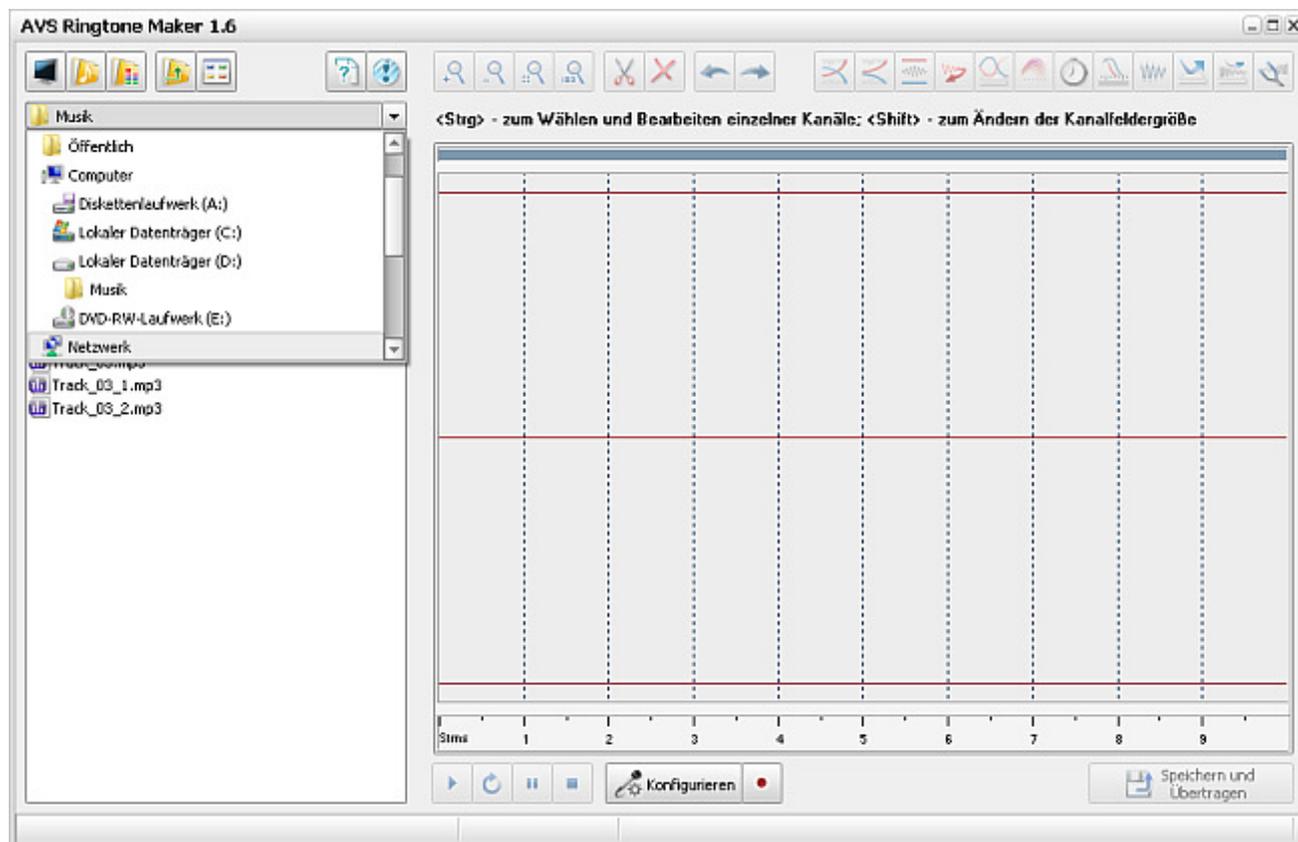
Am einfachsten kann man eine Audiodatei von Ihrer Festplatte ins Programm durch Ziehen zum Desktopicon von **AVS Ringtone Maker** und Ablegen hinzufügen. Das Programm wird automatisch ausgeführt. Die ganze Struktur des Ordners, der diese Audiodatei enthält, wird im Quellbereich dargestellt.

Sie können auch die gewünschte Audiodatei von **Windows Explorer** zum Quellbereich des ausgeführten Programms ziehen und dort ablegen.



In beiden Fällen wird die gewählte Audiodatei im Bearbeitungsbereich angezeigt und Sie können sofort mit der Bearbeitung der Audiodatei beginnen.

Es ist auch möglich, die gewünschte Datei im **Quellbereich** mit den Buttons von der Oberen Symbolleiste oder durch Wählen des Ordners mit der gewünschten Audiodatei im oberen Teil des Bereichs zu finden.



## Aufnehmen des Audiomaterials

Der **AVS Ringtone Maker** erlaubt Ihnen nicht nur eine Audiodatei von der Festplatte zu öffnen, sondern auch Audiomaterial von beliebigem Eingang wie Mikrofon, Line-in, Hardware- oder Softwareplayer aufzunehmen. Um die Aufnahme zu beginnen, klicken Sie auf den Button **Aufnehmen** , die zu den Wiedergabeelementen gehört.

Wenn Sie Ihre Eingabegeräte zuerst konfigurieren möchten, machen Sie es von der Bedienfläche des Programms aus, ohne die **Systemsteuerung** zu öffnen. Klicken Sie dafür auf den Button **Konfigurieren** . Das Fenster, wo Sie die Einstellungen des Geräts ändern können, wird geöffnet:



Hier können Sie:

1. das Gerät wählen, das zum Aufnehmen des Sounds verwendet wird. Klicken Sie aufs Listenmenü und wählen Sie das gewünschte Gerät, wenn auf Ihrem Rechner mehr als ein Eingabegerät installiert ist;
2. den aktiven Eingang am Gerät wählen. Die folgenden Eingänge können abhängig von der Konfiguration Ihres Geräts verfügbar sein:
  - **Mono Mix** - erlaubt Ihnen, den Sound von einem Softwareplayer oder Hardwaretuner, die an Ihrem Rechner angeschlossen sind, im Mono-Modus aufzunehmen;
  - **Stereo Mix** - erlaubt Ihnen, den Sound von einem Softwareplayer oder Hardwaretuner, die an Ihrem Rechner angeschlossen sind, im Stereo-Modus aufzunehmen;
  - **SPDIF** - erlaubt Ihnen, den Sound von einem externen Gerät aufzunehmen, das an der Soundkarte Ihres Rechners angeschlossen ist;
  - **Aux** - erlaubt Ihnen, den Sound von einem externen Gerät aufzunehmen, das am Eingang **Aux** (zusätzlich) der Soundkarte Ihres Rechners angeschlossen ist;
  - **CD Player** - erlaubt Ihnen, den Sound von einem Laser-Audiodisk in CD/DVD-ROM-Laufwerk Ihres Rechners aufzunehmen;
  - **Line In** - erlaubt Ihnen, den Sound von einem externen Gerät aufzunehmen, das am Eingang **Line In** der Soundkarte Ihres Rechners angeschlossen ist;
  - **Microphone** - erlaubt Ihnen, den Sound von einem Mikrofon aufzunehmen, das am Eingang **Microphone** der Soundkarte Ihres Rechners angeschlossen ist;
  - **Phone Line** - erlaubt Ihnen, den Sound von einem externen Gerät aufzunehmen, das am Eingang **Phone Line** der Soundkarte Ihres Rechners angeschlossen ist;
3. den **Ausgleich** des Geräts bestimmen (den Unterschied der Soundlautstärke zwischen dem rechten und linken Kanal);

4. die **Verstärkung** des Geräts bestimmen (die Lautstärke des Geräts);
5. das Gerät mit einem Klick auf den Button **Gerät testen** testen, um sicherzustellen, dass das Gerät ordnungsgemäß funktioniert und der **Ausgleich** sowie die **Verstärkung** richtig eingestellt sind;
6. für einige Geräte ist es auch möglich, erweiterte Einstellungen mit einem Klick auf den Button **Erweitert...** einzustellen. Das Fenster **Erweiterte Einstellungen** wird geöffnet, wo Sie erweiterte Einstellungen des Geräts konfigurieren können. Lesen Sie die Dokumentation zu Ihrem Gerät, um mehr über diese Einstellungen zu erfahren:



Nachdem Sie alle Einstellungen für Ihr Gerät konfiguriert haben, klicken Sie auf den Button **OK**, um die Änderungen zu übernehmen und zur Aufnahme des Sounds vom gewählten Gerät überzugehen.

## Bearbeiten des Audiomaterials

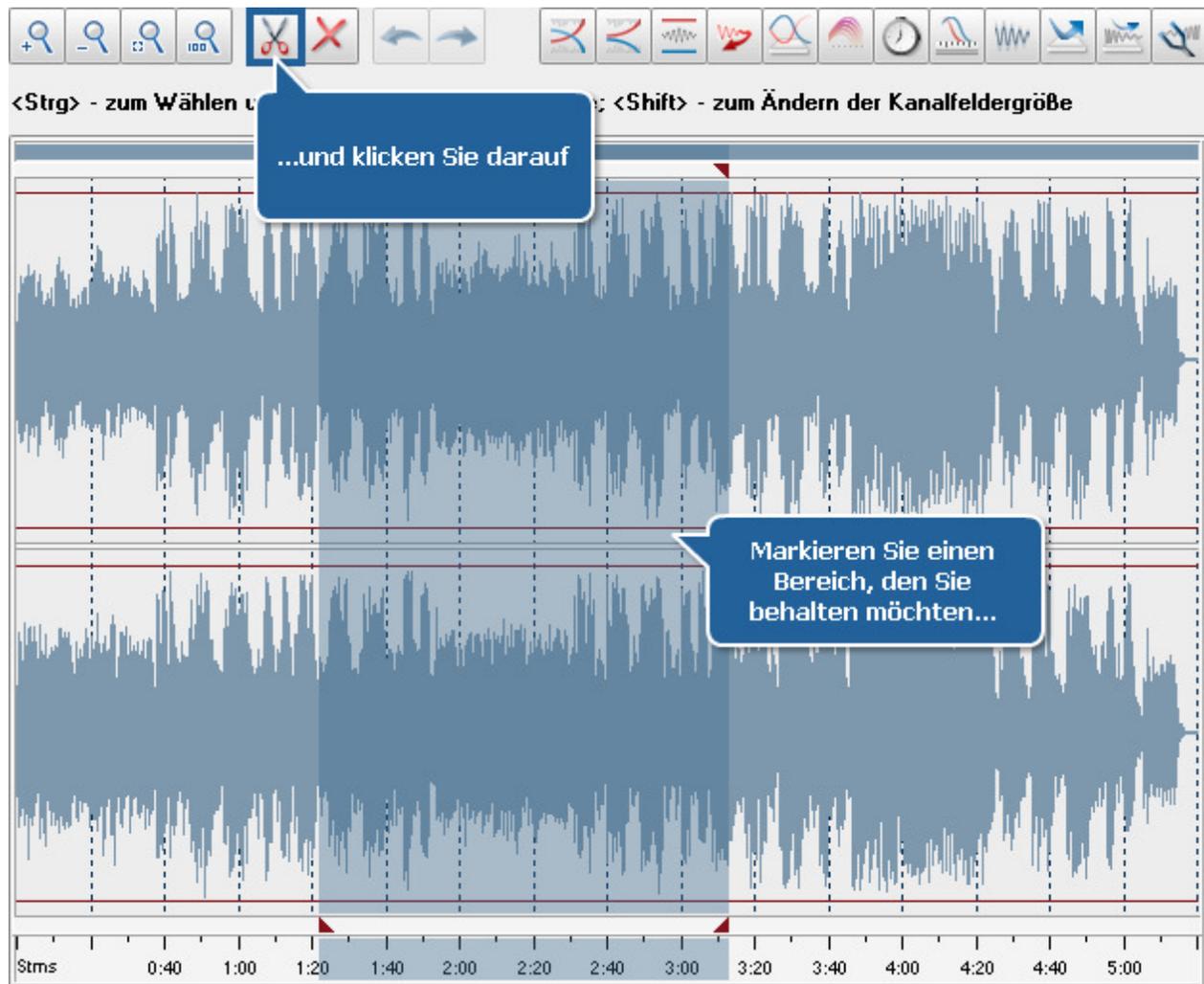
Der **AVS Ringtone Maker** gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Audiodatei nach Bedarf zu bearbeiten. Nachdem Sie eine Datei von der Festplatte gewählt haben oder einen Sound vom Gerät, das an Ihrem Rechner angeschlossen ist, aufgenommen haben, können Sie diese bzw. diesen bearbeiten:

- einen Abschnitt ausschneiden, den Sie als Klingelton verwenden möchten, und den Rest löschen;
- unterschiedliche Audioeffekte und Filter anwenden;
- in Stereo-Dateien und mehrkanaligen Audiodateien jeden Kanal separat bearbeiten.

## Schneiden und Löschen der Abschnitte

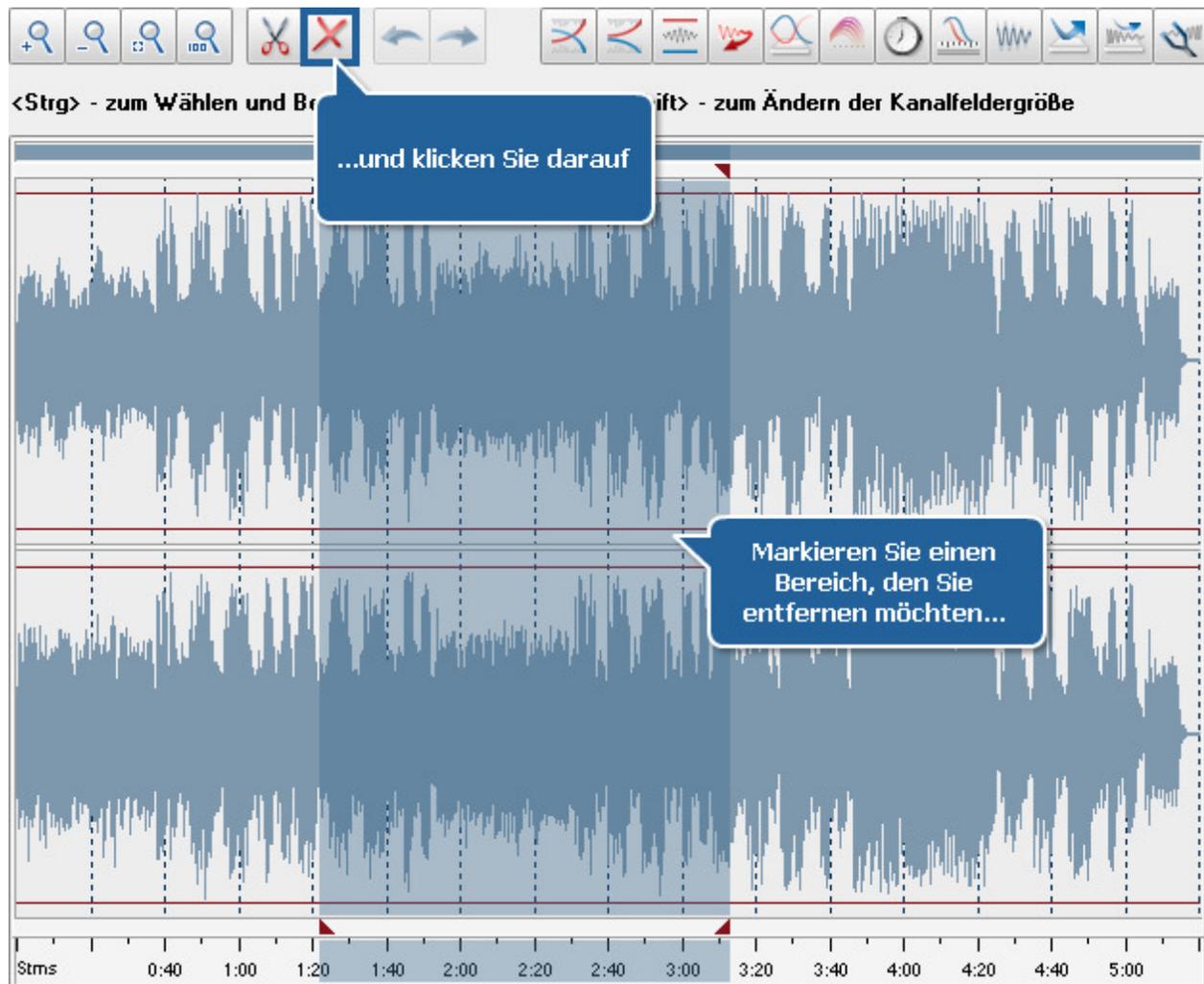
Wenn Sie nur einen bestimmten Teil Ihres Audiotracks für die Erstellung eines Klingeltons brauchen, verwenden Sie die Option **Abschneiden**:

- Markieren Sie einen Bereich, den Sie behalten möchten: klicken Sie an der Stelle, wo dieser Bereich beginnt, und ziehen Sie den Cursor zum Ende dieses Bereichs;
- Spielen Sie den gewählten Bereich mit Hilfe von Wiedergabeelementen ab, um sicherzustellen, dass Sie den nötigen Bereich markiert haben;
- Klicken Sie auf den Button **Abschneiden** auf der **Oberen Symbolleiste**. Das komplette Audio außer dem markierten Bereich wird entfernt.



Wenn Sie einen bestimmten Teil Ihres Audiotracks in den Klingelton nicht einschließen möchten, verwenden Sie die Option **Löschen**:

- Markieren Sie einen Bereich, den Sie entfernen möchten: klicken Sie an der Stelle, wo dieser Bereich beginnt, und ziehen Sie den Cursor zum Ende dieses Bereichs;
- Spielen Sie den gewählten Bereich mit Hilfe von Wiedergabeelementen ab, um sicherzustellen, dass Sie den Bereich markiert haben, den Sie entfernen möchten;
- Klicken Sie auf den Button **Löschen** auf der **Oberen Symbolleiste**, um den markierten Bereich aus dem Audiotrack zu entfernen.



## Anwenden der Effekte

Sie können die folgenden Effekte vor dem Übertragen des erstellten Klingeltons auf Ihr Mobiltelefon anwenden:

- **Verstärken**
- **Ein- und Ausblenden**
- **Normalisieren**
- **Reverse**
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Delay**
- **Phaser**
- **Vibrato**
- **Nachhall**
- **Time-Stretch**
- **Pitch-Shift**

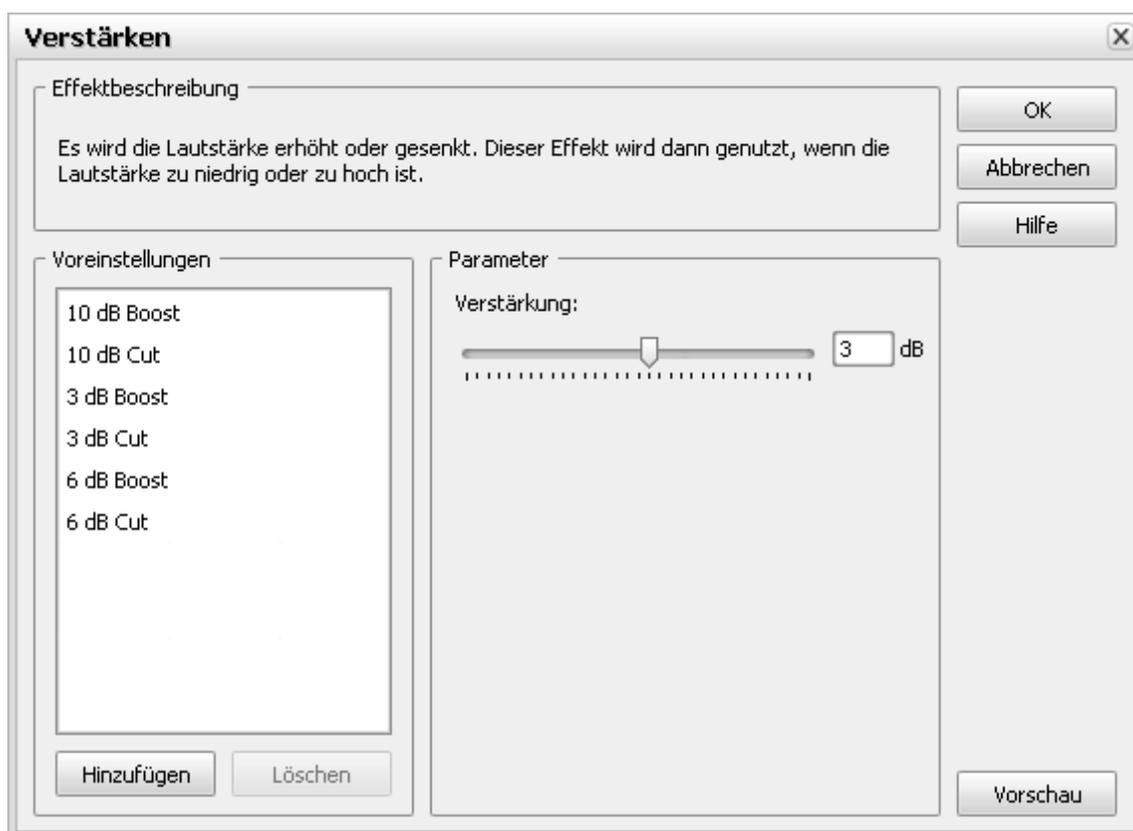
## Verstärken



Der Effekt **Verstärken** wird benutzt, um die Lautstärke des Sounds durch die Manipulation mit der Amplitude zu erhöhen bzw. zu senken.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Verstärken** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein.

Verwenden Sie den Cursor des Schiebereglers **Verstärkung**, um den gewünschten Verstärkungsgrad der Audiodatei in dB einzustellen. Als Alternative können Sie auch den gewünschten Verstärkungsgrad im Feld neben dem Schieberegler eingeben.

Durch die Angabe eines positiven Wertes wird die Lautstärke in der Audiodatei erhöht, durch die Angabe eines negativen Wertes wird die Lautstärke gesenkt. Je höher der angegebene Wert (positiv oder negativ) ist, desto mehr wird die Lautstärke geändert (erhöht oder gesenkt).



**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

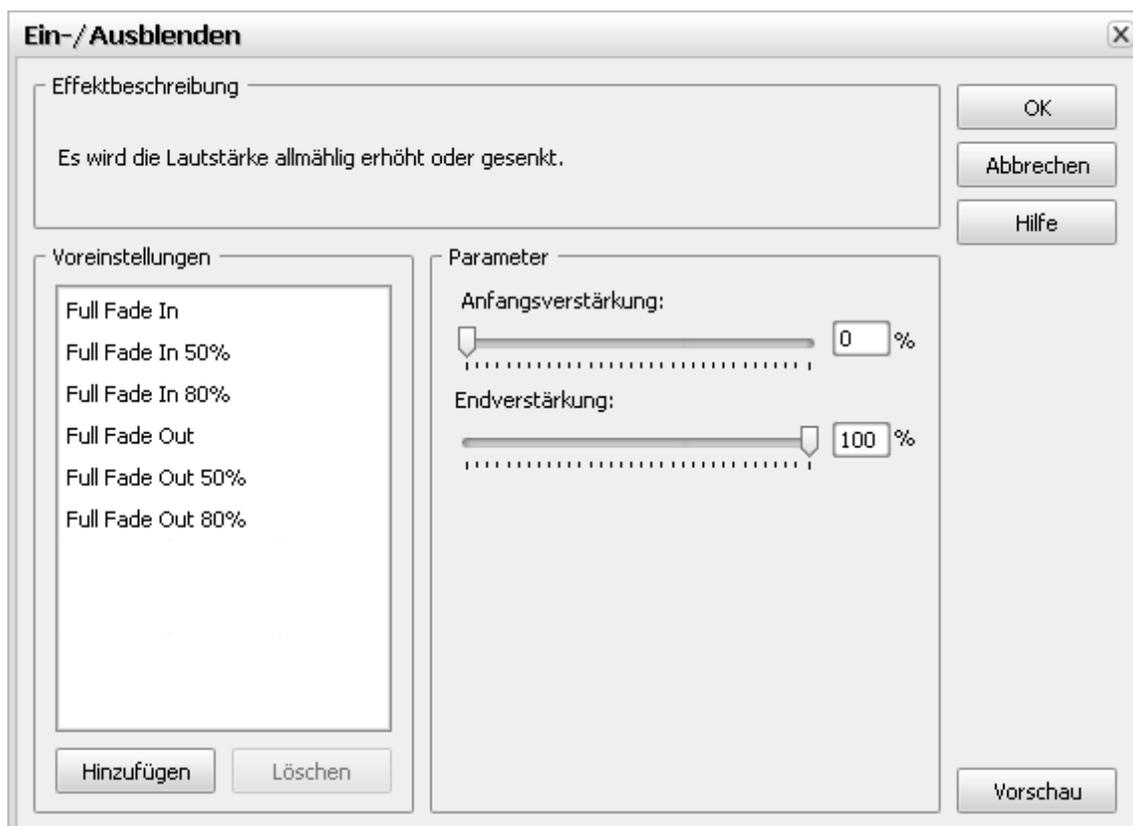
## Ein- und Ausblenden



Die Effekte **Einblenden** und **Ausblenden** werden gewöhnlich benutzt, um den Beginn bzw. das Ende der Audiodatei auszugleichen. Verwenden Sie den Effekt **Einblenden**, um die Lautstärke allmählich zu erhöhen. Verwenden Sie den Effekt **Ausblenden**, um die Lautstärke allmählich zu senken.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Ein-/Ausblenden** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein.

Die folgenden Effektparameter können geändert werden: **Anfangsverstärkung**, **Endverstärkung**.

Um den gewünschten Wert zu bestimmen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie den gewünschten Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.



**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

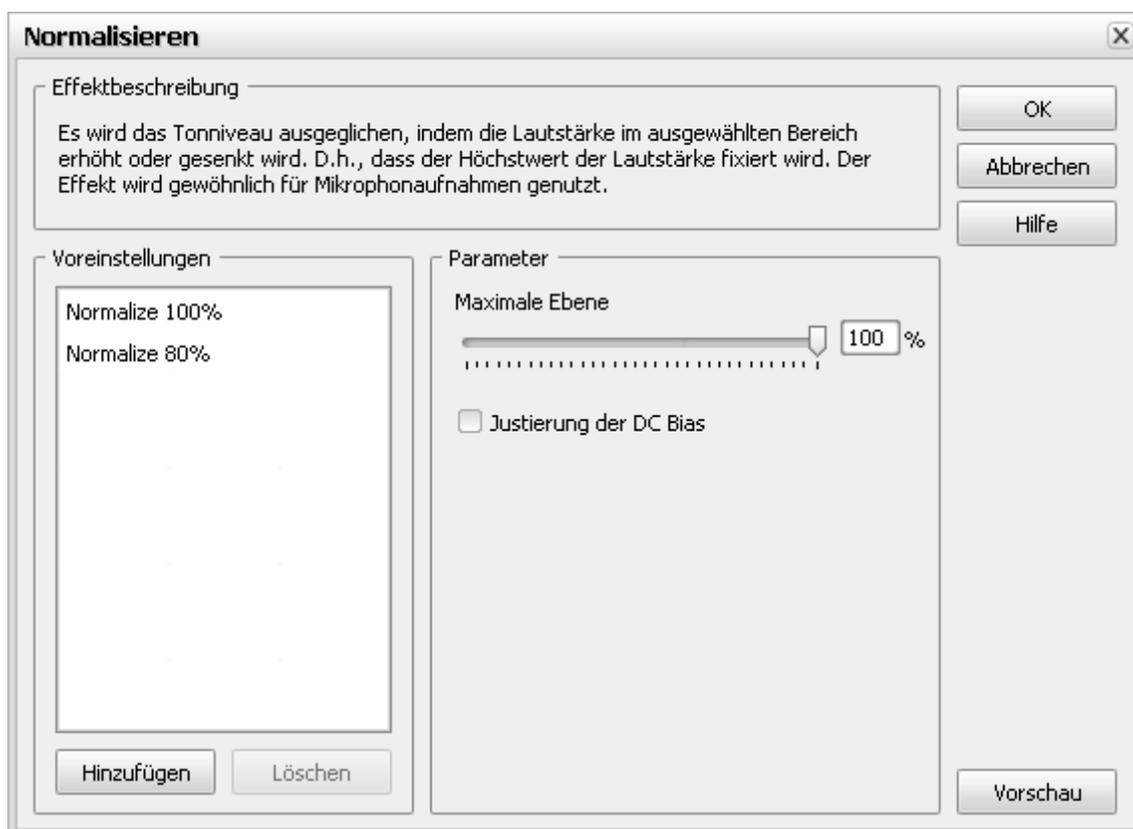
# Normalisieren



Der Effekt **Normalisieren** wird benutzt, um die Lautstärke im Audiotrack gemäß dem gewählten Pegel auszugleichen.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Normalisieren** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie die verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein, indem Sie die **Maximale Ebene** des Ausgangssignals bestimmen.

Um einen Wert zu setzen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie einen Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.



**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

## Reverse



Der Effekt **Reverse** wird benutzt, um den Ton rückwärts wiedergeben zu lassen, indem die Reihenfolge seiner Komponenten umgekehrt wird. So entsteht der Effekt der Rückwärts-Wiedergabe.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Reverse** auf der **Oberen Symbolleiste**.
4. Dieser Effekt hat keine Parameter, die man einstellen könnte. Er wird einfach auf den gewählten Bereich oder auf das komplette Audio angewandt.
5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

## Flanger



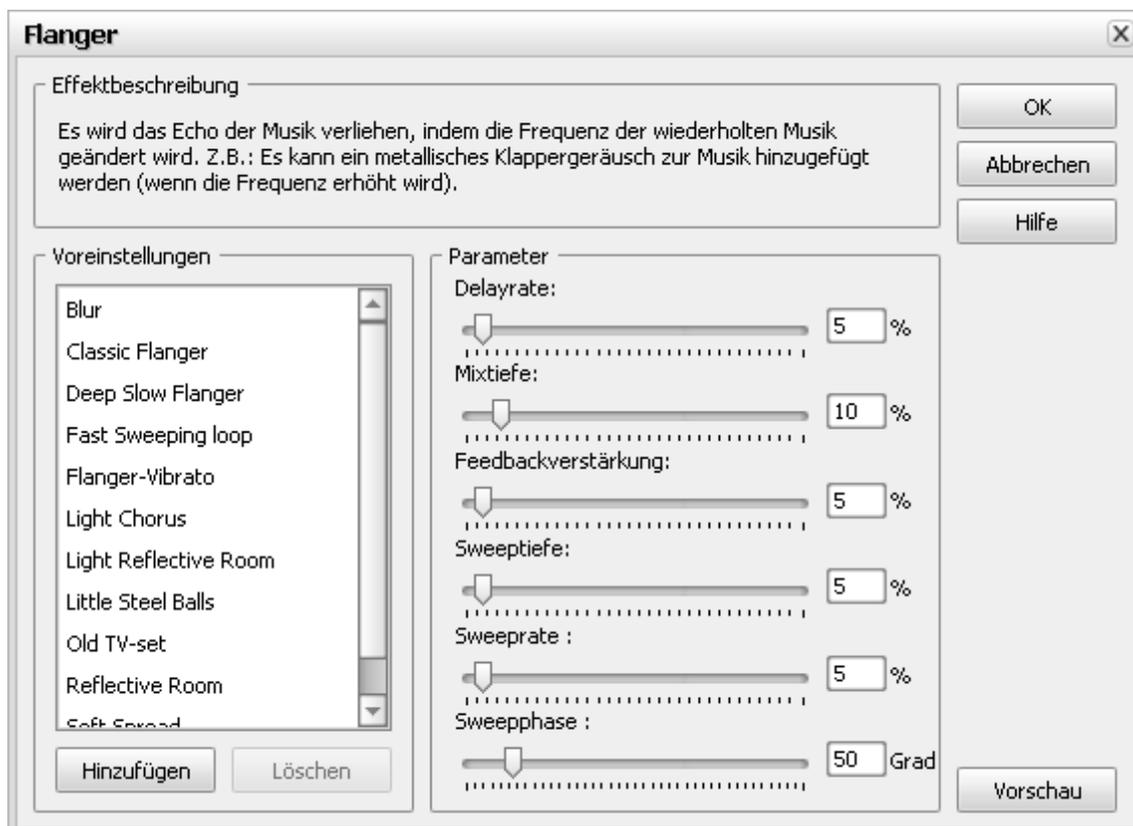
Der Effekt **Flanger** ist einer der Audioeffekte, der durch Mischen eines Signals mit seiner leicht verzögerten Kopie erstellt wird, wo die Dauer der Verzögerung ständig geändert wird. Mit dem Effekt **Flanger** kann man den Sound modulieren, indem man kontrolliert, wie viel vom verzögerten Signal zum Original hinzugefügt wird. Verwenden Sie diesen Effekt, wenn Sie einen "Zischton"-Effekt in einem Fragment Ihres Audiotracks erreichen möchten.

**Flanger** ist ein spezieller Typ des Effekts **Chorus**: die beiden Effekte werden auf dieselbe Weise erstellt. Ursprünglich wurde dieser Effekt erzielt, indem man einen Finger auf die Bandspule gelegt und so sie verlangsamt hat. Man hat zwei Tonbandgeräte gleichzeitig das Signal abspielen lassen und dabei die Umlaufgeschwindigkeit der Bandspulen variiert.

Beim **Flanger** ergibt sich ein "Zischton", als ob der Sound pulsieren würde. Im Grunde genommen ist das ein übertriebener **Chorus**-Effekt.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Flanger** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein.

Die folgenden Parameter des Effekts **Flanger** können geändert werden: **Delayrate**, **Mixtiefe**, **Feedbackverstärkung**, **Sweeptiefe**, **Sweeprate**, **Sweepphase**.

Um den gewünschten Wert zu setzen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie den Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.

**i Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.  
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

# Chorus



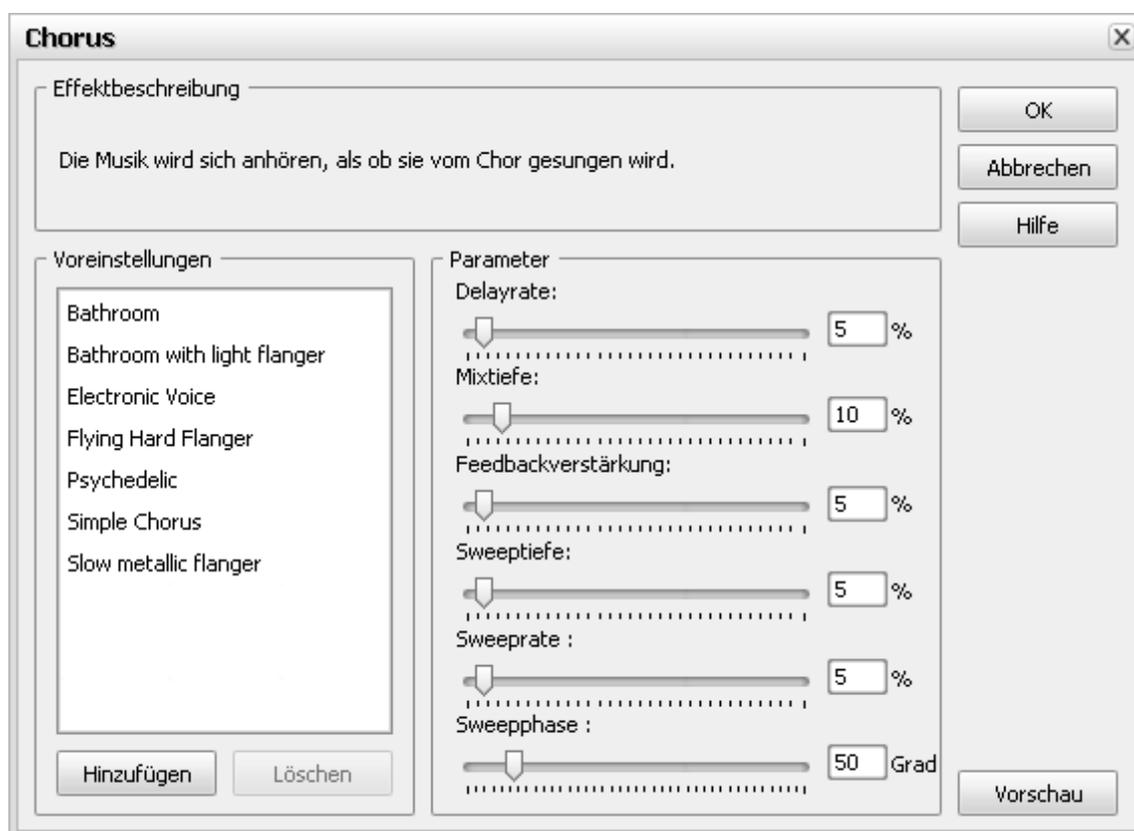
Der Effekt **Chorus** erlaubt Ihnen den Sound voller klingen zu lassen. Dadurch entsteht der Eindruck, dass anstatt einem Instrument mehrere gespielt werden. Der Effekt macht den Ton stärker und der letzte kann als 'satt' oder 'reich' bezeichnet werden.

Der Effekt **Chorus** hat so einen Namen, weil er einen Gesangstrack so ändern kann, als ob zwei oder mehrere Sänger im Chor gesungen hätten. Dieser Effekt wird durch Hinzufügen eines verzögerten Signals (Echo) zum Original erreicht.

Der Effekt **Chorus** unterscheidet sich vom Effekt **Flanger** nur wenig: durch die "Menge" der verwendeten Verzögerung und Verzögerungszeit (sie ist größer bei **Chorus**). Dank dieser längeren Verzögerung wird kein Zischton wie bei **Flanger** gebildet. Der Effekt **Chorus** unterscheidet sich vom Effekt **Flanger** noch dadurch, dass dabei kein Feedback verwendet wird.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Chorus** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein.

Die folgenden Parameter des Effekts **Chorus** können geändert werden: **Delayrate, Mixtiefe, Feedbackverstärkung, Sweeptiefe, Sweeprate, Sweepphase**.

Um den gewünschten Wert zu setzen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie den Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.



**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

# Delay

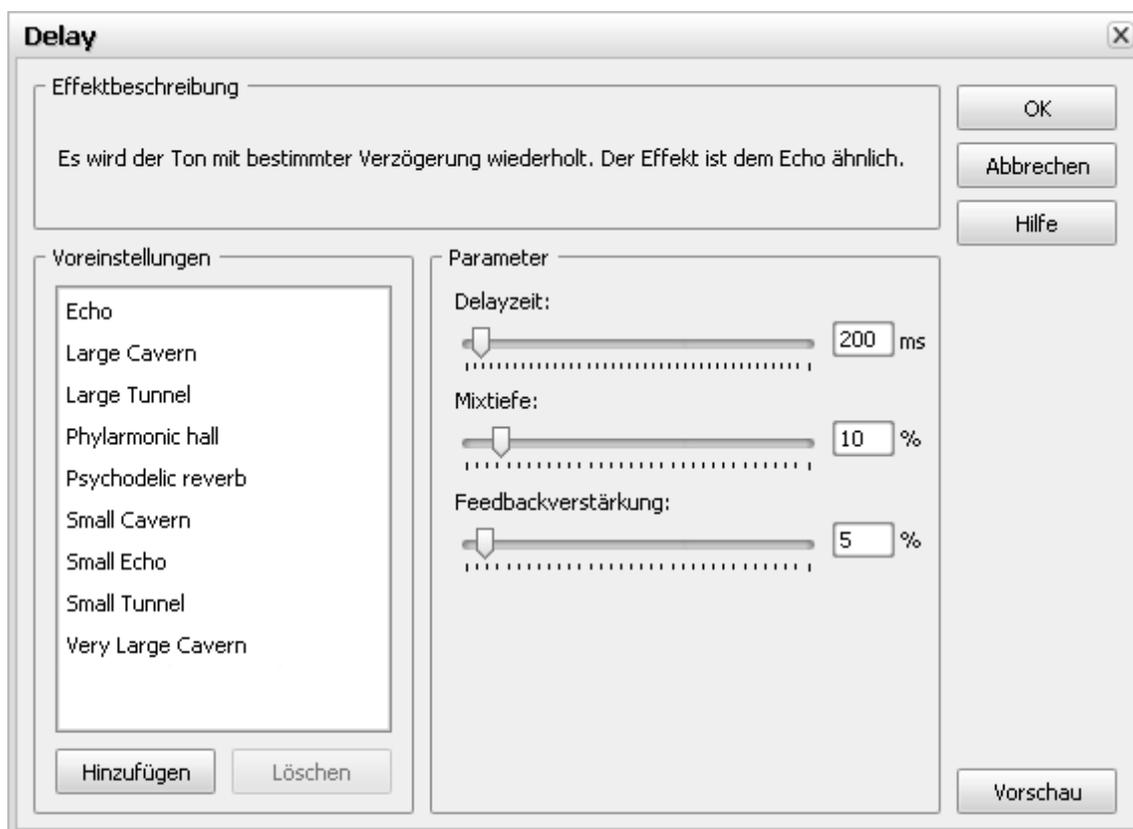


Der Effekt **Delay** erlaubt Ihnen, einen Echoeffekt durch wiederholtes Abspielen des Sounds nach einiger Zeit zu erzielen. Dieser Effekt kann den Klang eines Instrumentes oder eines Mixes bereichern.

Sie können diese Funktion verwenden, um einzelne Echos sowie eine Anzahl von anderen Effekten zu erstellen. Delay von 35 Millisekunden (ms) oder mehr wird als separates Echo wahrgenommen, während Delay von 35 bis 15 ms zum Erstellen des Effekts "Chorus" oder "Flanger" benutzt wird. (Diese Effekte werden nicht so effektiv wie **Chorus** oder **Flanger** sein, weil die Delay-Einstellungen fixiert sind und sich mit der Zeit nicht ändern.)

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Delay** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein.

Die folgenden Parameter des Effekts **Delay** können geändert werden: **Delayzeit**, **Mixtiefe**, **Feedbackverstärkung**.

Um den gewünschten Wert zu setzen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie den Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.



**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

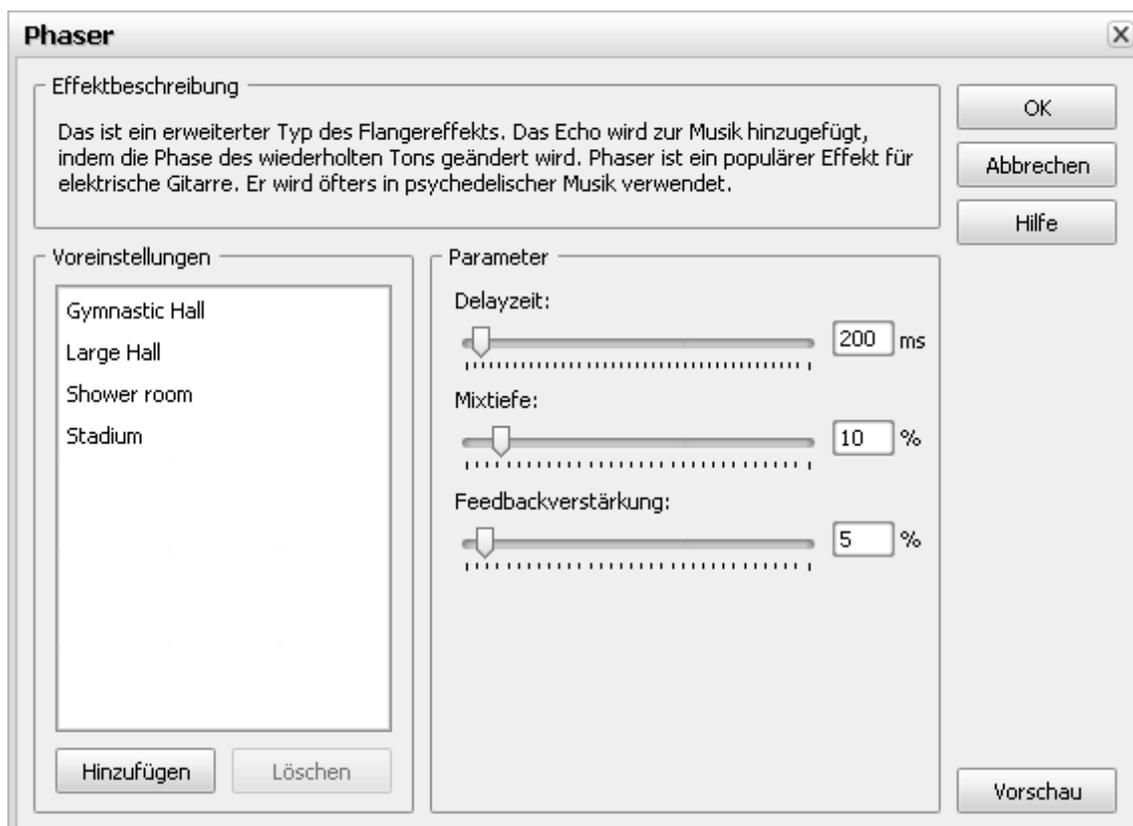
# Phaser



Der Effekt **Phaser** macht Ihr Audio schwächer oder stärker durch die Mischung der automatisch gefilterten und nicht gefilterten Audiosignale. Man kann den Filter benutzen, um natürlichen Tönen einen "synthetisierten" oder elektronischen Effekt zu verleihen.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Phaser** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein.

Die folgenden Parameter des Effekts **Phaser** können geändert werden: **Delayzeit, Mixtiefe, Feedbackverstärkung**.

Um den gewünschten Wert zu setzen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie den Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.



**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

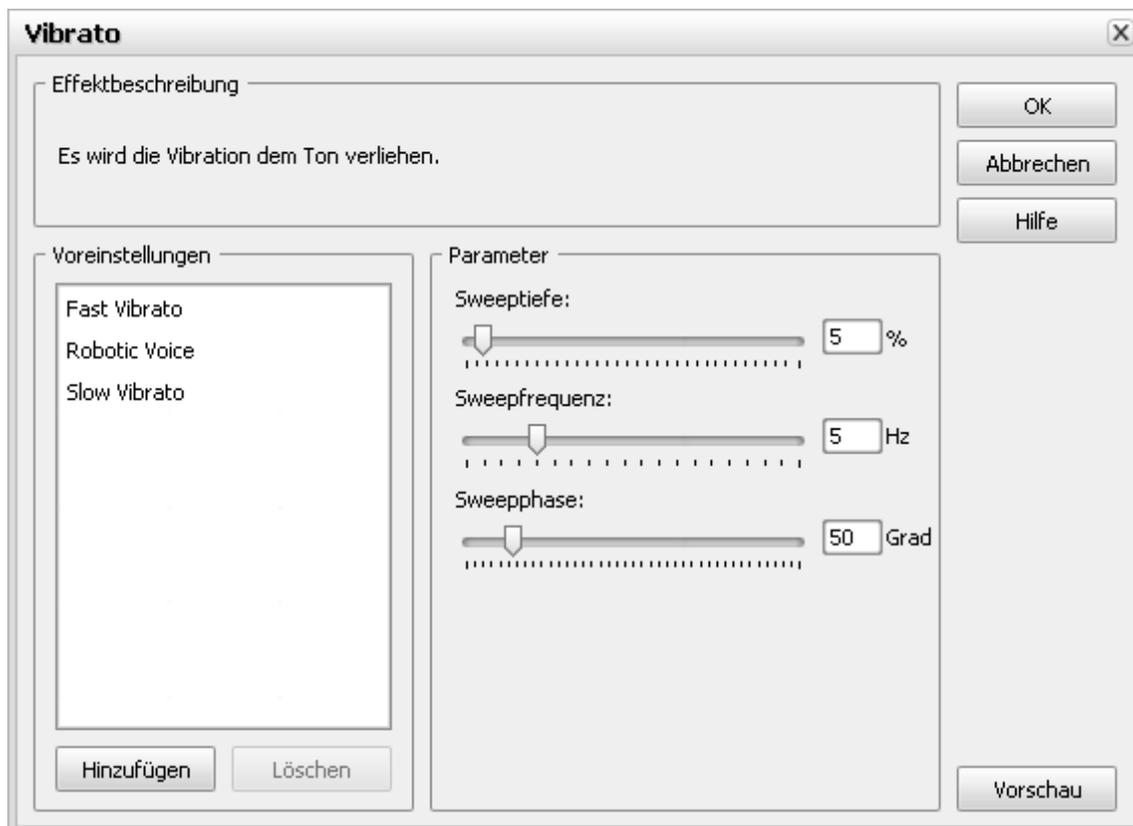
# Vibrato



Der Effekt **Vibrato** erstellt einen Effekt von pulsierendem Sound.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Vibrato** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein.

Die folgenden Parameter des Effekts **Vibrato** können geändert werden: **Sweeptiefe, Sweepfrequenz, Sweepphase**.

Um den gewünschten Wert zu setzen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie den Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.



**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

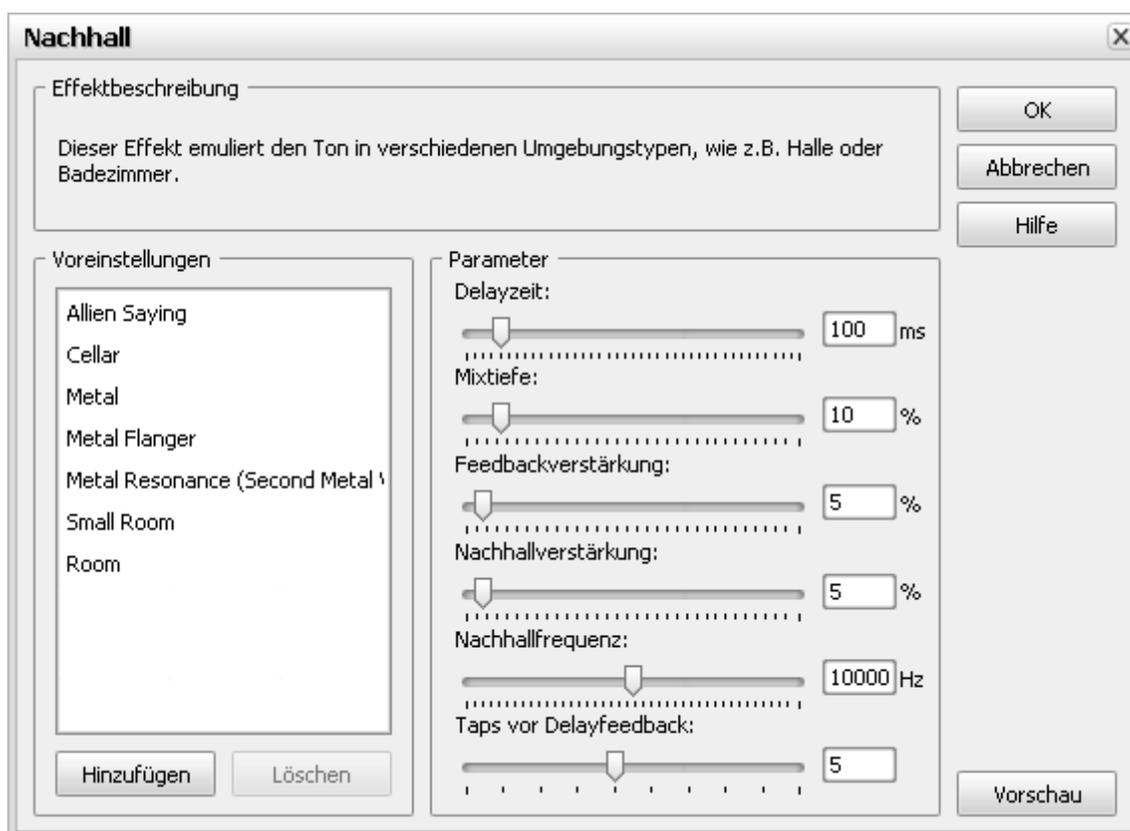
# Nachhall



Der Effekt **Nachhall** bezeichnet kontinuierliche Reflexionen von Schallwerten in einem geschlossenen Raum oder in einem natürlich begrenzten Bereich, die Amplitude dieser Reflexionen senkt allmählich, bis man nichts mehr hören kann.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Nachhall** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein.

Die folgenden Parameter des Effekts **Nachhall** können geändert werden: **Delayzeit**, **Mixtiefe**, **Feedbackverstärkung**, **Nachhallverstärkung**, **Nachhallfrequenz**, **Taps vor Delayfeedback**.

Um den gewünschten Wert zu setzen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie den Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.



**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

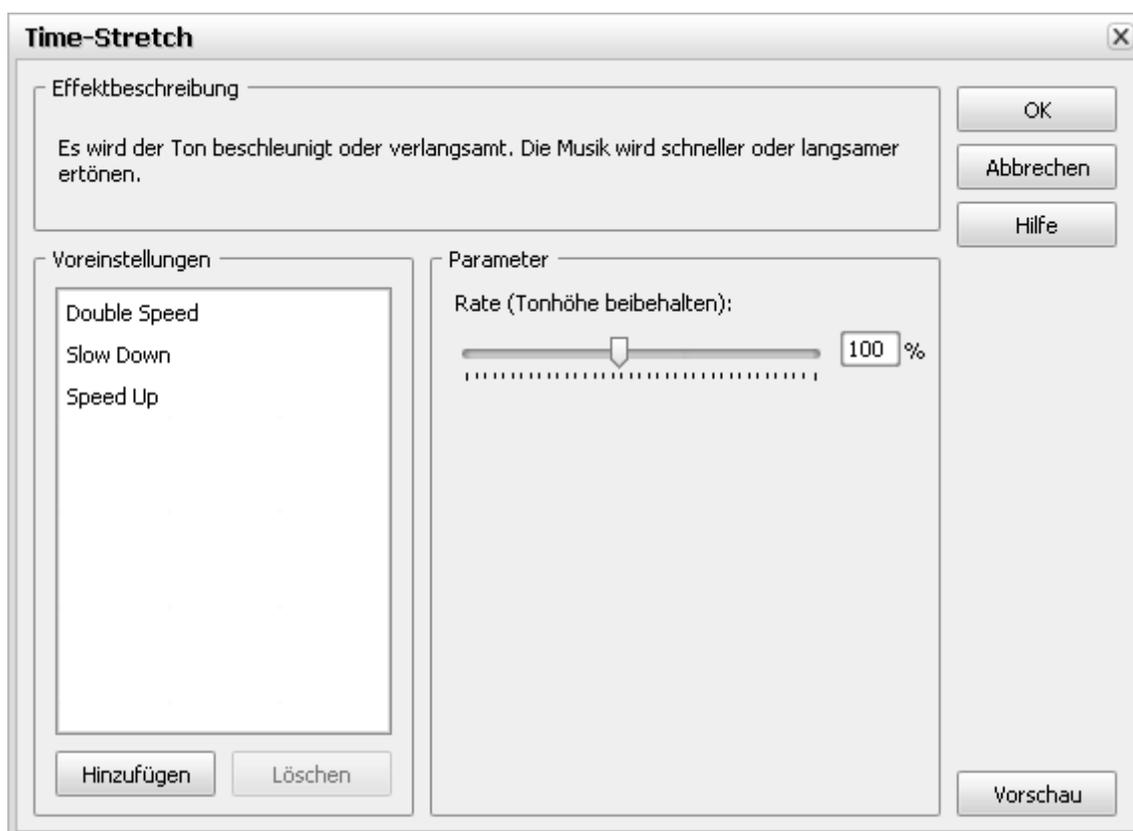
# Time-Stretch



Der Effekt **Time-Stretch** erlaubt Ihnen das Tempo zu ändern, aber die Tonhöhe gleich zu behalten. Das Audio wird langsamer oder schneller abgespielt, aber die Tonhöhe wird sich nicht ändern.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Time-Stretch** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein, indem Sie die **Rate** bestimmen.

Um den gewünschten Wert zu setzen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie den Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.



**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

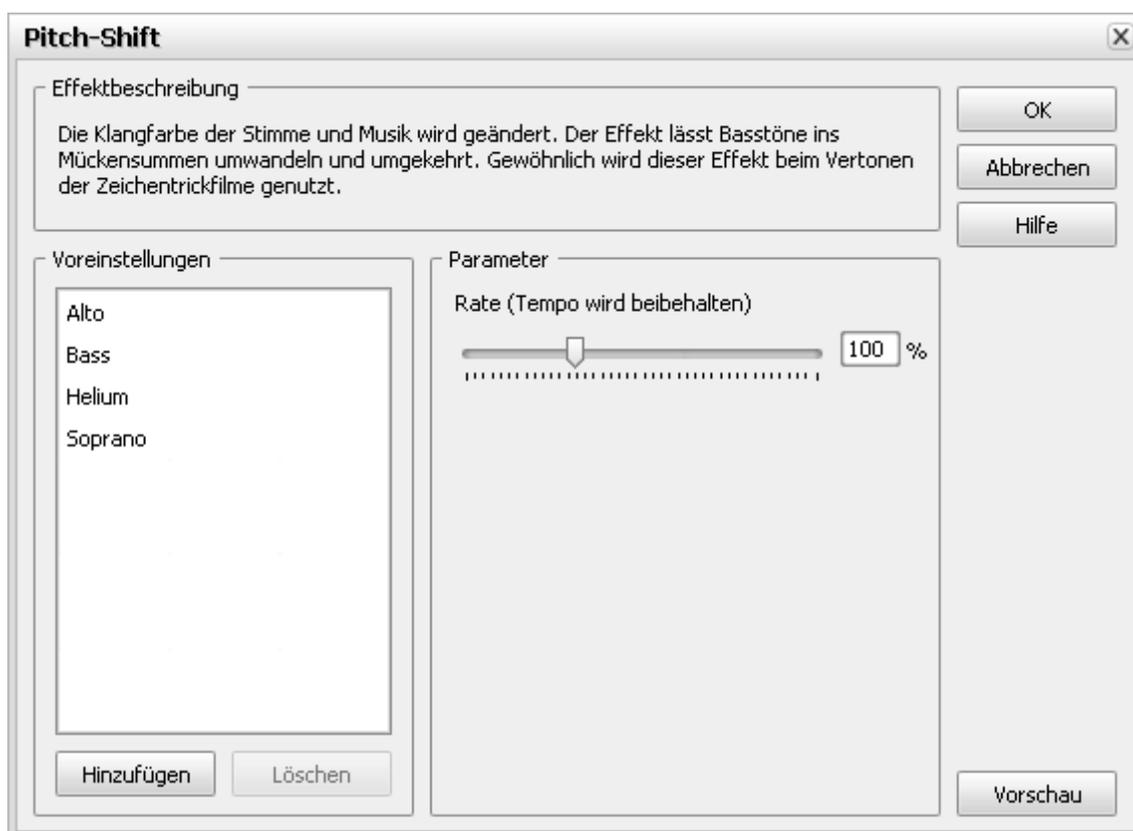
## Pitch-Shift



Der Effekt **Pitch-Shift** verändert den Frequenzbereich des Eingangssignals. Dadurch wird die Tonhöhe geändert und das Tempo wird gleich gehalten.

Um den Effekt anzuwenden, führen Sie diese Schritte aus:

1. Fügen Sie die Audiodatei zum **Bearbeitungsbereich** hinzu.
2. Wählen Sie einen Teil der Datei, auf den Sie den Effekt anwenden möchten, oder wenden Sie den Effekt auf die ganze Audiodatei an.
3. Klicken Sie auf den Button **Pitch-Shift** auf der **Oberen Symbolleiste**.



4. Wählen Sie eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste oder stellen Sie die Effektparameter manuell ein, indem Sie die **Rate** bestimmen.

Um den gewünschten Wert zu setzen, verwenden Sie den entsprechenden Schieberegler oder geben Sie den Wert im Feld neben dem Schieberegler ein.

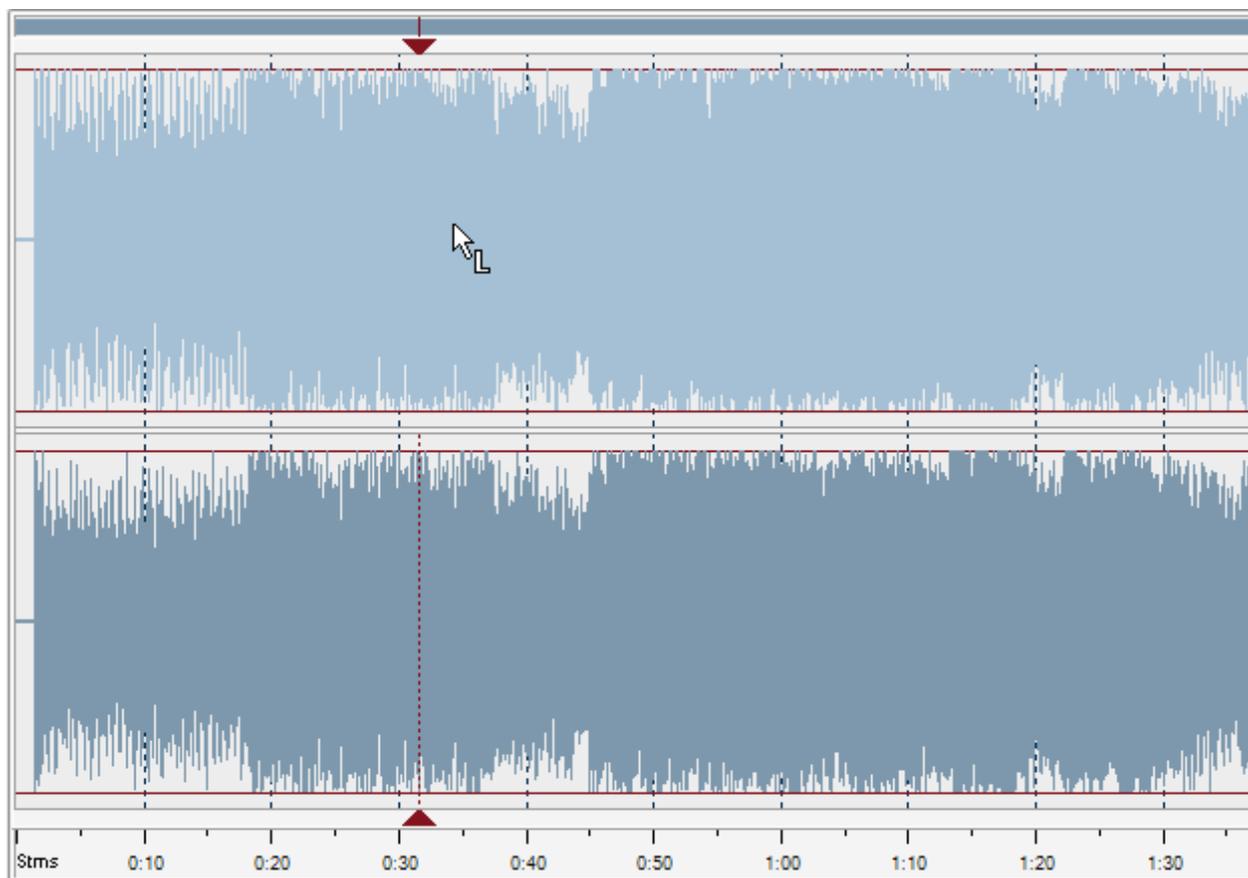


**Hinweis:** Wenn Sie die Effektparameter ändern, können Sie diese als Voreinstellung speichern und in der Zukunft verwenden. Klicken Sie dafür auf den Button **Hinzufügen**.

5. Klicken Sie auf den Button **Vorschau**, um die Änderungen zu prüfen.
6. Klicken Sie auf den Button **OK**, um die Bearbeitung der Audiodatei fortzusetzen.

## Bearbeiten einzelner Kanäle

Normalerweise werden alle Kanäle einer Audiodatei gleichzeitig bearbeitet. Aber Sie können Kanäle einzeln bearbeiten, indem Sie einen oder mehrere davon deaktivieren. Dafür verwenden Sie die Taste **Strg** zusammen mit dem Mauszeiger (der Mauszeiger bekommt den Buchstaben **L** oder **R**) und klicken Sie, um nur den gewünschten Kanal für die Bearbeitung zu aktivieren (deaktivierte Kanäle werden grau markiert). Wenn Sie noch einmal innerhalb des deaktivierten Kanals klicken, wird er wieder aktiviert.



Die möglichen Werte des Mauszeigers sind (z.B. für 8-kanaliges Audio):

- **L<sub>f</sub>** - linker Vorderkanal
- **R<sub>f</sub>** - rechter Vorderkanal
- **C<sub>f</sub>** - zentraler Vorderkanal
- **LFE** - Niedrigfrequenz-Effekte (Subwoofer)
- **L<sub>r</sub>** - linker Hinterkanal
- **R<sub>r</sub>** - rechter Hinterkanal
- **L<sub>s</sub>** - linker Surround-Kanal
- **R<sub>s</sub>** - rechter Surround-Kanal



**Hinweis:** Es ist möglich nur eine begrenzte Anzahl von Effekten auf einzelne Kanäle anzuwenden. Die Effekte, die die Dauer des Audiotracks ändern oder ihn skalieren, werden auf alle Audiokanäle unabhängig davon angewandt, ob sie aktiviert sind oder nicht.

## Speichern und Übertragen der Dateien



Verwenden Sie diesen Button, um die Arbeit mit der bearbeiteten Audiodatei zu beenden und ihre Übertragung auf ein Mobiltelefon zu beginnen, das an Ihrem Rechner angeschlossen ist.

Nachdem Sie auf den Button **Speichern und Übertragen** geklickt haben, müssen Sie ein Format wählen, in das die Audiodatei gespeichert wird:

In die Datei speichern:

D:\Musik\05Track5.mp3

Format

MP3  AAC  WAV

AMR  M4A  WMA

Erweitert ...

Kanäle

Stereo

Samplerate	Bitrate
8000 Hz	64 Kbps
11025 Hz	80 Kbps
12000 Hz	96 Kbps
16000 Hz	112 Kbps
22050 Hz	128 Kbps
24000 Hz	160 Kbps
32000 Hz	192 Kbps
44100 Hz	224 Kbps
48000 Hz	256 Kbps
	320 Kbps

MPEG 2.5 layer-3: 44100 Hz, Stereo, 192.00 kbps;

Speichern Übersicht der Handgeräte Übertragen >>

Button	Beschreibung
<b>MP3</b>	Aktivieren Sie dieses Feld, wenn Ihr Mobiltelefon die Audiodateien im Format <b>*.mp3</b> unterstützt. Schlagen Sie im Handbuch zu Ihrem Mobiltelefon nach, welche Formate es unterstützt.
<b>AMR</b>	Aktivieren Sie dieses Feld, wenn Ihr Mobiltelefon die Audiodateien im Format <b>*.amr</b> unterstützt. Schlagen Sie im Handbuch zu Ihrem Mobiltelefon nach, welche Formate es unterstützt.
<b>AAC</b>	Aktivieren Sie dieses Feld, wenn Ihr Mobiltelefon die Audiodateien im Format <b>*.aac</b> unterstützt. Schlagen Sie im Handbuch zu Ihrem Mobiltelefon nach, welche Formate es unterstützt.
<b>M4A</b>	Aktivieren Sie dieses Feld, wenn Ihr Mobiltelefon die Audiodateien im Format <b>*.m4a</b> unterstützt. Schlagen Sie im Handbuch zu Ihrem Mobiltelefon nach, welche Formate es unterstützt.
<b>WAV</b>	Aktivieren Sie dieses Feld, wenn Ihr Mobiltelefon die Audiodateien im Format <b>*.wav</b> unterstützt. Schlagen Sie im Handbuch zu Ihrem Mobiltelefon nach, welche Formate es unterstützt.
<b>WMA</b>	Aktivieren Sie dieses Feld, wenn Ihr Mobiltelefon die Audiodateien im Format <b>*.wma</b> unterstützt. Schlagen Sie im Handbuch zu Ihrem Mobiltelefon nach, welche Formate es unterstützt.

Bestimmen Sie die **Samplerate** und **Bitrate**, wählen Sie die Anzahl der Kanäle im Listenmenü **Kanäle**.

Klicken Sie auf den Button **Übersicht der Handgeräte**, um eine Tabelle mit unterschiedlichen tragbaren Geräten und unterstützten Formaten zu sehen.

Um den Ordner zu ändern, wohin die Datei gespeichert wird, klicken Sie auf den Button und wählen Sie eine andere Speicherstelle.

Nachdem Sie das Format der Datei gewählt und auf den Button **Übertragen >>** geklickt haben, wird die Datei gespeichert und der **AVS Mobile Uploader** wird ausgeführt, um den erstellten Klingelton auf Ihr Mobiltelefon hochzuladen.