



Manual do Nero SoundTrax

---

**Nero AG**



## **Informações sobre direitos de autor e marcas comerciais**

O manual do Nero SoundTrax e todo o seu conteúdo estão protegidos pelos direitos de autor e são propriedade da Nero AG. Todos os direitos reservados. Este manual contém materiais protegidos pelos direitos de autor à nível internacional. Nenhuma parte deste manual pode ser reproduzida, transmitida ou transcrita sem a autorização expressa por escrito da Nero AG.

Todos os nomes de marcas e as marcas comerciais são propriedade dos respectivos proprietários.

A Nero AG rejeita quaisquer reclamações que ultrapassem as cláusulas dos direitos da garantia. A Nero AG não se responsabiliza pela correcção do conteúdo do manual do Nero SoundTrax. O conteúdo do software fornecido, bem como o manual do Nero Soundtrax, poderá ser alterado sem aviso prévio.

As marcas comerciais aqui mencionadas são referidas apenas a título informativo.

Copyright © 2007 Nero AG e respectivos licenciadores. Todos os direitos reservados.

REV 1.0 – 3.0.0.0

# Índice

<b>1</b>	<b>Informações gerais</b>	<b>6</b>
1.1	Acerca do manual	6
1.2	Acerca do SoundTrax	6
<b>2</b>	<b>Informações técnicas</b>	<b>7</b>
2.1	Requisitos do sistema	7
2.2	Formatos suportados	7
<b>3</b>	<b>Terminologia</b>	<b>8</b>
3.1	Faixa/clip/projecto	8
3.2	Termos específicos de áudio	8
<b>4</b>	<b>Lançar o programa</b>	<b>9</b>
4.1	Iniciar o Nero SoundTrax a partir do Nero StartSmart	9
4.2	Iniciar o Nero SoundTrax directamente	10
<b>5</b>	<b>Interface do utilizador</b>	<b>11</b>
5.1	Seleccionar tarefas do Nero SoundTrax	11
5.2	Ecrã principal	12
5.2.1	Barra de menus	13
5.2.2	Barra de ferramentas	14
5.2.3	Área Principal	14
5.2.4	Área Efeitos atribuíveis	15
5.2.5	Faixas	15
5.2.6	Área Apresentação das pistas	15
5.2.7	Área Projecto	16
<b>6</b>	<b>Configuração</b>	<b>17</b>
6.1	Definições do projecto	17
6.1.1	Separador Definições de áudio	17
6.1.2	Separador Geral	17
6.1.3	Separador Tempo e medidor	18
6.2	Definições do programa	18
6.2.1	Separador Geral	18
6.2.2	Separador Definições de gravação/saída	18
6.2.3	Separador Ver	19
6.2.4	Separador Pastas	19
6.2.5	Separador Plug-Ins VST	19

6.3	Definições do dispositivo	20
6.4	Definições de formato de áudio	20
6.4.1	Separador Descodificador	20
6.4.2	Separador Codificador	21
6.4.3	Separador Conversores	21
<b>7</b>	<b>Importar e gravar ficheiros de áudio</b>	<b>22</b>
7.1	Gravar a partir de um disco ou de uma cassete	22
7.2	Importar de um CD de áudio	26
7.3	Gravar áudio	27
<b>8</b>	<b>Faixas</b>	<b>29</b>
8.1	Editar uma faixa	29
8.1.1	Adicionar uma curva de volume à faixa	32
8.1.2	Adicionar uma curva de deslocamento à faixa	32
8.1.3	Adicionar uma curva de grupos de efeitos à faixa	33
8.2	Distribuição do som surround	34
8.2.1	Alterar a distribuição do som surround	34
<b>9</b>	<b>Cadeias de efeitos</b>	<b>35</b>
9.1	Ferramentas	35
9.2	Efeitos	35
9.3	Melhoramentos	37
9.4	Cadeias de efeitos e grupos de efeitos	37
9.4.1	Editar uma cadeia de efeitos	37
9.4.2	Modelos de cadeias de efeitos	38
9.4.3	Editar um grupo de efeitos	39
<b>10</b>	<b>Projectos surround</b>	<b>40</b>
<b>11</b>	<b>Exportar</b>	<b>41</b>
11.1	Exportar para um ficheiro de áudio	41
11.2	Gravar num CD de áudio	41
<b>12</b>	<b>Nero SoundBox</b>	<b>44</b>
12.1	Ecrã principal	44
12.1.1	Componentes gerais	44
12.1.2	Definições gerais	45
12.1.3	Editor de ritmos	45
12.1.4	Sequenciador	46
12.1.5	Texto para voz	46
12.1.6	Atmosfera	47
12.2	Padrões	47
12.3	Inserir um clip do SoundBox	48





<b>13</b>	<b>Nero ScratchBox</b>	<b>49</b>
13.1	Ecrã principal	49
13.1.1	Pratos	50
13.1.2	Vista do ficheiro de picos	50
13.1.3	Consola de mistura	50
13.1.4	Seleccção de ficheiros	51
13.1.5	Ferramentas	51
13.2	Criar um clip do ScratchBox	52
13.2.1	Editor de riscos	53
<b>14</b>	<b>Índice de figuras</b>	<b>54</b>
<b>15</b>	<b>Índice remissivo</b>	<b>55</b>
<b>16</b>	<b>Contactos</b>	<b>57</b>

# 1 Informações gerais

## 1.1 Acerca do manual

Este manual destina-se a todos os utilizadores que pretendem saber como utilizar o Nero SoundTrax. É baseado em tarefas e explica como atingir um objectivo específico passo a passo.

Para poder utilizar este manual de uma maneira mais adequada considere as seguintes convenções:

Símbolo	Significado
	Indica avisos, condições prévias ou instruções que devem ser respeitadas.
	Indica informações adicionais ou notas.
<b>1.</b> Iniciar...	O número no início de uma linha indica um pedido de uma acção. Efectue estas acções pela ordem especificada.
	Identifica um resultado intermédio.
	Indica um resultado.
<b>OK</b>	Indica passagens de texto ou botões que aparecem na interface do programa. Estas são apresentadas a negrito.
<u>Capítulo</u>	Indica referências a outros capítulos. Estas referências são executadas como ligações e são apresentadas a vermelho e sublinhadas.
[...]	Indica atalhos de teclado para a introdução de comandos.

## 1.2 Acerca do SoundTrax

O Nero SoundTrax é uma aplicação profissional para a produção de CDs de áudio. Em vez de apenas compilar ficheiros de áudio numa lista pessoal para um CD como anteriormente, pode agora misturar ou alterar o conteúdo de ficheiros de áudio. Diversos assistentes ajudam-no a copiar discos ou cassetes para o computador com apenas alguns passos. Graças aos seus muitos modelos, mesmo os projectos mais exigentes deixaram de ser um problema: 5.1. Surround, 7.1 Surround - basta seleccionar o modelo e o Nero SoundTrax é iniciado com as faixas correspondentes. Além disso, o Nero ScratchBox integrado oferece funções amigáveis para fazer misturas e scratching.

## 2 Informações técnicas

### 2.1 Requisitos do sistema

O Nero SoundTrax é instalado juntamente com o Nero Suite e os respectivos requisitos de sistema são os mesmos. Poderá encontrar mais informações detalhadas sobre os requisitos de sistema no Manual de consulta rápida do Nero.

Além disso, aplicam-se os seguintes requisitos:

- Microsoft® DirectX® 9.0b (ou superior)  
A última versão do DirectX® pode ser transferida da Internet em <http://www.microsoft.com/windows/directx> e instalada.
- Placa de som de 16 bits compatível com o Windows® e altifalantes ou auscultadores
- Opcional: Gravador de CDs



Recomendamos a instalação dos controladores mais recentes certificados pelos WHQL. O WHQL é o acrónimo de Windows Hardware Quality Labs e significa que o controlador do dispositivo certificado pela Microsoft® é compatível com o Microsoft® Windows® e com o respectivo hardware.

### 2.2 Formatos suportados

Os seguintes formatos são suportados pelo Nero SoundTrax:

Formatos de áudio (Importar)	Formatos de áudio (Exportar)
AAC	AIF
AC3	AIFF
AIF	MP3
AIFF	MP4
M4A	OGG
MP3	WAV
MP4	WAVE
NDA	WMA
NWF	
OGG	
WAV	
WAVE	
WMA	

## 3 Terminologia

### 3.1 Faixa/clip/projecto

Os seguintes termos são específicos do Nero SoundTrax:

- **Clip** refere-se a um ficheiro de áudio único.
- **Faixa** refere-se a uma faixa de áudio única. Uma faixa pode conter vários clips sucessivos. Cada faixa tem as suas próprias definições de volume e efeitos.
- **Canal** refere-se às informações de áudio contidas num clip, por exemplo, o canal esquerdo e o direito.
- **Projecto** refere-se ao processo de adição de ficheiros de áudio existentes, de edição destes ficheiros e de exportação dos mesmos como um ficheiro de áudio concluído. É possível guardar um projecto com todas as alterações efectuadas num ficheiro de projecto e este pode ser mais tarde reaberto. O ficheiro de projecto tem a extensão \*.npf (ficheiro de projecto Nero). Os ficheiros de projecto não contêm os ficheiros de áudio, mas contêm apenas ligações para os ficheiros de áudio utilizados, assim como para as definições de efeitos e de mistura.

Em resumo: um projecto tem como objectivo uma compilação de áudio editada e que é constituída por várias faixas; as faixas, por sua vez, contêm vários clips onde é gravado o áudio em múltiplos canais.

### 3.2 Termos específicos de áudio

O som é transmitido pelo ar através de ondas. Esta característica dá origem aos seguintes termos que podem ser importantes para trabalhar com Nero SoundTrax:

- **Frequência** é o número de vibrações por unidade de tempo. É medida em Hertz. A deslocação máxima de uma vibração é referida como amplitude.
- A **frequência de amostragem** indica a regularidade com que a placa de som determina o valor de amostragem de um sinal analógico. É medida com valores de amostragem por segundo (Hertz ou Hz). Quanto maior for a frequência de amostragem, maior é a precisão da medição e melhor é a qualidade de áudio. A frequência de amostragem influencia o intervalo de frequência. Os CDs utilizam uma frequência de amostragem de 44.100 Hz, ou seja, 44.100 valores de amostragem por segundo. Desta forma, de acordo com uma lei da matemática conhecida por teorema da amostragem, as frequências superiores a 22.500 Hz podem ser gravadas.
- A **profundidade de bits** indica a precisão com que uma vibração será capturada. Quando mais elevado for o valor da profundidade de bits, mais precisa é a captura e melhor é a qualidade de áudio. Os CDs armazenam dados de áudio em 16 bits, ou seja, cada valor de exemplo pode assumir 65.536 valores possíveis.

## 4 Lançar o programa

### 4.1 Iniciar o Nero SoundTrax a partir do Nero StartSmart

Para lançar o Nero SoundTrax através do Nero StartSmart, efectue o seguinte procedimento:


1. Clique no ícone **Nero StartSmart**.  
→ É aberta a janela do Nero StartSmart.
2. Clique no botão .  
→ Aparece a lista de aplicações Nero.



Abb. 1: Nero StartSmart

3. Seleccione a entrada da lista **Aplicações Nero SoundTrax**.  
→ É aberta a janela **Nero SoundTrax** .  
→ Iniciou o **Nero SoundTrax** a partir do Nero StartSmart.

## 4.2 Iniciar o Nero SoundTrax directamente

Para iniciar o Nero SoundTrax directamente, efectue o seguinte procedimento:

1. Se estiver a utilizar o menu Iniciar do Windows XP, clique em **Iniciar > Todos os programas > Nero 7 (Premium) > Áudio > Nero SoundTrax**.  
Se estiver a utilizar o menu Iniciar clássico, clique em **Iniciar > Programas > Nero 7 (Premium) > Áudio > Nero SoundTrax**.
  - A janela **Nero SoundTrax** abre-se.
  - Iniciou o Nero SoundTrax.

## 5 Interface do utilizador

### 5.1 Seleccionar tarefas do Nero SoundTrax

Quando inicia o Nero SoundTrax abre-se uma janela onde pode seleccionar os modelos de projecto. Estão disponíveis as seguintes opções de selecção:

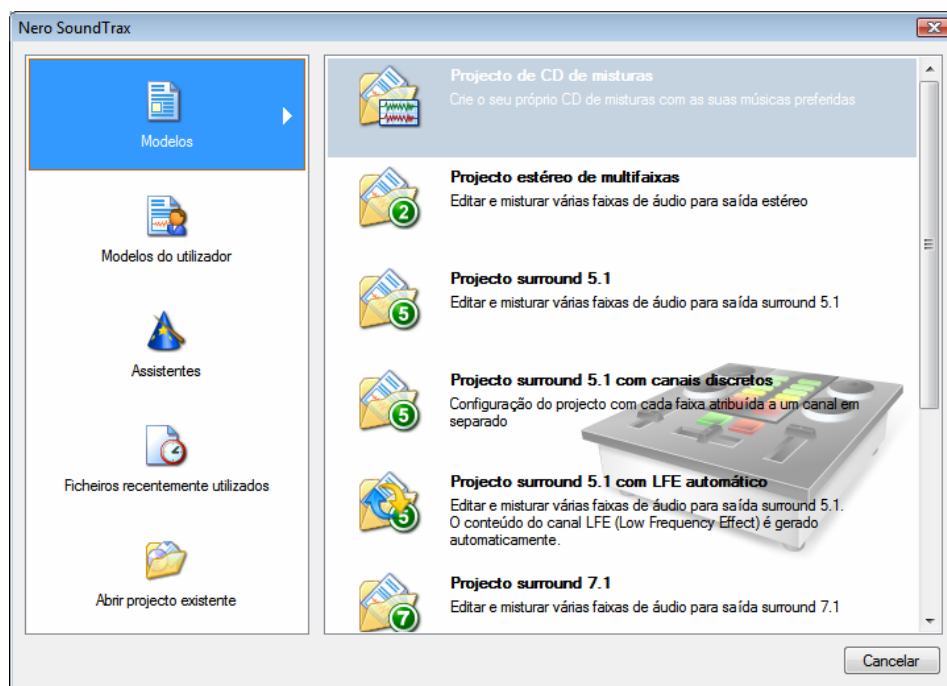


Fig. 2: Seleccionar telas do Nero SoundTrax

<b>Modelos</b>	Oferece modelos para projectos utilizados com frequência, tais como projectos de mistura de CDs, estéreo e surround (consulte <a href="#">Projectos surround</a> ).
<b>Modelos do utilizador</b>	Oferece modelos criados pelo utilizador para projectos.
<b>Assistentes</b>	Abre assistentes para a gravação de um disco ou de uma cassette (consulte <a href="#">Gravar a partir de um disco ou de uma cassette</a> ).
<b>Ficheiros recentemente utilizados</b>	Mostra os ficheiros utilizados recentemente.
<b>Abrir projecto existente</b>	Abre a caixa de diálogo <b>Abrir</b> que dá acesso a um projecto existente.

## 5.2 Ecrã principal

Quando inicia o Nero SoundTrax o ecrã principal é apresentado. O ecrã principal está dividido nas seguintes áreas:

- Barra de menus e barra de ferramentas (1)
- Definições da faixa principal (2)
- Efeitos atribuíveis (3)
- Faixas (4)
- Apresentação das faixas (5)
- Projecto (6)

O ecrã principal é o ponto de partida para todas as acções que efectua com o Nero SoundTrax.

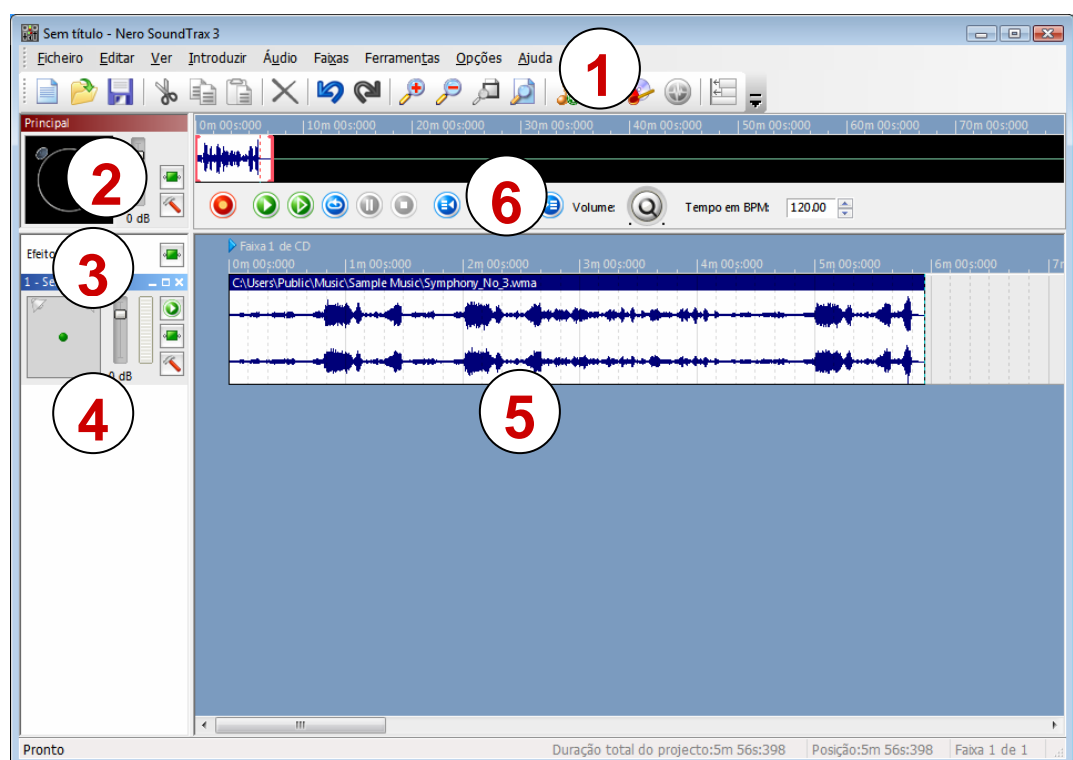


Fig. 3: Ecrã principal do Nero SoundTrax com ficheiro de áudio inserido

## 5.2.1 Barra de menus

A barra de menus oferece as seguintes opções de definição:

Menu <b>Ficheiro</b>	Opens the <b>File</b> menu that contains file functions such as open, save, and close with which you are already familiar from Windows <sup>®</sup> . In addition, you can create and call templates, export CD tracks to audio files, and export the tracks created in SoundTrax as audio files.
Menu <b>Editar</b>	Abre o menu <b>Editar</b> que contém funções de edição, tais como cortar, copiar e eliminar com as quais já está familiarizado no Windows <sup>®</sup> , para os ficheiros no ecrã de selecção. Além disso, pode ajustar as notas das faixas criadas no SoundTrax.





















Um terceto é constituído por três tons com o mesmo valor da nota que são definidos em vez de dois tons, mantendo a duração dos tons substituídos.

Menu <b>Ver</b>	Abre o menu <b>Ver</b> que lhe permite ajustar individualmente a barra de menus e a barra de ferramentas, bem como aumentar ou reduzir a visualização do projecto. Além disso, pode alterar o formato de hora do projecto.
Menu <b>Inserir</b>	Abre o menu <b>Inserir</b> que lhe permite inserir ficheiros de áudio, ciclos de áudio e clips do SoundBox e do ScratchBox em faixas que foram criadas no Nero SoundTrax. Além disso, pode importar faixas a partir de CDs de áudio, gerar uma faixa LFE automática, inserir efeitos em cadeias de efeitos e criar grupos de efeitos atribuíveis.
Menu <b>Áudio</b>	Abre o menu <b>Áudio</b> que lhe permite gravar, importar e reproduzir ficheiros de áudio.
Menu <b>Faixas</b>	Abre o menu <b>Faixas</b> que lhe permite adicionar e eliminar faixas. Além disso, pode adicionar várias curvas de efeitos à faixa e editar as propriedades da faixa.
Menu <b>Ferramentas</b>	Abre o menu <b>Ferramentas</b> que lhe permite gravar um CD, abrir outras aplicações Nero e seleccionar assistentes para gravar faixas de áudio analógicas.
Menu <b>Opções</b>	Abre o menu <b>Opções</b> que lhe permite especificar definições gerais e específicas para o projecto, para os dispositivos ligados e para o formato de áudio.
Menu <b>Ajuda</b>	Abre o menu <b>Ajuda</b> que lhe permite chamar a ajuda online e visualizar o número da versão e outros dados de registo.

## 5.2.2 Barra de ferramentas





A barra de ferramentas oferece as seguintes opções de definição:

	Cria um novo projecto.
	Abre um projecto existente.
	Guarda o projecto.
	Corta a secção seleccionada e guarda-a na área de transferência.
	Copia a secção seleccionada e guarda-a na área de transferência.
	Cola o conteúdo da área de transferência para o ponto seleccionado.
	Elimina os clips seleccionados.
	Anula a última acção.
	Refaz a última acção anulada.
	Amplia o projecto.
	Reduz o projecto.
	Amplia o projecto de modo a que a secção seleccionada preencha o ecrã.
	Reduz o projecto de modo a que todo o projecto seja apresentado.
	Inserir uma nova faixa depois da faixa seleccionada.
	Abre a caixa de diálogo <b>Abrir</b> e insere um ficheiro de áudio no ponto seleccionado.
	Grava o projecto num CD. Este botão só está disponível se o projecto contiver, pelo menos, um clip.
	Abre o clip seleccionado para o editar. Se o clip for um ficheiro de áudio, o Nero WaveEditor abre-se. Se o clip for um clip do SoundBox ou do ScratchBox, será aberta a aplicação correspondente. Este botão só está disponível se for seleccionado um clip.
	Alinha os clips seleccionados na mesma posição inicial; a posição inicial que será utilizada mais à esquerda. Este botão só está disponível se forem seleccionados vários clips.

## 5.2.3 Área Principal

A área (faixa) **Principal** é onde são configuradas as definições que se aplicam a todas as faixas são inseridas no projecto.


A área **Principal** oferece as seguintes opções de definição:

	Mostra a distribuição do som surround.
	Ajusta o volume de todas as faixas do projecto.
	Abre a janela <b>Editor da cadeia de efeitos - Principal</b> . Aqui pode criar uma cadeia de efeitos que pode ser atribuída a todas as faixas.
	Abre a janela <b>Definições do projecto</b> .

## 5.2.4 Área Efeitos atribuíveis

Na área **Efeitos atribuíveis** pode criar cadeias de efeitos que podem mais tarde ser atribuídas a faixas específicas.







A área **Efeitos atribuíveis** oferece as seguintes opções de definição:

	Abre a janela <b>Grupos de efeitos atribuíveis</b> . Aqui pode criar e editar os grupos de efeitos.
---	---

## 5.2.5 Faixas

A área **Faixas** é o local onde são apresentadas as faixas inseridas. As definições das faixas podem também ser editadas aqui.

A área **Faixas** oferece as seguintes opções de definição:

	Altera o som surround, ou seja, a distribuição do volume pelos diferentes canais/altifalantes.
	Ajusta o volume da faixa.
	Visualiza o nível do volume.
	Inicia/pára a reprodução de faixa.
	Abre a janela <b>Editor da cadeia de efeitos - Faixa</b> . Aqui pode criar e editar uma cadeia de efeitos para a faixa.
	Abre a janela <b>Definições da faixa</b> . Aqui pode editar as definições da faixa.

## 5.2.6 Área Apresentação das pistas

A área **Apresentação da pista** é o local onde são apresentadas as frequências do canal dos clips de áudio inseridos. Os clips de áudio são apresentados individualmente e com cores diferentes.

### 5.2.6.1 Menu de contexto

Abre o menu de contexto clicando com o botão direito do rato na apresentação da faixa. Clicar num clip de áudio abre o menu de contexto **Clip**, enquanto que clicar na faixa abre o menu de contexto **Faixa**.

No menu de contexto **Clip** pode eliminar, seleccionar, copiar e cortar clips. Além disso, pode abrir clips no Nero Wave Editor, seleccionar os canais de áudio e agrupar clips.













No menu de contexto **Faixa** pode inserir clips de diversos tipos, bem como eliminar, copiar e desactivar a faixa. Além disso, pode inserir efeitos e cadeias de efeitos, divisões de faixas, índices de CDs e etiquetas.

## 5.2.7 Área Projecto

A área **Projecto** está dividida na área de frequências e na barra de ferramentas.

A área de frequências apresenta as frequências de todas as faixas, umas em cima das outras. O tamanho de apresentação do projecto pode ser alterado através de marcas vermelhas.

A barra de ferramentas oferece as seguintes opções de definição:

	Abre a caixa de diálogo <b>Definições de gravação</b> . Grava um clip.
	Reproduz o projecto a partir do ponto em que se encontra o cursor.
	Reproduz o projecto desde o início
	Reproduz o projecto ou a selecção seleccionada num ciclo sem fim.
	Interrompe a reprodução do projecto.
	Pára a reprodução.
	Coloca o cursor no início do projecto.
	Retrocede rapidamente o cursor.
	Avança rapidamente o cursor.
	Coloca o cursor no final do projecto.
	Ajusta o volume.
	Especifica o tempo na unidade BMP.

## 6 Configuração

Pode configurar o Nero SoundTrax de modo a satisfazer as suas necessidades. Para tal estão disponíveis as seguintes áreas:

- Definições do projecto
- Definições gerais
- Definições do dispositivo
- Definições de formato de áudio

### 6.1 Definições do projecto

Pode ajustar as definições do projecto na janela **Definições do projecto**. Encontrará esta janela clicando em **Opções > Definições do projecto** na barra de menus.

#### 6.1.1 Separador Definições de áudio

O separador **Definições de áudio** oferece as seguintes opções de definição:

Menu pendente <b>Compor frequência de amostragem</b>	Especifica a frequência de amostragem. A entrada <b>44100</b> está seleccionada por predefinição.
Menu pendente <b>Compor profundidade de bits</b>	Especifica a profundidade de bits. A entrada <b>16 bits (CD e DAT)</b> está seleccionada por predefinição.
Botão de opção <b>Canais</b>	Especifica o número de canais. <b>Estéreo:</b> esta entrada está seleccionada por predefinição. <b>5.1 canais surround:</b> surround de 6 canais (consulte <a href="#">Projectos surround</a> ). <b>7.1 canais surround:</b> surround de 8 canais (consulte <a href="#">Projectos surround</a> ).

#### 6.1.2 Separador Geral

O separador **Geral** oferece as seguintes opções de definição:

Caixa de texto <b>Duração do projecto</b>	Especifica a duração do projecto.
Caixa de texto <b>Título do projecto</b>	Especifica o título do projecto.
Caixa de texto <b>Nome do artista</b>	Especifica o nome do artista.
Área de entrada <b>Notas</b>	Especifica notas para o projecto.
Caixa de verificação <b>Adicionar automaticamente divisões de faixas de CD</b>	Insere uma breve paragem entre dois clips de áudio na mesma faixa.

### 6.1.3 Separador Tempo e medidor

O separador **Tempo e medidor** oferece as seguintes opções de definição:

Caixa de texto <b>Batidas por minuto</b>	Especifica o tempo do projecto, ou seja, as batidas por minuto.
Caixa de texto <b>Batidas por medida</b>	Especifica o intervalo das batidas por medida para o projecto.

## 6.2 Definições do programa

Pode ajustar as definições do programa na janela **Definições**. Encontrará esta janela clicando em **Opções > Definições** na barra de menus.

### 6.2.1 Separador Geral

O separador **Geral** oferece as seguintes opções de definição:

Caixa de texto <b>Número máximo de níveis de anulação</b>	Limita o número de passos que pode ser anulado ao valor especificado.
Caixa de texto <b>Duração predefinida das divisões de faixas do CD (em segundos)</b>	Especifica a duração da pausa das novas divisões de faixas de CD (consulte <a href="#">Separador Geral</a> )
Menu pendente <b>Formato do ficheiro de exportação predefinido</b>	Especifica o formato de ficheiro no qual o Nero SoundTrax rá exportar os ficheiros de áudio na predefinição.

### 6.2.2 Separador Definições de gravação/saída

O separador **Definições de gravação/saída** oferece as seguintes opções de definição:

Caixa de verificação <b>Utilizar sobreposição ao converter para profundidades de bits inferiores</b>	Activa a modulação do ruído, a qual assegura uma maior qualidade de áudio durante a conversão.
Menu pendente <b>Filtro de modulação do ruído</b>	Especifica o tipo de modulação de ruído. <b>Filtro IIR (segundo nível):</b> Resposta impulsiva de duração infinita (Infinite Duration Impulse Response). Aplica filtros IIR. Segundo nível significa que o som é atenuado em 12 dB. Os filtros IIR normalmente conseguem uma melhor qualidade de áudio subjectiva do que os filtros FIR, mas têm níveis mais elevados de energia de interferência fora do campo auditivo. <b>Filtro FIR (3 tomadas):</b> Filtro Resposta impulsiva finita (Finite Impulse Response). Aplica filtros FIR. Esta entrada está seleccionada por predefinição.
Menu pendente <b>Reproduzir áudio surround como</b>	Especifica a forma como o áudio surround é reproduzido. <b>Áudio multi-canais (verdadeiro som surround):</b>

	<p>reproduz áudio surround com todos os canais.</p> <p><b>Estéreo com o Nero HeadPhone (surround virtual):</b> reproduz áudio surround filtrado como estéreo, com um efeito de surround virtual gerado para auscultadores.</p> <p>Estéreo com o Nero VirtualSpeakers (surround virtual): reproduz áudio surround filtrado como estéreo e é gerado um efeito de som virtual para altifalantes.</p>
--	---

### 6.2.3 Separador Ver

O separador **Ver** oferece as seguintes opções de definição:

<p>Caixa de verificação <b>Dimensionar automaticamente as alturas das faixas para preencher a janela principal</b></p>	<p>Aumenta automaticamente a apresentação da faixa de modo a que a altura preencha a janela principal.</p>
<p>Caixa de verificação <b>Mostrar nome do caminho em clips de áudio</b></p>	<p>Mostra o caminho do clip na apresentação da faixa além do nome do ficheiro.</p>

### 6.2.4 Separador Pastas

O separador **Pastas** oferece as seguintes opções de definição:

<p>Caixa de texto <b>Pasta temporária</b></p>	<p>Especifica a pasta onde são armazenados os ficheiros temporários. A pasta deveria estar localizada numa unidade com muito espaço de armazenamento.</p>
<p>Caixa de texto <b>Pasta de ficheiros de picos</b></p>	<p>Especifica a pasta onde são armazenados os ficheiros de picos. Os ficheiros de picos são ficheiros de cache que o Nero utiliza para abrir mais rapidamente ficheiros de áudio do SoundTrax. A pasta deveria estar localizada numa unidade com muito espaço de armazenamento.</p>
<p>Caixa de texto <b>Pasta A minha música</b></p>	<p>Especifica a pasta <b>A minha música</b>.</p>
<p>Botão ...</p>	<p>Abre uma caixa de diálogo onde é possível seleccionar a pasta para os respectivos ficheiros.</p>
<p>Caixa de verificação <b>Iniciar sempre a caixa de diálogo de abertura de ficheiros na pasta A minha música</b></p>	<p>Quando é chamada a caixa de diálogo <b>Abrir</b>, o sistema mostra sempre primeiro a pasta especificada na caixa de texto da <b>pasta A minha música</b>.</p>

### 6.2.5 Separador Plug-Ins VST

O separador **Plug-Ins VST** oferece as seguintes opções de definição:

Área de apresentação <b>Plug-Ins VST instalados</b>	Mostra os plug-ins VST instalados actualmente.
Botão <b>Eliminar</b>	Elimina o plug-in VST seleccionado.
Botão <b>Adicionar plug-in</b>	Abre a caixa de diálogo <b>Abrir</b> . Instala um novo plug-in VST.
Botão <b>Analisar pasta</b>	Abre a caixa de diálogo <b>Abrir</b> . Procura novos plug-ins VST na pasta seleccionada.

### 6.3 Definições do dispositivo

Pode ajustar as definições do dispositivo na janela **Definições do dispositivo**. Encontrará esta janela clicando em **Opções > Definições do dispositivo** na barra de menus.

Área <b>Entrada de áudio</b>	
Menu pendente <b>Dispositivo</b>	Especifica o dispositivo de áudio para a entrada de áudio.
Área <b>Saída de áudio</b>	
Menu pendente <b>Dispositivo</b>	Especifica o dispositivo de áudio para a saída de áudio.
Caixa de texto <b>Latência</b>	Especifica o tempo de atraso da placa de som para converter um sinal de áudio desde a entrada da placa até à saída da placa.

### 6.4 Definições de formato de áudio

Ajuste as definições de áudio na janela **Definições de formato de áudio**. Encontrará esta janela clicando em **Opções > Definições de formato de áudio** na barra de menus.

#### 6.4.1 Separador Descodificador

O separador **Descodificador** oferece as seguintes opções de definição:

Botão <b>Acerca de</b>	Abre a caixa de diálogo <b>Acerca de</b> na qual são apresentadas as informações sobre o descodificador seleccionado. Este botão não está disponível para todos os descodificadores.
Botão <b>Mover para cima</b>	Move o descodificador uma entrada para cima.
Botão <b>Mover para baixo</b>	Move o descodificador uma entrada para baixo.
Botão <b>Origem das informações do artista/título</b>	Abre a caixa de diálogo <b>Obter informações sobre o artista/título</b> , na qual pode especificar a origem a partir da qual serão lidas as informações sobre o artista e o título.

## 6.4.2 Separador Codificador

O separador **Codificador** oferece as seguintes opções de definição:

Botão <b>Configurar</b>	Abre uma caixa de diálogo onde pode configurar definições adicionais para o codificador seleccionado. Este botão não está disponível para todos os codificadores.
Botão <b>Informações</b>	Abre a caixa de diálogo <b>Acerca de</b> onde pode ver informações sobre o codificador seleccionado. Este botão não está disponível para todos os codificadores.
Botão <b>Origem das informações do artista/título</b>	Abre a caixa de diálogo <b>Obter informações sobre o artista/título</b> , na qual pode especificar a origem a partir da qual serão lidas as informações sobre o artista e o título.

## 6.4.3 Separador Conversores

O separador **Conversores** oferece as seguintes opções de definição:

Botão <b>Configurar</b>	Abre uma caixa de diálogo onde pode configurar definições adicionais para o conversor seleccionado. Este botão não está disponível para todos os conversores.
Botão <b>Informações</b>	Abre a caixa de diálogo <b>Acerca de</b> onde pode ver informações sobre o conversor seleccionado. Este botão não está disponível para todos os conversores.
Botão <b>Origem das informações do artista/título</b>	Abre a caixa de diálogo <b>Obter informações sobre o artista/título</b> , na qual pode especificar a origem a partir da qual serão lidas as informações sobre o artista e o título.

## 7 Importar e gravar ficheiros de áudio

Para editar ficheiros de áudio no Nero SoundTrax tem de importá-los primeiro ou gravá-los directamente na aplicação.

### 7.1 Gravar a partir de um disco ou de uma cassette

Os assistentes do Nero SoundTrax permitem copiar música de discos (LP) e cassetes e gravá-la em CD rápida e facilmente. Os assistentes oferecem filtros que pode utilizar para igualizar perturbações, como riscos, obtendo assim uma qualidade de gravação óptima.

Os seguintes requisitos têm de ser cumpridos para gravar:

- Tem de estar ligado um leitor de discos ou um gravador de cassetes à entrada da placa de som correcta.

Para gravar a partir de um disco ou de uma cassette, proceda do seguinte modo:

1. Se pretender gravar a partir de um disco, clique em **Ferramentas > Assistentes > Assistente de LP para CD**.  
Se pretender gravar a partir de uma cassette, então clique em **Ferramentas > Assistentes > Assistente de Cassete para CD**.
  - A janela **Assistente de LP para CD** ou **Assistente de cassette para CD** será então aberta com o ecrã **Consola de gravação**.

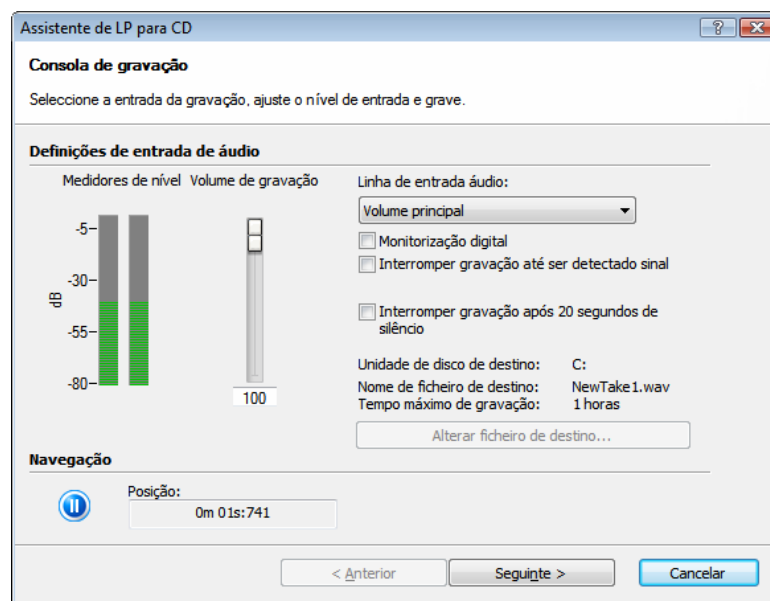




Fig. 4: Ecrã **Consola de gravação**

2. Selecione a entrada da placa de som no menu pendente **Linha de entrada de áudio**.
3. Se pretender ouvir a forma como a qualidade do som está a ser modificada ao alterar o volume de gravação, selecione a caixa **Monitorização digital**.
4. Iniciar a reprodução no dispositivo de captura.
5. Desloque o controlo de deslize **Volume de gravação** até que o visor em **Medidores de nível** fique na área amarela.



Se os medidores de nível estiverem predominantemente na área vermelha, a qualidade de áudio será reduzida.

6. Se desejar interromper a gravação se não tiver sido detectado nenhum sinal na entrada de gravação, seleccione a caixa **Interromper a gravação até ser detectado o sinal**.
7. Se pretender interromper a gravação se não for detectado nenhum sinal na entrada de gravação durante 20 segundos, por exemplo porque a cassete chegou ao fim de um dos lados, seleccione a caixa **Interromper a gravação após 20 segundos de silêncio**.
8. Se pretender alterar o ficheiro de destino:
  1. Clique no botão **Alterar ficheiro de destino**.  
→ É aberta a janela de diálogo **Guardar como**.
  2. No menu pendente **Guardar em**, seleccione a pasta onde pretende guardar o ficheiro de áudio.
  3. Introduza o nome do ficheiro pretendido na caixa de texto **Nome do ficheiro**.
  4. Clique no botão **Guardar**.
9. Clique no botão   
→ O sistema irá iniciar a gravação.
10. Se pretender parar a gravação, clique no botão .
11. Clique no botão **Seguinte**.  
→ O ecrã **Deteção automática de faixas** é apresentado.

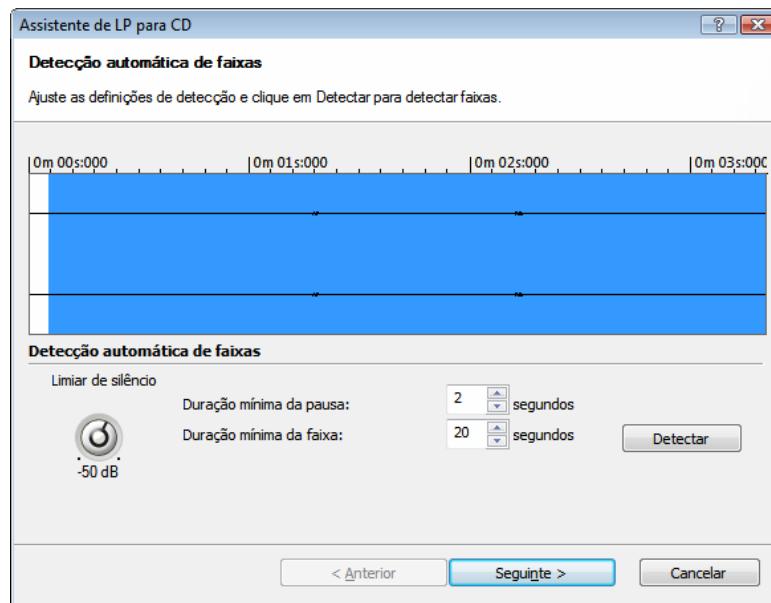


Fig. 5: Ecrã **Deteção automática de faixas**

12. Turn the **Silence Threshold** controller until the value whose volume level indicates a pause is reached.

13. Introduza a duração mínima de uma pausa na caixa de texto **Duração mínima da pausa**. O Nero SoundTrax detecta passagens no ficheiro de áudio e insere automaticamente uma pausa.
14. Introduza a duração mínima que uma faixa deve ter na caixa de texto **Duração mínima da faixa**.
15. Clique no botão **Detectar**.
  - As faixas existentes na gravação serão detectadas automaticamente. As faixas detectadas serão apresentadas no ecrã apropriado.
16. Clique no botão **Seguinte**.
  - É apresentado o ecrã **Redução de ruído**.

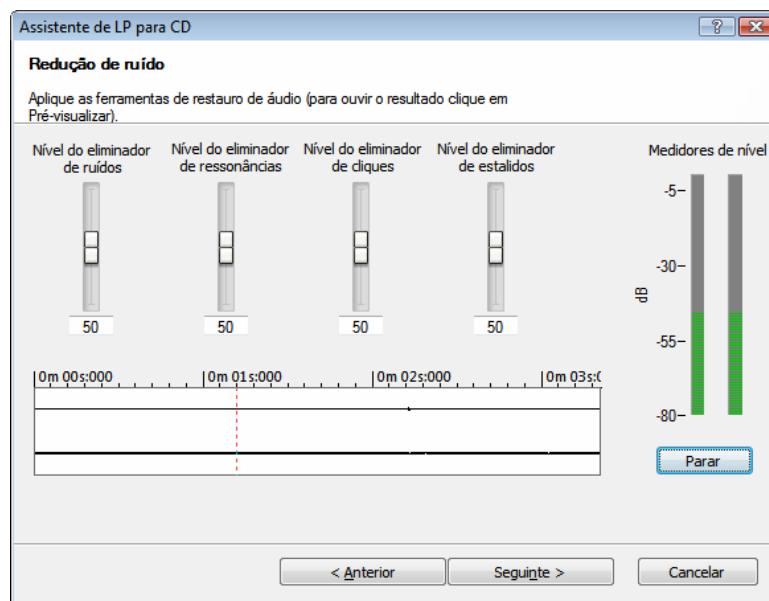



Fig. 6: Ecrã **Redução de ruído**

17. Desloque o controlo de deslize **Nível do eliminador de ruídos** até atingir o valor limite desejado para remover o ruído de fundo como, por exemplo, assobios, estalidos e zumbidos.
18. Desloque o controlo de deslize **Nível do eliminador de roncões** até ao valor limite pretendido para remover sinais de baixa frequência que ocorrem quando se gravam LPs.
  -  O filtro do eliminador de roncões pode também apagar frequências graves que estão presentes na gravação. Consequentemente, não defina o valor limite do controlo de deslize demasiado alto.
19. Desloque o controlo de deslize **Nível do eliminador de cliques** até ao valor limite pretendido para remover cliques que ocorrem quando se gravam LPs.
20. Desloque o controlo de deslize **Nível do eliminador de crepitação** até ao valor limite pretendido para remover a crepitação de fundo que ocorre quando se gravam LPs.
21. Clique no botão **Pré-visualizar**.
  - A gravação será reproduzida com supressão de ruído.

22. Clique no botão **Parar** para parar a pré-visualização.
23. Clique no botão **Seguinte**.
  - É apresentado o ecrã **Compilação de CDs**.

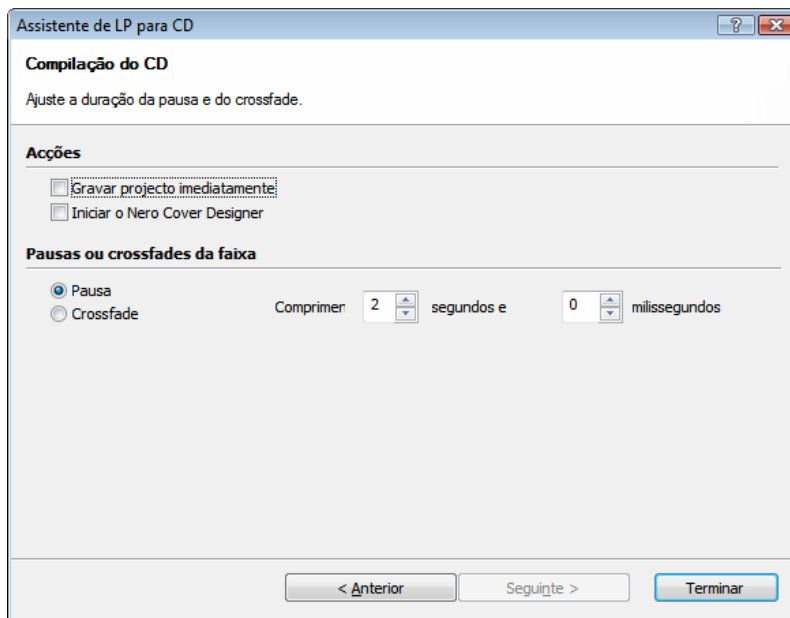


Fig. 7: Ecrã **Compilação de CDs**

24. Se pretender gravar o projecto imediatamente, então seleccione a caixa **Gravar projecto imediatamente** (consulte [Gravar num CD de áudio](#))
25. Se pretender iniciar o Nero CoverDesigner, então seleccione a caixa **Iniciar o Nero CoverDesigner**.
26. Se pretender inserir pausas entre cada faixa, então seleccione o botão de opção **Pausa**.
27. Se desejar que a transição entre as faixas seja feita gradualmente, seleccione o botão de opção **Crossfade**.
28. Introduza a duração em segundos e milissegundos nas caixas de texto apropriadas.
29. Clique no botão **Terminar**.
  - Gravou um LP ou uma cassette.

## 7.2 Importar de um CD de áudio

Para importar faixas de um CD de áudio, proceda do seguinte modo:

1. Insira o CD de áudio numa unidade de CD.
2. Clique em **Áudio > Importar de CD de áudio**.
  - É apresentada a caixa de diálogo **Importação de CD de áudio**.

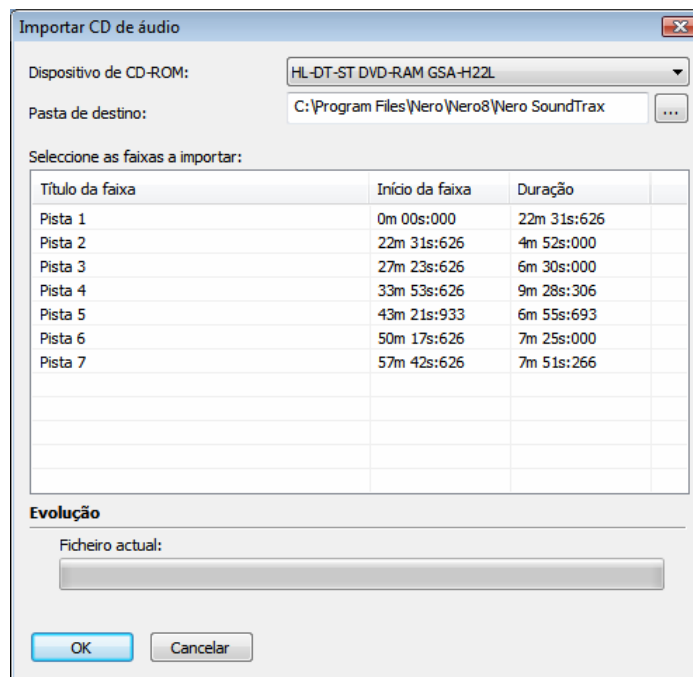



Fig. 8: Caixa de diálogo **Importação de CD de áudio**

3. No menu pendente **Dispositivo de CD-ROM**, seleccione a unidade onde inseriu o CD de áudio.
4. Para especificar a pasta onde serão armazenados os ficheiros de áudio importados, clique no botão .
  - É aberta a caixa de diálogo **Localizar pasta**.
5. Na árvore de directórios, clique na pasta onde pretende armazenar as faixas do CD importadas.
6. Na caixa de listagem, seleccione todas as faixas do CD que deseja importar.







Pode seleccionar várias entradas numa caixa de listagem mantendo premida a tecla Shift ↑ enquanto as selecciona.

7. Clique no botão **OK**.
  - Importou faixas de CD de um CD de áudio.

## 7.3 Gravar áudio

Para gravar áudio, efectue o seguinte procedimento:

1. Clique no botão .  
→ A caixa de diálogo **Definições de gravação** abre-se.
2. Selecciona a profundidade de bits pretendida no menu pendente **Resolução**.
3. Se apenas desejar gravar em mono, desmarque a caixa **Gravação estéreo**.
4. Se pretender alterar a pasta onde será armazenado o ficheiro:
  1. Clique no botão .  
→ É aberta a janela de diálogo **Guardar como**.
  2. No menu pendente **Guardar em**, selecciona a pasta onde pretende guardar o ficheiro de áudio.
  3. Introduza o nome do ficheiro pretendido na caixa de texto **Nome do ficheiro**.
  4. Clique no botão **Guardar**.  
→ A caixa de diálogo **Guardar como** fecha-se.
5. Clique no botão **OK**.  
→ A janela **Consola de gravação** abre-se (consulte [Gravar a partir de um disco ou de uma cassette](#))
6. Selecciona a entrada para a gravação no menu pendente **Linha de entrada de áudio**.
7. Se pretender ouvir a forma como a qualidade do som está a ser modificada ao alterar o volume de gravação, selecciona a caixa **Monitorização digital**.
8. Iniciar a reprodução no dispositivo de captura.
9. Desloque o controlo de deslize **Volume de gravação** até que o visor em **Medidores de nível** fique na área amarela.
10. Se desejar interromper a gravação se não tiver sido detectado nenhum sinal na entrada de gravação após decorridos 20 segundos, selecciona a caixa **Interromper a gravação após 20 segundos de silêncio**.
11. Se pretender interromper a gravação se não for detectado nenhum sinal na entrada de gravação durante 20 segundos, selecciona a caixa **Interromper a gravação após 20 segundos de silêncio**.
12. Se pretender alterar o ficheiro de destino:
  1. Clique no botão **Alterar ficheiro de destino**.  
→ É aberta a janela de diálogo **Guardar como**.
  2. No menu pendente **Guardar em**, selecciona a pasta onde pretende guardar o ficheiro de áudio.
  3. Introduza o nome do ficheiro pretendido na caixa de texto **Nome do ficheiro**.
  4. Clique no botão **Guardar**.
13. Clique no botão .  
→ O sistema irá iniciar a gravação.

14. Se pretender parar a gravação, clique no botão .
15. Clique no botão **Manter**.
  - ➔ Gravou uma faixa.


## 8 Faixas

Se gravou ou importou um ficheiro de áudio, este ficheiro será apresentado na faixa como um ficheiro de picos. Agora já pode editar as faixas que contêm os ficheiros de áudio.

### 8.1 Editar uma faixa


Para editar uma faixa, efectue o seguinte procedimento:

1. Clique em **Faixas > Inserir faixa**.
  - É inserida uma faixa na área **Faixas**.
2. Se pretender alterar as propriedades da faixa:
  1. Clique em **Faixas > Propriedades da faixa**.
    - É aberta a janela **Propriedades da faixa**.
  2. Altere as propriedade da faixa como desejar.
3. Se pretender inserir um clip de áudio na faixa:
  1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Inserir ficheiro(s) de áudio**.
  2. Na janela **Abrir** apresentada, seleccione o ficheiro de áudio que pretende inserir.
    - O ficheiro de áudio será inserido na faixa como um ficheiro de picos.
4. Se pretender inserir um ciclo de áudio:
  1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Inserir ciclo(s) de áudio**.
    - É aberta a janela **Abrir**.
  2. No sistema de ficheiros, seleccione o ficheiro de áudio que pretende inserir.
    - O ficheiro de áudio será inserido na faixa como um ficheiro de picos.
5. Se pretender inserir um clip do ScratchBox:
  1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Inserir clip do ScratchBox**.
    - O programa ScratchBox abre-se (consulte [Nero ScratchBox](#)).
  2. Crie o clip do ScratchBox no ScratchBox (consulte
  3. [Criar um clip do ScratchBox](#)).
  4. Feche o ScratchBox.
    - O clip do ScratchBox é automaticamente inserido na faixa.
6. Se pretender inserir um clip do SoundBox:
  1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Inserir clip do SoundBox**.
    - O programa SoundBox abre-se (consulte [Nero SoundBox](#)).
  2. Crie o clip do SoundBox no SoundBox (consulte [Nero SoundBox](#)).
  3. Feche o SoundBox.
    - O clip do SoundBox é automaticamente inserido na faixa.

7. Se pretender gravar um clip de áudio e inseri-lo imediatamente na faixa:
  1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Inserir clip de áudio**.
    - A janela **Definições de gravação** abre-se.
  2. Introduza a localização de armazenamento no sistema de ficheiros onde pretende guardar a gravação.
    - A janela **Consola de gravação** abre-se.
  3. Grave o clip de áudio (consulte [Gravar áudio](#)).
  4. Depois de gravar clique no botão **Manter**.
    - O clip de áudio será inserido na faixa.
  
8. Se pretender editar a cadeia de efeitos para a faixa:
  1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Editar cadeia de efeitos da faixa**.
    - A janela **Editor da cadeia de efeitos – Faixa** abre-se.
  2. Edite a cadeia de efeitos para a faixa (consulte [Cadeias de efeitos](#)).
  
9. Se pretender inserir uma divisão de faixas do CD:
  1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Inserir divisão de faixas do CD**.
    - A divisão de faixas do CD é inserida na faixa.
  2. Para editar as propriedades da divisão de faixas do CD, clique com o botão direito do rato para chamar o menu de contexto do ícone .
    - A janela **Propriedades da divisão de faixas** abre-se.
  3. Introduza a posição e a duração da divisão de faixas do CD, o título da clip de áudio e o nome do artista.
  
10. Se pretender inserir um índice remissivo do CD:




Um índice remissivo do CD insere uma marca na faixa do CD que pode ser identificada pelo leitor de CDs sem dividir a faixa. Nem todos os leitores de CDs conseguem detectar os índices remissivos do CD.

1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Inserir índice remissivo do CD**.
  - O índice remissivo do CD é inserido na faixa.
2. Para editar as propriedades do índice remissivo do CD, clique com o botão direito do rato para chamar o menu de contexto do ícone .
  - É aberta a janela **Propriedades do índice remissivo**.
3. Introduza a posição do índice remissivo.

11. Se pretender inserir uma etiqueta:



As etiquetas só são utilizadas para navegar pelo projecto. Não têm qualquer efeito no projecto gravado.

1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Inserir etiqueta**.
  - A etiqueta é inserida na faixa.
2. Para editar as propriedades da etiqueta, clique com o botão direito do rato no menu de contexto do ícone 
  - É aberta a janela **Propriedades da etiqueta**.
3. Introduza a posição e o título da etiqueta.
12. Se pretender inserir uma curva de volume na faixa.
  1. Clique em **Faixas > Adicionar curva de volume**.
    - A curva de volume é inserida na faixa.
  2. Continue a editar a curva de volume (consulte [Adicionar uma curva de volume à faixa](#)).
13. Se pretender inserir uma curva de deslocamento na faixa:
  1. Clique em **Faixas > Adicionar curva de deslocamento**.
    - A curva de deslocamento é inserida na faixa.
  2. Continue a editar a curva de deslocamento (consulte [Adicionar uma curva de deslocamento à faixa](#)).
14. Se pretender inserir uma alteração de som na faixa:
  1. Clique no botão **Editar a cadeia de efeitos** na área **Faixa**.
    - A janela **Editor da cadeia de efeitos** abre-se.
  2. Adicione a alteração de som pretendida utilizando destas ferramentas de categorias, efeitos ou melhoramento até à cadeia de efeitos (consulte [Cadeias de efeitos](#)).
15. Se pretender adicionar uma curva de grupos de efeitos atribuíveis à faixa:
  1. Chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Adicionar curva de efeitos atribuíveis**.
    - A janela **Adicionar curva de grupos de efeitos** abre-se.
  2. Selecciona uma das curvas de grupos de efeitos e clique no botão **OK**.
    - A curva de grupos de efeitos é inserida na faixa (consulte [Adicionar uma curva de grupos de efeitos à faixa](#)).
16. Se pretender desactivar a faixa, chame o menu de contexto na vista da faixa com o botão direito do rato e clique na entrada **Desactivar faixa**.
  - A faixa é desactivada. O ficheiro de picos ficará oculto.
17. Se pretender editar um crossfade de duas faixas de áudio sobrepostas:
  1. Chame o menu de contexto do crossfade que já se encontra na vista da faixa com o botão direito do rato.
  2. Clique no tipo de crossfade pretendido.
  3. Se pretender fazer corresponder os tempos dos clips de áudio, clique na entrada **Corresponder tempos**.
    - A janela Tempo de crossfade abre-se.
  4. Configure as definições pretendidas.
  5. Clique no botão **OK**.
    - Editou a faixa.

### 8.1.1 Adicionar uma curva de volume à faixa

Uma curva de volume permite-lhe fazer variações de volume ao longo a faixa.

Para tal, efectue o seguinte procedimento:

1. Selecione a faixa cujo volume pretende alterar.
2. Clique em **Faixas > Adicionar curva de volume**.
  - A curva de volume é apresentada na faixa. Uma escala percentual de 0 a 100 é apresentada para o volume do lado esquerdo da faixa.
3. Desloque o ponto inicial da curva, ou seja, a caixa quadrada no canto esquerdo, para o volume inicial pretendido.
4. Clique no ponto da curva de volume onde pretende alterar o volume e desloque a caixa para cima ou para baixo.
5. Repita o passo anterior até ter especificado todos os pontos pretendidos na curva de volume.
6. Se pretender eliminar um ponto da curva específico, clique com o botão direito do rato no ponto da curva e selecione a entrada **Remover ponto da curva** no menu de contexto que é apresentado.
7. Se pretender configurar as definições de um ponto da curva com maior precisão:
  1. Clique com o botão direito do rato no ponto da curva e selecione a entrada **Editar ponto da curva** no menu de contexto que é apresentado.
    - A caixa de diálogo **Editar ponto da curva** abre-se.
  2. Na área **Posição da linha de tempo**, introduza a posição pretendida do ponto da curva nas caixas de texto **min.** e **seg.**
  3. Na área **Valor**, introduza o volume desejado em decibéis na caixa de texto **Volume**.
  4. Clique no botão **OK**.
  - Adicionou uma curva de volume à faixa.

### 8.1.2 Adicionar uma curva de deslocamento à faixa

Uma curva de deslocamento permite-lhe fazer variações de volume em cada canal ao longo a faixa.

Por exemplo, nas faixas estéreo pode aumentar o volume do canal esquerdo e desta forma simular um movimento.

Para tal, proceda do seguinte modo:

1. Selecione a faixa cuja distribuição do volume pretende alterar.
2. Clique em **Faixas > Adicionar curva de deslocamento**.
  - A curva de deslocamento é apresentada na faixa. Uma escala percentual de -100 a 100 é apresentada para o volume do lado esquerdo da faixa. O ponto inicial da curva está no 0, o que representa uma distribuição uniforme do volume.
3. Desloque o ponto inicial da curva, ou seja, a caixa quadrada no canto esquerdo, para a distribuição inicial pretendida.
4. Clique no ponto da curva de volume onde pretende distribuir o volume e desloque a caixa para cima ou para baixo.

5. Repita o passo anterior até ter especificado todos os pontos pretendidos na curva de deslocamento.
6. Se pretender eliminar um ponto da curva específico, clique com o botão direito do rato no ponto da curva e seleccione a entrada **Remover ponto da curva** no menu de contexto que é apresentado.
7. Se pretender configurar as definições de um ponto da curva com maior precisão:
  1. Clique com o botão direito do rato no ponto da curva e seleccione a entrada **Editar ponto da curva** no menu de contexto que é apresentado.
    - A caixa de diálogo **Editar ponto da curva** abre-se.
  2. Na área **Posição da linha de tempo**, introduza a posição pretendida do ponto da curva nas caixas de texto **min.** e **seg.**
  3. Na área **Valor**, introduza o deslocamento pretendido em percentagem na caixa de texto **Deslocamento**.
  4. Clique no botão **OK**.
    - Adicionou uma curva de deslocamento à faixa.

### 8.1.3 Adicionar uma curva de grupos de efeitos à faixa

O seguinte requisito tem que ser cumprido:

- É necessário que já tenha sido criado um grupo de efeitos (consulte [Cadeias de efeitos](#)).

Para tal, proceda do seguinte modo:

1. Seleccione a faixa à qual pretende atribuir a curva de grupos de efeitos.
2. Clique em **Faixas > Adicionar curva de efeitos atribuíveis**.
  - A caixa de diálogo **Adicionar curva de grupos de efeitos** abre-se.
3. Seleccione o grupo de efeitos pretendido:
4. Clique no botão **OK**.
  - A curva de grupos de efeitos é apresentada na faixa. Uma escala percentual de 0 a 100 é apresentada para o volume do lado esquerdo da faixa.
5. Desloque o ponto inicial da curva, ou seja, a caixa quadrada no canto esquerdo, para a distribuição inicial pretendida.
6. Clique no ponto na curva de grupos de efeitos onde pretende alterar um efeito e desloque a caixa para cima ou para baixo até à intensidade pretendida.
7. Repita o passo anterior até ter especificado todos os pontos pretendidos na curva de grupos de efeitos.
8. Se pretender eliminar um ponto da curva específico, clique com o botão direito do rato no ponto da curva e seleccione a entrada **Remover ponto da curva** no menu de contexto que é apresentado.
9. Se pretender configurar as definições de um ponto da curva com maior precisão:
  1. Clique com o botão direito do rato no ponto da curva e seleccione a entrada **Editar ponto da curva** no menu de contexto que é apresentado.
    - A caixa de diálogo **Editar ponto da curva** abre-se.

2. Na área **Posição da linha de tempo**, introduza a posição pretendida do ponto da curva nas caixas de texto **min.** e **seg.**
3. Na área **Valor**, introduza o volume desejado em decibéis na caixa de texto **Volume**.
4. Clique no botão **OK**.

➔ Adicionou uma curva de grupos de efeitos à faixa.

## 8.2 Distribuição do som surround

O Nero SoundTrax permite-lhe atribuir diferentes níveis de saída aos altifalantes durante a reprodução de uma faixa; isto altera o centro de som de uma sala fazendo com que o som "migre". Para tal são criados pontos chave na faixa de modo a que o movimento do som possa ser reutilizado em reproduções futuras.

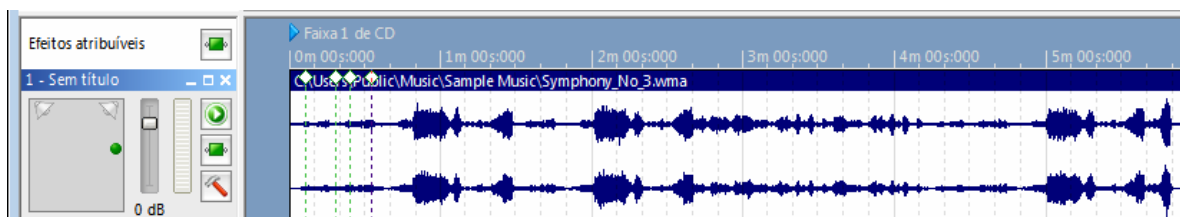


Fig. 9: Distribuição do som surround alterado; fotografias chave no ficheiro de picos

### 8.2.1 Alterar a distribuição do som surround

Para alterar a distribuição do som na sala, efectue o seguinte procedimento:

1. No campo **Distribuição do som surround** localizado na área de faixa, clique no ponto verde e, mantendo premido o botão do rato, desloque o ponto.

A seguinte indicação aplica-se em geral: quanto mais afasta o ponto de um altifalante, mais suave ficará o som desse altifalante. Quanto mais aproximar o ponto verde da parte superior do campo, mais alto ficará o som.



O som do altifalante direito fica mais alto quando o ponto é deslocado para a direita; o som do altifalante esquerdo fica mais alto quando o ponto é deslocado para a esquerda.

Se colocar o ponto no canto acima de um dos altifalantes, então apenas esse altifalante em particular emitirá som; o outro altifalante ficará completamente mudo. Pode obter o mesmo efeito fazendo duplo clique num dos altifalantes para o tornar amarelo.

- ➔ O movimento do ponto é marcado por pontos chave na vista da faixa. Estes pontos consistem numa linha pontilhada e num diamante na extremidade da linha.
2. Se pretender deslocar um ponto chave na faixa, clique no diamante na parte superior do ponto chave e desloque-o para a esquerda ou para a direita.
  3. Se pretender eliminar um ponto chave na faixa, clique no diamante na parte superior do ponto chave e prima a tecla **Delete** do teclado.

➔ Alterou a distribuição do som surround da faixa.

## 9 Cadeias de efeitos

Pode atribuir cadeias de efeitos que contêm vários efeitos a uma faixa específica ou à faixa principal. É também possível definir cadeias de efeitos e atribuí-las à faixas como uma curva de grupos de efeitos. A curva de grupos de efeitos permite-lhe ajustar a intensidade do grupo de efeitos ao longo da faixa.

Quando cria uma cadeia de efeitos pode optar por escolher a partir das seguintes categorias.

- Ferramentas
- Efeitos
- Melhoramentos

### 9.1 Ferramentas

A área **Ferramentas** oferece as seguintes opções de selecção:

<b>Eliminador de sibilos</b>	Diminui automaticamente o nível de sibilos numa gravação de voz ou de uma canção.
<b>Processador dinâmico</b>	É um dos parâmetros musicais que corresponde ao termo físico de intensidade de som (percepção da intensidade de som).
<b>Equalizador</b>	É um componente de design do som electrónico e é utilizado para igualizar frequências de áudio.
<b>Filtro de karaoke</b>	Filtra frequências que são exactamente iguais em ambas as faixas. Com frequência, nas canções, o som vocal é igual em ambas as faixas e é então removido.
<b>Portal de ruído</b>	É um dispositivo de efeito na categoria de processadores dinâmicos. Suprime segmentos suaves na transmissão de sinais; é utilizado para suprimir o ruído de fundo, por exemplo.
<b>Sintonização de frequência</b>	A sintonização de frequência é utilizada, entre outras coisas, para alterar a velocidade de reprodução e a frequência.
<b>Processador estéreo</b>	Especifica as definições para os canais de áudio esquerdo e direito e gera um som estéreo artificial.
<b>Correcção temporal</b>	Especifica as definições para a velocidade de reprodução.
<b>Tranposição</b>	Altera a frequência das passagens de música e a sua velocidade de reprodução.

### 9.2 Efeitos

A área **Efeitos** oferece as seguintes opções de selecção:

<b>Coro</b>	É um efeito de modulação na música electrónica onde múltiplos sinais ligeiramente fora de tom são misturados com o sinal original.
-------------	--

<b>Reverberação de convolução</b>	É um efeito de reverberação acústica que utiliza a convolução para converter representações de salas reais em sinais de áudio através de um sistema de computador.
<b>Atraso</b>	Envia uma ou mais cópias do sinal de entrada e consegue assim um som tipo eco.
<b>Distorção</b>	Distorce o sinal. É utilizado frequentemente nas guitarras eléctricas.
<b>Flanger</b>	Copia o sinal de entrada e devolve a cópia (fases alternadas) para o original. A principal diferença para o efeito de controlo de fase semelhante é o retorno do sinal copiado para a entrada. O retorno pode ser ajustado com precisão.
<b>Volume</b>	É o volume aural. Com este efeito, o volume captado pode ser aumentado sem exceder a amplitude máxima permitida.
<b>Baixa fidelidade</b>	Simula um frequência de amostragem baixa e, deste modo, gera uma qualidade de som inferior.
<b>Modulação</b>	Modula o sinal através de um sinal de controlo seleccionável de forma livre. Suporta a modulação da amplitude, bem como a modulação da frequência.
<b>Atraso multi-tomada</b>	É um efeito de atraso baseado em tomadas.
<b>Ctrl. fase</b>	É um efeito de modulação. O sinal de entrada é copiado, filtrado com um filtro de eliminação de banda variável e, em seguida, é devolvido ao sinal original. É semelhante ao efeito flanger.
<b>Pseudo-inversão</b>	Cria a sensação de que o ficheiro está a ser reproduzido invertendo apenas fragmentos; na realidade, contudo, o ficheiro está a ser reproduzido na direcção correcta.
<b>Reanalógico</b>	Oferece diversas opções de efeitos inserindo efeitos de interferência, tais como, envelhecimento artificial através do ruído.
<b>Reverberação</b>	Cria um efeito de reverberação ao ficheiro.
<b>Interrupção</b>	Produz um efeito de gaguez através de cortes ou repetições.
<b>Reverberação surround</b>	Altera o som da sala. Pode ser atribuído um ambiente diferente ao ficheiro de música. É possível especificar a profundidade, a largura e a altura da sala, o acabamento das superfícies da sala, assim como outros parâmetros.
<b>Modificação de voz</b>	Modifica a voz numa canção. Por exemplo, pode alterar a frequência.
<b>Wah-Wah</b>	É utilizado principalmente para influenciar o som de guitarras eléctricas. O termo wah-wah aproxima-se do som do efeito produzido.

## 9.3 Melhoramentos

A área **Melhoramentos** oferece as seguintes opções de selecção:

<b>Extrapolação de banda</b>	Permite a geração de harmonias com frequências altas e baixas.
<b>Eliminador de ruídos da câmara</b>	Remove (ou reduz) os zumbidos que ocorrem frequentemente com as câmaras de vídeo com visualização gráfica.
<b>Correcção de deslocamento de CC</b>	Remove automaticamente os componentes de CC que podem ser prejudiciais para os altifalantes.
<b>Eliminador de cliques</b>	Remove cliques e estalidos. A intensidade pode ser ajustada manualmente.
<b>Declipper</b>	Remove o ruído e a distorção parasitas que resultam de uma saturação digital e analógica.
<b>Eliminador de zumbidos</b>	Remove zumbidos.
<b>Caixa de ferramentas de filtros</b>	Conjunto de filtros que suprime o retorno e irregularidades.
<b>Redução de ruído</b>	Reduz ruídos indesejados ao gravar sinais analógicos.

## 9.4 Cadeias de efeitos e grupos de efeitos

No Nero SoundTrax os efeitos estão organizados numa **cadeia de efeitos**; os seus trabalhos são aplicados de uma forma sequencial, por exemplo, primeiro a redução de ruído, depois a alteração do volume e um efeito de reverberação.

Depois de ter sido criado um efeito de cadeia, pode guardá-lo como um **modelo da cadeia de efeitos**.

A segunda forma se atribuir efeitos a faixas é formar um grupo de efeitos e, em seguida, atribuí-lo à faixa como uma curva de grupos de efeitos (consulte [Adicionar uma curva de grupos de efeitos à faixa](#)).

### 9.4.1 Editar uma cadeia de efeitos

Para criar uma cadeia de efeitos para todas as faixas, efectue o seguinte procedimento:

1. Se pretender criar uma cadeia de efeitos para todas as faixas:
  1. Clique em **Inserir > Efeito em > Cadeia de efeitos principal**.
    - A janela **Editor da cadeia de efeitos - Principal** abre-se.
2. Se pretender criar uma cadeia de efeitos para uma faixa específica:
  1. Clique em **Inserir > Efeito em > Cadeia de efeitos da faixa**.
    - A janela **Editor da cadeia de efeitos – Faixa** abre-se.
3. Clique no botão **Adicionar** e seleccione o grupo de efeitos e o efeito pretendidos no menu que é apresentado.
 

Os grupos de efeitos **Ferramentas**, **Efeitos** e **Melhoramentos** estão disponíveis no menu que é apresentado.

  - São apresentados diferentes elementos de controlo de acordo com o efeito seleccionado.

4. Efectue outras definições como desejar.




As definições subsequentes diferem de acordo com o efeito seleccionado e não estão descritas com mais detalhe.


5. Repita os passos anteriores até ter adicionado todos os efeitos desejados.
  6. Clique no botão **OK**.
  7. Clique no botão **Fechar**.
  8. Se pretender eliminar a cadeia de efeitos:
    1. Clique com o botão direito do rato numa área livre da faixa cuja cadeia de efeitos pretenda eliminar e seleccione **Editar cadeia de efeitos da faixa** no menu de contexto que é apresentado.
    2. Se pretender eliminar apenas um efeito, clique com o botão direito do rato no efeito que pretende eliminar e seleccione **Remover efeito** no menu de contexto que é apresentado.
    3. Se pretender eliminar toda a cadeia de efeitos, remova todos os efeitos, um e cada vez.
- Editou uma cadeia de efeitos.

#### 9.4.2 Modelos de cadeias de efeitos

Para editar um modelo de cadeia de efeitos, efectue o seguinte procedimento:

1. Abra a janela **Editor de cadeias de efeitos**.
  2. Seleccione um efeito.
  3. Seleccione o modelo pretendido no menu pendente existente no canto inferior esquerdo da janela.

→ As definições do modelo seleccionado serão aceites quando fechar a janela **Editor de cadeias de efeitos**.
  4. Se pretender criar o seu próprio modelo:
    1. Defina o efeito que desejar.
    2. Introduza um nome no menu pendente existente no canto inferior esquerdo da janela **Editor de cadeias de efeitos**.
    3. Clique no botão .

→ Guardou um modelo de efeitos.
  5. Se pretender eliminar um modelo:
    1. Seleccione o modelo que pretende eliminar no menu pendente existente no canto inferior esquerdo da janela **Editor de cadeias de efeitos**.
    2. Clique no botão .

→ Eliminou o modelo.
- Modificou um modelo de cadeia de efeitos.

### 9.4.3 Editar um grupo de efeitos

Para criar um grupo de efeitos, efectue o seguinte procedimento:

1. Clique em **Inserir > Efeito em > Grupos de efeitos atribuíveis**.  
→ A janela **Grupos de efeitos atribuíveis** abre-se.
2. Clique no botão **Adicionar grupo**.  
→ O novo grupo será apresentado na tabela.
3. Selecciono o grupo criado recentemente.
4. Clique no botão **Editar cadeia**.  
→ A janela **Editor da cadeia de efeitos – Faixa** abre-se.
5. Clique no botão **Adicionar**.  
Os grupos de efeitos **Ferramentas**, **Efeitos** e **Melhoramentos** estão disponíveis no menu que é apresentado.  
→ São apresentados diferentes elementos de controlo de acordo com o efeito seleccionado.
6. Efectue outras definições como desejar.



As definições subsequentes diferem de acordo com o efeito seleccionado e não estão descritas com mais detalhe.

7. Repita os passos anteriores até ter adicionado todos os efeitos desejados.
8. Clique no botão **Fechar**.
9. Se pretender eliminar um grupo de efeitos:
  1. Selecciono o grupo de efeitos pretendido:
  2. Clique no botão **Remover**.→ Editou um grupo de efeitos.

## 10 Projectos surround

O Nero SoundTrax permite-lhe criar projectos 5.1 e 7.1 surround. Estes números correspondem à reprodução com um sistema surround com

- 5 altifalantes + subwoofer

ou

- 7 altifalantes + subwoofer.

Além de dois tipos diferentes de projectos surround, o SoundTrax oferece a selecção do número de altifalantes:

- Projectos em que será atribuído a cada altifalante uma faixa de som
- Projectos em que todos os altifalantes receberão um canal separado

Além disso, pode adicionar um canal LFE gerado automaticamente no projecto.

No canal LFE os baixos são transmitidos através de um canal especial de baixa frequência que tem uma largura de banda significativamente reduzida.



Com Dolby Digital, LFE é o acrónimo de Low Frequency Effect (efeito de baixa frequência); com Digital Theatre Sound, é o acrónimo de Low Frequency Enhancement (melhoramento de baixa frequência).

A largura de banda do canal LFE está limitada aos graves e, por isso, às frequências entre 20 Hz e 100 Hz. O canal LFE está separado dos outros canais de altifalantes e a sua amplitude pode ser ajustada, o que amplia ou atenua os respectivos efeitos de graves.

Uma vez que o canal de graves tem uma largura de banda restrita, não é considerado um canal de áudio completo na nomenclatura de sistemas surround; aparece indicado depois da especificação de canal após o decimal (exemplo 5.1).

Edite faixas individuais num projecto surround exactamente da mesma maneira como descrito no capítulo **Editar uma faixa** (consulte [Editar uma faixa](#))

## 11 Exportar

### 11.1 Exportar para um ficheiro de áudio

Para exportar o projecto para um ficheiro de áudio, efectue o seguinte procedimento:

1. Clique em **Ficheiro > Exportar para ficheiro de áudio**.  
→ É aberta a caixa de diálogo **Guardar como**.
2. No menu pendente **Guardar em**, seleccione a pasta onde pretende guardar o ficheiro de áudio.
3. Introduza o nome do ficheiro pretendido na caixa de texto **Nome de ficheiro** e seleccione o formato de áudio em que este será guardado.
4. e desejar efectuar mais definições para o formato de áudio:
  1. Clique no botão **Opções**.  
→ É aberta uma caixa de diálogo.
  2. Efectue as restantes definições como desejar.



As definições subsequentes diferem de acordo com o efeito seleccionado e não estão descritas com mais detalhe.

3. Clique no botão **OK**.
5. Clique no botão **Guardar**.  
→ Exportou o projecto para um ficheiro de áudio.

### 11.2 Gravar num CD de áudio

Para gravar um CD de áudio, proceda do seguinte modo:

1. Clique em **Ferramentas > Gravar no CD**.  
→ A janela **Gravador de CDs de áudio** abre-se.
2. Insira um CD gravável no gravador de CDs.
3. Na área **Opção** do menu pendente **Dispositivo**, seleccione o gravador de CDs onde inseriu o CD gravável.  
Se pretender gravar o projecto como uma imagem de disco, seleccione a entrada **Gravador de imagens** no menu pendente **Dispositivo**.



Mais tarde poderá gravar uma imagem de disco utilizando o Nero Burning ROM ou o Nero Express.

4. Se pretender efectuar uma simulação para verificar se o gravador consegue gravar o CD, seleccione a caixa **Simular antes de gravar**.  
→ Antes de gravar, o programa verifica se estão disponíveis todos os ficheiros seleccionados.

5. Se pretender executar um teste de velocidade, seleccione a caixa **Testar velocidade máxima antes de gravar**.
  - Antes da gravação, o programa verifica se o gravador pode gravar a sessão com a velocidade de gravação seleccionada.
6. If you do not want to normalize the volume then select the **Do not normalize** radio button in the **Volume Level Normalization** area.  
If you want to normalize the volume of the individual CD tracks independently of each other then select the **Normalize each CD track separately** option button.  
If you want to normalize the volume for the entire CD then select the **Normalize globally** option button.



A normalização é o processo de aumento dos dados de áudio para um nível de volume uniforme para que não existam pontos demasiado altos nem demasiado suaves. Isto é particularmente eficaz se os ficheiros de áudio tiverem origens diferentes.

7. Se tiver seleccionado uma normalização, desloque o cursor de deslize **Nível de normalização** até ao valor de decibéis pretendido.
8. Se pretender adicionar a mesma informação sobre o artista a todas as faixas:
  1. Clique no botão **Seleccionar todas**.
  2. Clique no botão **Propriedades**.
    - A caixa de diálogo **Propriedades das faixas do CD** abre-se.
  3. Introduza o artista das faixas do CD na caixa de texto apropriada.
  4. Clique no botão **OK**.
9. Se pretender adicionar informações diferentes sobre o título e o artista em faixas individuais:
  1. Selecciona a faixa pretendida na área **Lista de faixas do CD**.
  2. Clique no botão **Propriedades**.
    - A caixa de diálogo **Propriedades das faixas do CD** abre-se.
  3. Introduza o título da faixa do CD na caixa de texto apropriada.
  4. Introduza o artista da faixa do CD na caixa de texto apropriada.
  5. Clique no botão **OK**.
  6. Repita estes passos para cada faixa que pretender adicionar informações sobre o título e o artista.
10. Clique no botão **Gravar**.
  - A janela **Evolução da gravação** abre-se.  
Se tiver seleccionado o Gravador de imagens como o destino, a caixa de diálogo **Guardar como** abre-se.
  - 1. Selecciona a pasta pretendida no menu pendente **Guardar em** e introduza o nome do ficheiro pretendido na caixa de texto **Nome de ficheiro**.
  - 2. Clique no botão **Guardar**.
    - É aberta uma caixa de diálogo com informações sobre o êxito do processo de gravação.
  - 3. Clique no botão **OK**.
11. Se não pretender guardar um ficheiro de registo do processo de gravação, clique no botão **Rejeitar**.

12. Se pretender guardar um ficheiro de registo:
  1. Clique no botão **Guardar**.
    - É aberta a caixa de diálogo **Guardar como**.
  2. Seleccione a pasta pretendida a partir do menu pendente **Guardar em**.
  3. Introduza o nome do ficheiro pretendido na caixa de texto **Nome do ficheiro**.
  4. Clique no botão **Guardar**.
  5. Clique no botão **Fechar**.
    - Gravou um CD de áudio.

## 12 Nero SoundBox

Com o Nero SoundBox pode criar clips de áudio. Tem à sua disposição diversos ritmos, tipos de música e instrumentos. Pode também introduzir um texto que uma voz computadorizada irá entoar a par da música e adicionar ruídos de fundo ao clip de áudio.

### 12.1 Ecrã principal

O ecrã principal do Nero SoundBox está dividido nas seguintes áreas:

- Definições gerais
- Editor de ritmos
- Sequenciador
- Texto para voz
- Atmosfera

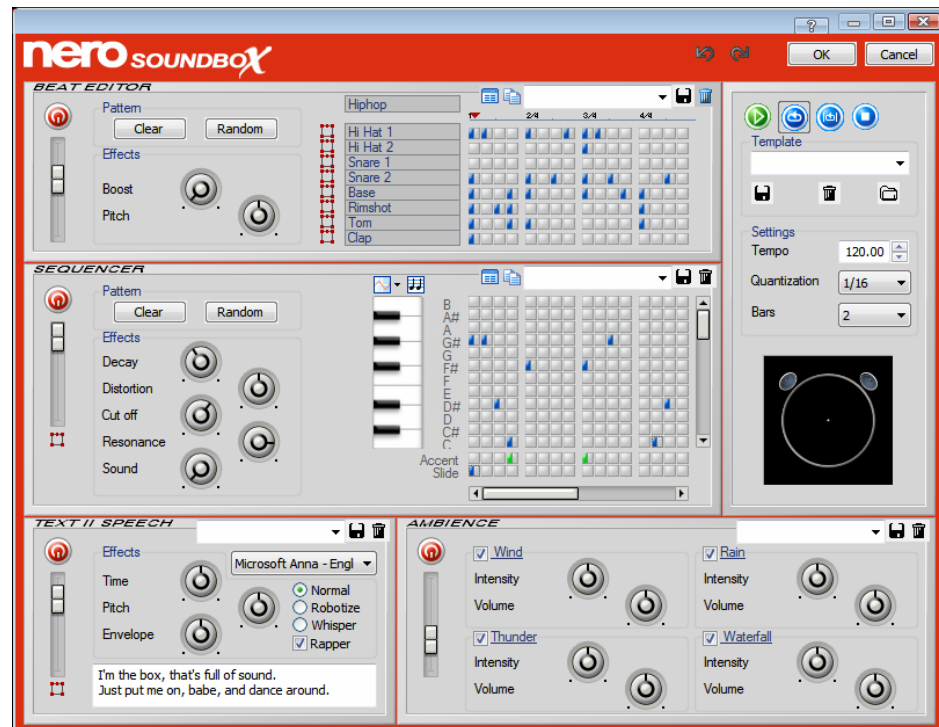













Fig. 10: Nero SoundBox






#### 12.1.1 Componentes gerais

A interface do Nero SoundBox oferece as seguintes opções de definição comuns a todas as áreas:

	Activa e desactiva a área.
	Especifica a intensidade dos efeitos.

	Especifica o volume dos efeitos.
	Especifica a distribuição do som surround. Este componente é apresentado quando clica no botão  .
	Fornece diferentes perfis para selecção.
	Abre o padrão completo do perfil seleccionado numa nova janela.
	Copia o conteúdo (ritmo, melodia) de um compasso para o compasso seleccionado.
	Especifica o padrão rítmico. O padrão está dividido em quatro compassos (consulte <a href="#">Padrões</a> ).
	Elimina um modelo ou perfil.
	Guarda um modelo ou um perfil. Pode ser reutilizado em qualquer altura.

### 12.1.2 Definições gerais




	Inicia a reprodução do clip do SoundBox.
	Interrompe a reprodução do clip do SoundBox
	Pára a reprodução do clip do SoundBox.
	Repete todo o clip do SoundBox.
	Repete apenas a secção activa do clip do SoundBox.
Caixa de texto <b>Tempo</b>	Indica o tempo do clip do SoundBox.
Menu pendente <b>Quantização</b>	Subdivide o compasso.
Menu pendente <b>Compassos</b>	Apresenta 4 compassos na vista do padrão e torna-as alteráveis. Desta forma, não é sempre reproduzido o mesmo compasso sucessivamente.
Ecrã <b>Visualização do som surround</b>	Mostra graficamente a distribuição do som na sala.

### 12.1.3 Editor de ritmos

Botão <b>Limpar</b>	Limpa um padrão.
Botão <b>Aleatório</b>	Selecciona aleatoriamente um padrão.
Marcador <b>Aumento</b>	Especifica a intensidade do perfil seleccionado.
Marcador <b>Frequência</b>	Influencia a frequência do perfil.

Menu pendente <b>Deteção musical</b>	Especifica uma direcção musical. As entradas por baixo do menu pendente alteram-se de acordo com a direcção musical. Mostrarão então os instrumentos de percussão que normalmente estão disponíveis para selecção. No menu de contexto de cada instrumento de percussão pode substituir o respectivo instrumento por outro diferente.
---	---

### 12.1.4 Sequenciador

Botão <b>Limpar</b>	Limpa um padrão.
Botão <b>Aleatório</b>	Selecciona aleatoriamente um padrão.
Marcador <b>Atenuação</b>	Especifica o comprimento dos tons.
Marcador <b>Distorção</b>	Distorce o tom e permite que pareça mais alto.
Marcador <b>Corte</b>	Designa a frequência até à qual será gerado o tom. Quanto maior for o valor do marcador, mais altas serão as frequências contidas no tom gerado.
Marcador <b>Ressonância</b>	Confere maior ressonância ao tom.
Marcador <b>Som</b>	Altera o som utilizando diversos parâmetros.
	Representa graficamente os tons.
	Alterna entre polifonia e monofonia. A polifonia reproduz vários tons ao mesmo tempo. A monofonia selecciona uma frequência por unidade de tempo.
	Abre um menu pendente onde podem ser seleccionados ficheiros de ondas com sons característicos de instrumentos. Os sons de baixo, guitarra, piano, flauta ou saxofone podem ser seleccionados.

### 12.1.5 Texto para voz

Na área **Texto para voz** pode introduzir texto na caixa de texto.

Marcador <b>Tempo</b>	Altera a velocidade de reprodução.
Marcador <b>Frequência</b>	Influencia a frequência da voz.
Marcador <b>Envelope</b>	Altera os formantes da voz sem alterar a frequência. Quanto maior for o valor do marcador, mais para cima serão movidos os formantes.



Um formante (do latim formare = formar) é a porção do ruído no som de instrumentos musicais ou da voz humana.

These are frequencies that co-vibrate independently of the harmonic spectrum of the tone source, primarily for a very brief period. They significantly influence the inherent sound of a

voice or an instrument.

Botões de opção <b>Normal</b> <b>Mecanizado</b> <b>Sussurro</b>	Especifica o tipo de entoação.
Caixa de texto <b>Rapper</b>	Especifica o tipo de entoação.
Caixa de texto	Especifica o texto que será convertido para voz.

### 12.1.6 Atmosfera

Na área **Atmosfera** pode seleccionar perfis com temas no menu pendente e introduzi-los como ruídos de fundo no seu som.

Área <b>Marcador</b>	Especifica o volume e a intensidade do ruído de fundo.
-------------------------	--

## 12.2 Padrões

O padrão na área **Editor de ritmos** especifica os ritmos de cada instrumento de percussão por compasso.

O padrão na área **Sequenciador** especifica os tons nos compassos específicos. Para ouvir os tons antes de os inserir no padrão, pode clicar no teclado e ouvir o tom.

Na área **Acento** pode atribuir o tom clicando numa caixa no padrão do compasso. Fazer duplo clique faz com que a caixa fique verde e altera o nível da frequência do tom ao longo do mesmo e não de uma só vez.

Na área **Diapositivo** pode atribuir uma propriedade a um tom fazendo com que o tom base seja ajustado para fazer a ligação com o tom seguinte, evitando assim uma pausa audível na alteração do tom. No final do tom "deslizante" a frequência será, assim, igual à do tom seguinte.

## 12.3 Inserir um clip do SoundBox

Para criar um clip do SoundBox, efectue o seguinte procedimento:

1. Seleccione as **definições gerais** para toda a área (consulte [Definições gerais](#)).
  2. Seleccione as definições pretendidas na área **Editor de ritmos** (consulte [Editor de ritmos](#)).
  3. Seleccione as definições pretendidas na área **Sequenciador** (consulte [Sequenciador](#)).
  4. Seleccione as definições pretendidas na área **Texto para voz** (consulte [Texto para voz](#)).
  5. Seleccione as definições pretendidas na área **Atmosfera** (consulte [Atmosfera](#)).
  6. Clique em **OK**.
- ➔ Inserir um clip do SoundBox na faixa.

## 13 Nero ScratchBox

Com o Nero ScratchBox pode inserir um clip de áudio na faixa.

O Nero ScratchBox contém dois pratos virtuais onde podem ser reproduzidos ficheiros de áudio. Isto significa, por exemplo, que pode misturar de forma profissional os ficheiros de áudio uns com os outros, processar os ficheiros de áudio com diversos efeitos e riscar os ficheiros de áudio.

### 13.1 Ecrã principal

O ecrã principal do Nero ScratchBox está dividido nas seguintes áreas:

- Prato (1)
- Vista do ficheiro de picos (2)
- Consola de mistura (3)
- Selecção de ficheiros (4)
- Ferramentas (5)

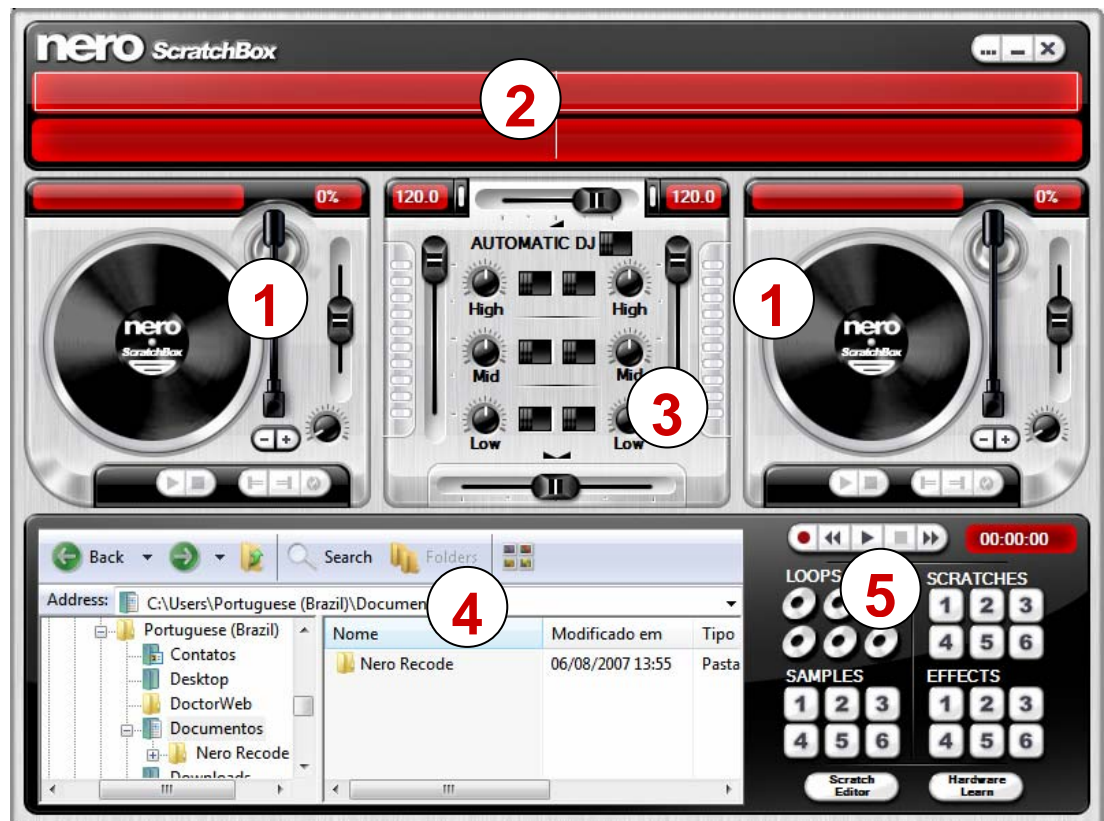















Fig. 11: Ecrã principal do Nero ScratchBox


### 13.1.1 Pratos

Pode reproduzir ficheiros de áudio nos pratos. Nesta área tem as seguintes opções de definição:

	Reproduz ficheiros de áudio.
	Inicia a reprodução do ficheiro de áudio.
	Pára a reprodução do ficheiro de áudio.
	Interrompe a reprodução do ficheiro de áudio.
	Especifica o ponto inicial de um ciclo.
	Especifica o ponto final de um ciclo.
	Reproduz o ciclo especificado no ficheiro de áudio.
	Altera a velocidade de reprodução ao iniciar e terminar o ficheiro de áudio.
	Reduz brevemente a velocidade de reprodução. Esta função simula o gesto de reter manualmente um disco.
	Acelera brevemente a reprodução. Esta função simula o aceleração manual de um disco.
	Mostra o nome do ficheiro de áudio.
	Altera a velocidade de reprodução do ficheiro de áudio.
	Especifica o aumento ou a diminuição da velocidade de reprodução do ficheiro de áudio como um valor de percentagem.




### 13.1.2 Vista do ficheiro de picos









O ficheiros de picos do ficheiro de áudio é apresentado na vista do ficheiro de picos.

	Apresenta o ficheiro de áudio como um ficheiro de picos.
---	--

### 13.1.3 Consola de mistura

Na consola de mistura pode alterar a reprodução dos ficheiros de áudio nos pratos. Nesta área estão disponíveis as seguintes opções de definição:

	Determina o volume da saída de áudio geral.
	Indica o volume de reprodução do respectivo prato.
	Apresenta graficamente a reprodução.

	Mistura a reprodução de ambos os pratos.
	Faz aparecer e desaparecer tons altos médios e baixos.
 Alto	Ajusta a intensidade dos tons altos.
 Médio	Ajusta a intensidade dos tons médios.
 Baixo	Ajusta a intensidade dos tons baixos.
DJ automático 	Desencadeia um crossfade automático de um ficheiro de áudio para outro.
 160.0	Indica as batidas por minuto do ficheiro de áudio.
	Está iluminado quando o compasso de um ficheiro de áudio coincide com o compasso do outro ficheiro de áudio e os dois ficheiros podem ser misturados.







### 13.1.4 Selecção de ficheiros

A estrutura de pastas familiar do Windows® é apresentada na área de selecção de ficheiros. É aqui que pode seleccionar os ficheiros que pretende reproduzir nos pratos.

### 13.1.5 Ferramentas












Na área Ferramentas pode seleccionar efeitos de amostragem e reproduzi-los nos pratos. Além disso, pode gravar a reprodução dos pratos, editar posteriormente os riscos adicionados à gravação no ScratchEditor e gravar acções na consola de mistura.






Nesta área estão disponíveis as seguintes opções de definição:

	Grava a reprodução de ambos os ficheiros de áudio. Cada acção de som executada depois de activar este botão será gravada.
	Avança a gravação.
	Recua a gravação.
 00:00:00	Indica a evolução temporal da gravação.
	Representa um ciclo.
 1	Representa sons de amostragem, riscos e efeitos.
Botão <b>Informações de hardware</b>	Estabelece uma ligação entre um elemento de controlo no hardware do DJ e um elemento de controlo no ScratchBox. Este botão só está activo se o hardware do DJ estiver ligado.
Botão <b>ScratchEditor</b>	Chama a janela <b>Editor de riscos</b> .

## 13.2 Criar um clip do ScratchBox

Para criar um clip do ScratchBox, efectue o seguinte procedimento:

1. Selecciona um ficheiro no sistema de ficheiros no canto inferior esquerdo do ScratchBox.
2. Arraste o ficheiro para um dos pratos.
  - O nome do ficheiro de áudio é apresentado no campo por cima do prato.
3. Se pretender definir um ciclo no ficheiro de áudio:
  1. Inicie a reprodução do ficheiro de áudio.
  2. No ponto inicial pretendido do ciclo, clique no botão .
  3. No ponto final pretendido do ciclo, clique no botão .
  4. Clique no botão  para reproduzir o ciclo definido.
4. Se pretender reduzir brevemente a velocidade de reprodução, clique no botão  no prato.
5. Se pretender acelerar brevemente a velocidade de reprodução, clique no botão  no prato.
6. Se pretender acelerar de forma permanente a velocidade de reprodução, desloque para cima o cursor de deslize do prato.
  - O aumento de velocidade é apresentado no campo vermelho por cima do cursor de deslize como um valor percentual.
7. Se pretender atrasar de forma permanente a velocidade de reprodução, desloque para baixo o cursor de deslize do prato.
  - A redução de velocidade é apresentada no campo vermelho por cima do cursor de deslize como um valor percentual.
8. Se pretender um efeitos de aparecer e desaparecer lentamente no início e no fim da reprodução do ficheiro de áudio, gire o cursor de deslocamento  do prato para a direita.
9. Se pretender filtrar completamente tons altos, médios ou baixos do ficheiro de áudio, desloque o interruptor  para junto do marcador Alto, Médio ou Baixo  na mesa de mistura que se encontra no lado direito.
  - O interruptor ficará vermelho.
10. Se pretender definir o efeito de crossfade automático de um ficheiro de áudio para outro, rode para a direita o cursor de deslize **DJ automático**  da consola de mistura.
11. Se pretender definir o efeito de crossfade manual de um ficheiro de áudio para outro, rode o cursor de deslize  da consola de mistura na direcção do prato pretendido.
12. Se pretender alterar o volume de uma das reproduções, desloque o cursos de deslize vertical no lado respectivo.
13. Se pretender alterar o volume para ambos os ficheiros de áudio, desloque o cursos de deslize .
14. Se pretender reproduzir um ciclo na área **Ferramentas**, arraste o ícone do ciclo para o prato.
15. Se pretender utilizar um risco de exemplo, clique nos botões numerados no canto superior direito da área **Ferramentas**.

- Os riscos 1 - 3 serão utilizados no prato esquerdo, os riscos 4 - 6 serão utilizados no prato direito.
16. Se pretender utilizar um som de exemplo, clique nos botões numerados no canto inferior esquerdo da área **Ferramentas**.
  17. Se pretender utilizar um efeito de exemplo, clique nos botão numerado no canto inferior direito da área **Ferramentas**.
  18. Se pretender gravar uma reprodução:
    1. Clique no botão .
    2. Inicie a reprodução dos ficheiros de áudio.  
Todas as acções que executar durante a gravação serão também gravadas.
    3. Clique no botão  para parar a gravação.
    4. Clique no botão  para reproduzir a gravação.
    5. Clique nos botões  e  para avançar rapidamente ou recuar a gravação.
  19. Se pretender editar posteriormente os riscos na sua gravação:
    1. Clique no botão **Editor de riscos** na área **Ferramentas**.  
→ A janela do **Editor de riscos** abre-se.
    2. Edite os seus riscos clicando na curva de reprodução do prato respectivo e, em seguida, desloque as alças de dimensionamento que aparecem devido aos efeitos dos riscos (consulte [Editor de riscos](#)).
    3. Feche o **Editor de riscos**.  
→ As alterações serão aceites.
  20. Se pretender estabelecer uma ligação entre um elemento de controlo no hardware do DJ e um elemento de controlo no Editor ScratchBox:
    1. Clique no botão **Informações de hardware**.
    2. Prima o elemento de controlo no hardware de DJ.
    3. Clique no elemento de controlo no ScratchBox que pretende ligar ao elemento de controlo correspondente do hardware do DJ.
    4. Clique novamente no botão **Informações de hardware** para terminar a gravação.
    5. Se pretender controlar o elemento de controlo desejado no ScratchBox, clique novamente no elemento de controlo do hardware do DJ.  
  
→ Criou um clip do ScratchBox.

### 13.2.1 Editor de riscos

Se pretender editar posteriormente os riscos de uma gravação, pode fazê-lo no Editor de riscos.

No Editor de riscos poderá ver uma curva para cada prato.

Numa velocidade de reprodução normal, a curva é 100% linear ao longo do eixo y.

Os riscos são expressos na curva como deflexões ao intervalo de percentagens positivo e negativo. As deflexões negativas significam que o ficheiro de áudio é reproduzido no sentido inverso durante esse tempo, as deflexões positivas indicam que o ficheiro de áudio é reproduzido mais rapidamente.

O eixo x descreve, assim, o momento e o eixo y descreve a velocidade de reprodução do ficheiro de áudio neste momento.

## 14 Índice de figuras

Abb. 1: Nero StartSmart .....	9
Fig. 2: Seleccionar tarelas do Nero SoundTrax .....	11
Fig. 3: Ecrã principal do Nero SoundTrax com ficheiro de áudio inserido .....	12
Fig. 4: Ecrã <b>Consola de gravação</b> .....	22
Fig. 5: Ecrã <b>Detecção automática de faixas</b> .....	23
Fig. 6: Ecrã <b>Redução de ruído</b> .....	24
Fig. 7: Ecrã <b>Compilação de CDs</b> .....	25
Fig. 8: Caixa de diálogo <b>Importação de CD de áudio</b> .....	26
Fig. 9: Distribuição do som surround alterado; fotogramas chave no ficheiro de picos .....	34
Fig. 10: Nero SoundBox .....	44
Fig. 11: Ecrã principal do Nero ScratchBox .....	49

## 15 Índice remissivo

:		
:iniciar através do Nero StartSmart.....	9	
<b>A</b>		
Acerca do Nero SoundTrax .....	6	
Amplitude .....	8	
Atribuição de som surround.....	34	
<b>C</b>		
Cadeias de efeitos.....	35	
Canal .....	8	
Cassete		
gravar .....	22	
CD de áudio		
gravar .....	41	
Ciclo .....	52	
Consola de mistura.....	51	
Convenções.....	6	
Curva de deslocamento.....	31, 32	
Curva de grupos de efeitos .....	31, 33, 37	
Curva de volume .....	31, 32	
<b>D</b>		
Definições de formatação de áudio		
chamar .....	20	
Definições do dispositivo		
chamar .....	20	
Definições do programa		
chamar .....	18	
Definições do projecto		
chamar .....	17	
Digital		
monitorizar.....	22	
DirectX®.....	7	
Disco		
gravar .....	11, 22, 27	
<b>F</b>		
Ficheiro de áudio		
exportar.....	41	
gravar.....	22	
importar.....	22	
Filtro FIR.....	18	
Filtro IIR .....	18	
Formatos		
suportados.....	7	
Formatos suportados .....	7	
Frequência.....	8	
frequência de amostragem .....	8	
<b>G</b>		
Gravador de imagens .....	41	
Grupo de destino .....	6	
<b>I</b>		
Informações dos contactos .....	57	
<b>L</b>		
Lançar o programa .....	9	
LFE .....	40	
LP .....	22	
<b>M</b>		
Modulação do ruído .....	18	
<b>N</b>		
Nero ScratchBox.....	49	
Nero SoundBox .....	44	
Nero SoundTrax		
iniciar directamente.....	10	
<b>P</b>		
Plug-ins VST .....	19	
Prato .....	51	
Profundidade de bits .....	8	
Projecto.....	8	
Projecto surround .....	40	
<b>R</b>		
Redução de ruído .....	24	

Requisitos.....	7	Conversor .....	21
Requisitos do sistema .....	7	Definições de áudio .....	17
Riscar .....	49	Definições de gravação/saída .....	18
<b>S</b>		Descodificador .....	20
ScratchEditor .....	51	Geral .....	17, 18
Separador		Tempo e barra .....	18
Codificador .....	21	Ver 19	
		Surround virtual .....	18

## 16 Contactos

O Nero SoundTrax é um produto da Nero AG.



Nero AG  
Im Stöckmädle 13-15  
76307 Karlsbad  
Alemanha

**Internet:** [www.nero.com](http://www.nero.com)  
**Ajuda:** <http://support.nero.com>  
**Fax:** +49 724 892 8499

Copyright © 2007 Nero AG e respectivos licenciadores. Todos os direitos reservados.