

nero 9



Instrukcja
Nero SoundTrax

Informacje o prawach autorskich i znakach towarowych

Niniejszy dokument, jak i opisywane w nim oprogramowanie, ma status licencji i może być wykorzystywany lub reprodukowany wyłącznie zgodnie z postanowieniami umowy licencyjnej. Treść tego dokumentu oraz powiązane oprogramowanie mogą ulec zmianie bez uprzedniego powiadomienia. Spółka Nero AG zrzeka się wszelkiej odpowiedzialności za poprawność treści tego dokumentu, a także odrzuca wszelkie roszczenia nie objęte postanowieniami umowy gwarancyjnej.

Niniejszy dokument oraz cała jego zawartość są chronione prawami autorskimi i są własnością spółki Nero AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. Niniejszy dokument zawiera również materiały, które są chronione międzynarodowymi prawami autorskimi. Dokumentu tego ani żadnych jego części nie można reprodukować, przekazywać ani przepisywać bez wyraźnej pisemnej zgody spółki Nero AG. Pamiętaj, że grafiki, obrazy, filmy, tytuły utworów muzycznych lub inne materiały, które chciałbyś umieścić w swoich projektach, mogą być chronione prawem autorskim. Nieuprawnione wykorzystanie tego typu materiałów w Twoich projektach może stanowić naruszenie praw autorskich ich właścicieli. Upewnij się, że uzyskałeś wszelkie niezbędne uprawnienia od właściciela praw autorskich. Jeśli nie jesteś właścicielem praw autorskich, nie posiadasz zgody właściciela, a Twoja działalność nie podlega postanowieniom prawa autorskiego o dozwolonym użytku, istnieje ryzyko naruszenia krajowych lub międzynarodowych praw autorskich. Przepisywanie, powielanie, dokonywanie zmian lub publikacja materiału chronionego prawem autorskim skutkować może roszczeniami z tytułu poniesionych szkód oraz podjęciem innych kroków prawnych przeciw Tobie. Jeśli nie jesteś pewny swoich praw, skontaktuj się z radcą prawnym.

Niektóre aplikacje pakietu Nero wymagają technologii opracowanych przez innych producentów, część z nich zawarta jest w pakiecie Nero jako wersje demonstracyjne. Aplikacje te można bezpłatnie aktywować online lub przez wysłanie faksu aktywacyjnego w celu uzyskania nieograniczonego dostępu do danej wersji. Nero przekaże wyłącznie dane niezbędne do aktywowania technologii innych firm. Aby uzyskać nieograniczony dostęp do pakietu Nero, niezbędne jest łącze internetowe lub faks.

Copyright © 2006 - 2008 Nero AG i licencjodawcy. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Adobe, Acrobat, Acrobat Reader oraz Premiere są markami lub chronionymi nazwami handlowymi firmy Adobe Systems.

AMD Athlon™, AMD Opteron™, AMD Sempron™, AMD Turion™, ATI Catalyst™ oraz ATI Radeon™ są markami lub chronionymi znakami towarowymi firmy Advanced Micro Devices.

ASTC jest znakiem towarowym Advanced Television Committee.

ICQ jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy AOL LLC.

Apple, iPhone™, iPod, iTunes, FireWire oraz Mac są markami lub zastrzeżonymi nazwami handlowymi firmy Apple.

ARM jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy ARM.

AudibleReady jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Audible.

BenQ jest zastrzeżonym znakiem towarowym BenQ Corporation.

Blu-ray Disc jest marką Blu-ray Disc Association.

CyberLink jest zastrzeżonym znakiem towarowym CyberLink Corp.

DLNA jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Digital Living Network Alliance.

DivX oraz DivX Certified są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy DivX.

Dolby, Pro Logic oraz symbol podwójnego D są markami lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Dolby Laboratories.

DTS oraz DTS Digital Surround są markami lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy DTS.

DVB jest zastrzeżonym znakiem towarowym DVB Project.

Freescale jest znakiem towarowym firmy Freescale Semiconductor.

Google oraz YouTube są znakami towarowymi firmy Google.

WinTV jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Hauppauge Computer Works.

Intel, Intel XScale, Pentium oraz Intel Core™2 Duo są markami lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Intel.

Linux jest zastrzeżonym znakiem towarowym należącym do Linusa Torvaldsa.

Memorex jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Memorex Products.

ActiveX, ActiveSync, DirectX, DirectShow, Internet Explorer, Microsoft, HDI, MSN, Outlook, Windows, Windows Mobile, Windows NT, Windows Server, Windows Vista, Windows Media, Xbox, Xbox 360, przycisk startu w systemie Microsoft Windows Vista oraz logo Windows są markami lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Microsoft.

MySpace™ jest marką firmy MySpace.

NVIDIA, GeForce oraz ForceWare są markami lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy NVIDIA.

Nokia jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Nokia.

CompactFlash jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy SanDisk.

Sony, Memory Stick, PlayStation, PLAYSTATION oraz PSP są markami lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony.

HDV jest znakiem towarowym Sony Corporation oraz Victor Company of Japan (JVC).

UPnP jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy UPnP Implementers.

Labelflash jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Yamaha.

Wszystkie marki zostały zamieszczone wyłącznie w celach informacyjnych. Wszystkie nazwy handlowe i znaki towarowe stanowią własność ich prawnych właścicieli.

Nero AG, Im Stoeckmaedle 13-15, D-76307 Karlsbad, Niemcy

Spis treści

1	Zacznij od sukcesu!	5
1.1	O instrukcji	5
1.2	O programie Nero SoundTrax	5
2	Uruchamianie programu	6
3	Terminologia	7
4	Interfejs użytkownika	8
4.1	Szablony Nero SoundTrax	8
4.2	Ekran główny	9
4.2.1	Pasek menu	10
4.2.2	Pasek narzędzi	10
4.2.3	Pole Ścieżka główna	11
4.2.4	Pole Efekty przypisywalne	12
4.2.5	Pole Ścieżki	12
4.2.6	Pole Wyświetlanie ścieżek	12
4.3	Pole Projekt	13
5	Konfiguracja	14
5.1	Ustawienia projektu	14
5.1.1	Zakładka Ustawienia audio	14
5.1.2	Zakładka Ogólne	15
5.1.3	Zakładka Tempo i rytm	15
5.2	Ustawienia programu	15
5.2.1	Zakładka Ogólne	15
5.2.2	Zakładka Ustawienia zapisu/wyjścia	16
5.2.3	Zakładka Widok	17
5.2.4	Zakładka Foldery	17
5.2.5	Zakładka Wtyczki VTS	18
5.2.6	Zakładka Wtyczki DirectX.	18
5.3	Ustawienia urządzenia	18
5.4	Ustawienia formatu audio	19
5.4.1	Zakładka Dekoder	19
5.4.2	Zakładka Koder	19
5.4.3	Zakładka Konwerter	20
6	Import i nagrywanie plików audio	21
6.1	Nagrywanie z płyty lub kasety	21
6.2	Importowanie płyty Audio CD	23
6.3	Przechwyć plik audio	24
7	Praca ze ścieżkami	26
7.1	Edycja dostępnej ścieżki	26
7.1.1	Dodawanie krzywej głośności do ścieżki	29
7.1.2	Dodawanie krzywej panoramy do ścieżki	29
7.1.3	Dodawanie krzywej grupy efektów do ścieżki	30





7.2	Rozkład dźwięku surround	31
7.2.1	Zmiana rozkładu dźwięku surround	31
8	Łącuchy efektów	33
8.1	Menu kontekstowe Wtyczki	33
8.2	Menu kontekstowe Narzędzia	33
8.3	Menu kontekstowe Efekty	34
8.4	Menu kontekstowe Ulepszanie dźwięku	35
8.5	Łącuchy efektów i grupy efektów	36
8.5.1	Edycja łańcucha efektów	36
8.5.2	Edycja szablonu łańcucha efektów	37
8.5.3	Edycja grupy efektów	37
9	Projekty surround	39
10	Eksportowanie	40
10.1	Eksportuj projekt do pliku audio	40
10.2	Nagrywanie projektu na płytę Audio CD	40
11	Nero SoundBox	43
11.1	Ekran główny Nero SoundBox	43
11.1.1	Składniki ogólne	43
11.1.2	Ustawienia ogólne	44
11.1.3	Pole Edytor rytmu	45
11.1.4	Pole Sekwencer	45
11.1.5	Pole Text II Speech	46
11.1.6	Pole Otoczenie	47
11.2	Wzory	47
11.3	Umieszczanie klipu programu SoundBox	47
12	Nero ScratchBox	48
12.1	Ekran główny - Nero ScratchBox	48
12.1.1	Pole Gramofony	48
12.1.2	Widok obrazu pliku	49
12.1.3	Pole Konsola miksująca	49
12.1.4	Wybór pliku	50
12.1.5	Pole narzędzi	50
12.2	Tworzenie klipu programu ScratchBox	51
12.2.1	Scratch Editor	53
13	Informacje techniczne	54
13.1	Wymagania systemowe	54
13.2	Obsługiwane formaty	54
13.2.1	Formaty i kodeki audio	54
14	Słowniczek	55
15	Indeks	56
16	Kontakt	59

1 Zacznij od sukcesu!

1.1 O instrukcji

Niniejsza instrukcja przeznaczona jest dla wszystkich użytkowników, którzy pragną dowiedzieć się, jak korzystać z Nero SoundTrax. Bazuje na procesach i krok po kroku wyjaśnia, w jaki sposób osiągnąć konkretny cel.

Aby jak najlepiej wykorzystać niniejszy dokument, zwróć uwagę na następujące konwencje:

	Wskazuje ostrzeżenia, warunki wstępne lub instrukcje, których należy ściśle przestrzegać.
	Wskazuje dodatkowe informacje lub porady.
1. Start ...	Liczba znajdująca się na początku linii sygnalizuje polecenie wykonania operacji. Wykonaj je w określonej kolejności.
	Wskazuje wynik pośredni.
	Wskazuje wynik.
OK	Wskazuje ustępy tekstu lub przyciski pojawiające się w interfejsie programu. Są one wyróżnione za pomocą pogrubienia.
(zob. ...)	Wskazuje odniesienia do innych rozdziałów. Są to podkreślone linki w czerwonym kolorze.
[...]	Wskazuje klawisze skrótów do wprowadzania poleceń.

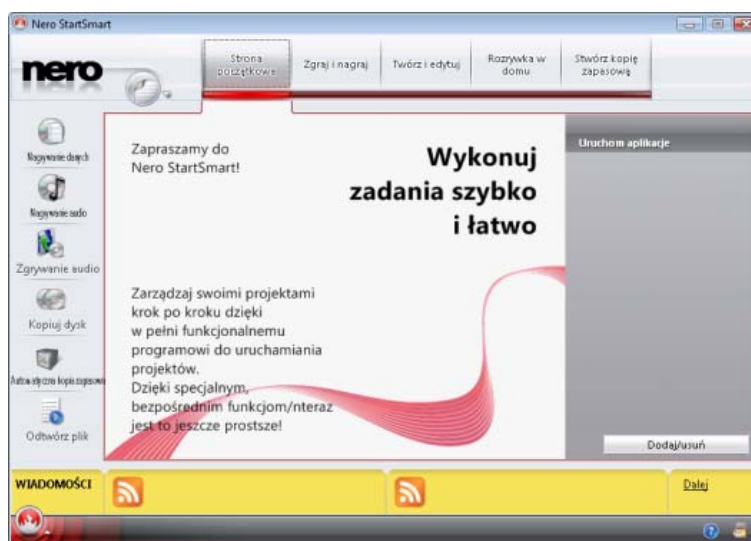
1.2 O programie Nero SoundTrax

Nero SoundTrax to profesjonalna aplikacja do produkcji płyt CD audio. Zamiast korzystać tylko z dostępnej dotychczas możliwości kompilowania list odtwarzania plików audio na płytach CD, zawartość tych plików można teraz mieszać lub zmieniać. Dostępnych jest kilka kreatorów, które umożliwiają proste kopiowanie płyt i kaset na komputer w kilku krokach. Dzięki wielu szablonom nawet bardzo wymagające projekty przestały być problemem: Surround 5.1, Surround 7.1 — wystarczy wybrać szablon a Nero SoundTrax otworzy się z odpowiednimi ścieżkami. Ponadto zintegrowany program Nero ScratchBox oferuje łatwe w obsłudze funkcje miksowania i skreczowania.

2 Uruchamianie programu

Aby uruchomić Nero SoundTrax przez Nero StartSmart, wykonaj następujące czynności:

1. Kliknij ikonę **StartSmart**.
→ Otworzy się okno Nero StartSmart.
2. Kliknij przycisk .
→ Pojawi się lista aplikacji Nero.



Okno Nero StartSmart

3. Z listy wyboru wybierz pozycję Nero SoundTrax.
4. Otworzy się okno Nero SoundTrax.
→ Uruchomiłeś Nero SoundTrax przez Nero StartSmart.

3 Terminologia

Następujące terminy są charakterystyczne dla Nero SoundTrax:

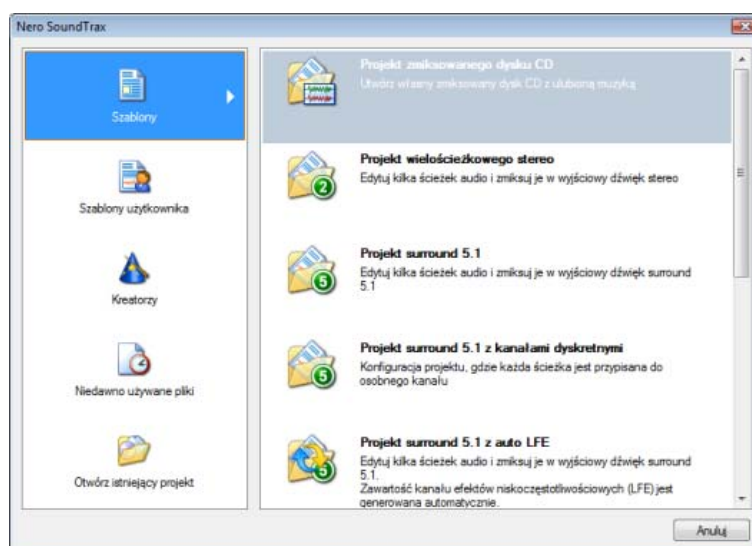
- **Klip** oznacza pojedynczy plik audio.
- **Ścieżka** oznacza pojedynczą ścieżkę audio. Ścieżka może zawierać wiele następujących po sobie klipów audio. Każda ścieżka posiada swoje własne ustawienia głośności i efektów.
- **Kanał** oznacza informację audio zawartą w klipie, np. kanał lewy i kanał prawy.
- **Projekt** oznacza proces dodawania istniejących plików audio, edycji tych plików oraz ich eksportu jako gotowych plików audio. Projekt może zostać zapisany wraz ze wszystkimi zmianami dokonanymi w pliku projektu i może zostać ponownie otwarty w późniejszym czasie. Plik projektu posiada rozszerzenie *.npf (Nero project file - plik projektu Nero). Pliki projektów nie zawierają same w sobie plików audio, zawierają jedynie linki do wykorzystanych plików audio, a także ustawienia miksowania i efektów.

Podsumowując: projekt ma na celu edycję kompilacji audio składającej się z wielu ścieżek. Ścieżki te z kolei zawierają wiele klipów, w których dźwięk audio nagrany jest wielokanałowo.

4 Interfejs użytkownika

4.1 Szablony Nero SoundTrax

Przy uruchamianiu Nero SoundTrax, otworzy się okno, w którym można wybrać szablony projektów.



Wybór zadań Nero SoundTrax

Dostępne są następujące opcje wyboru:

Ikona menu Szablony	Udostępnia szablony dla często wykorzystywanych projektów, jak projekty miksowania płyt CD, stereo i surround.
Ikona menu Szablony użytkownika	Udostępnia szablony projektów utworzone przez użytkownika.
Ikona menu Kreatory	Otwiera kreatory nagrywania płyty lub kasyety (patrz Nagrywanie z płyty lub kasyety → 21).
Ikona menu Ostatnio używane pliki	Pokazuje ostatnio używane pliki.
Ikona menu Otwórz istniejący projekt	Otwiera okno dialogowe Otwórz , umożliwiające dostęp do istniejącego projektu.

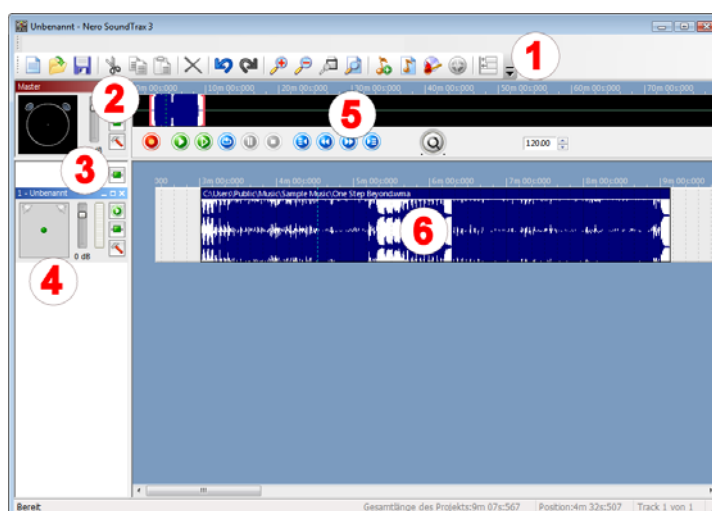
Zobacz też

[Projekty surround → 39](#)

📖 Nagrywanie z płyty lub kasyety → 21

4.2 Ekran główny

Przy otwieraniu Nero SoundTrax pojawia się ekran główny. Ekran główny podzielony jest na następujące części:



Ekran główny z dołączonym plikiem audio

- Pasek menu i pasek narzędzi (1)
- Ustawienia ścieżki głównej (2)
- Efekty przypisywalne (3)
- Ścieżki (4)
- Wyświetlanie ścieżek (5)
- Projekt (6)

Ekran główny to punkt wyjścia wszystkich zadań wykonywanych za pomocą .

Zobacz też

- 📖 Pasek menu → 10
- 📖 Pasek narzędzi → 10
- 📖 Pole Ścieżka główna → 11
- 📖 Pole Efekty przypisywalne → 12
- 📖 Pole Ścieżki → 12
- 📖 Pole Wyświetlanie ścieżek → 12
- 📖 Pole Projekt → 13






4.2.1 Pasek menu














Na pasku menu dostępne są następujące opcje ustawień:

Menu Plik	Otwiera menu Plik , zawierające funkcje pliku takie jak otwieranie, zapisywanie i zamykanie, znane z systemu Windows. Ponadto można umieszczać i wywoływać szablony oraz eksportować jako pliki audio ścieżki utworzone w Nero SoundTrax.
Menu Edytuj	Otwiera menu Edytuj , zawierające funkcje edycji pliku takie jak wycinanie, kopiowanie i usuwanie, znane z systemu Windows. Ponadto można utworzyć sekwencję informacji o ścieżkach utworzonych w Nero SoundTrax.
Menu Widok	Otwiera menu Widok , umożliwiające pojedyncze dopasowanie paska menu i paska narzędzi oraz powiększenie lub zmniejszenie widoku projektu. Ponadto istnieje możliwość zmiany formatu czasu projektu.
Menu Wstaw	Otwiera menu Wstaw , umożliwiające umieszczanie w ścieżkach utworzonych w Nero SoundTrax plików audio, pętli audio oraz klipów SoundBox i ScratchBox. Ponadto istnieje możliwość importu ścieżek z płyty audio CD, tworzenia automatycznej ścieżki LFE, dodawania efektów do łańcuchów efektów, a także tworzenia przypisywalnych grup efektów.
Menu Audio	Otwiera menu Audio , umożliwiające nagrywanie, import oraz odtwarzanie plików audio.
Menu Ścieżki	Otwiera menu Ścieżki , umożliwiające umieszczanie i usuwanie ścieżek. Możliwe jest także dodawanie różnych krzywych efektów do ścieżki i zmienianie właściwości ścieżek.
Menu Narzędzia	Otwiera menu Narzędzia , umożliwiające nagrywanie płyt CD, otwieranie innych aplikacji Nero oraz wybór kreatorów w celu nagrania analogowych ścieżek audio.
Menu Opcje	Otwiera menu Opcje , umożliwiające określanie ogólnych i specjalnych ustawień dla projektu, podłączonych urządzeń oraz formatu audio.
Menu Pomoc	Otwiera menu Pomoc , umożliwiające wywoływanie pomocy online i wyświetlanie numeru wersji oraz innych danych o rejestracji.

4.2.2 Pasek narzędzi

Na pasku narzędzi dostępne są następujące opcje ustawień:




	Tworzy nowy projekt.
	Otwiera istniejący projekt.
	Zapisuje projekt.
	Wycina wybraną część i zapisuje ją do schowka.
	Kopiuje wybraną część i zapisuje ją do schowka.

	Wkleja zawartość schowka w wybranym punkcie.
	Usuwa wybrane klipy.
	Anuluje ostatnią operację.
	Przywraca ostatnią anulowaną operację.
	Przybliża projekt.
	Oddala projekt.
	Przybliża projekt tak, aby wybrana część była wyświetlana na całym ekranie.
	Oddala projekt w ten sposób, że jest on pokazywany w całości.
	Po wybranej ścieżce umieszcza nową.
	Otwiera okno dialogowe Otwórz i umieszcza plik audio w wybranym punkcie.
	Nagrywa projekt na płytę CD. Przycisk ten jest dostępny tylko pod warunkiem, że w projekcie znajduje się przynajmniej jeden klip.
	Otwiera wybrany klip w celu edycji. Jeśli klip jest plikiem audio, wówczas otworzy się program Nero WaveEditor. Jeśli klip pochodzi z programu SoundBox lub ScratchBox, otworzy się odpowiednia aplikacja. Przycisk ten jest dostępny tylko pod warunkiem, że wybrano jakiś klip.
	Wyrównuje wybrane klipy do jednej pozycji początkowej, znajdującej się najbliżej lewej strony. Przycisk ten jest dostępny tylko pod warunkiem, że wybrano kilka klipów.

4.2.3 Pole Ścieżka główna

W polu **Ścieżka główna** można określić ustawienia dla wszystkich ścieżek umieszczonych w projekcie.

Pole **Ścieżka główna** oferuje następujące opcje ustawień i przycisków:

	Pokazuje rozkład dźwięku surround.
	Dostosowuje głośność wszystkich ścieżek zawartych w projekcie.
	Otwiera okno Edytor łańcucha efektów - Główny . Tu możesz utworzyć łańcuch efektów, nadający się do przypisania do wszystkich ścieżek.

	Otwiera okno Ustawienia projektu .
---	---

4.2.4 Pole Efekty przypisywalne

W polu **Efekty przypisywalne** można tworzyć łańcuchy efektów, nadające się do przypisania do konkretnych ścieżek.




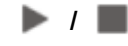


W polu **Efekty przypisywalne** dostępne są następujące ustawienia:

	Otwiera okno Przypisywalne grupy efektów . Tu można utworzyć i edytować grupy efektów.
---	---

4.2.5 Pole Ścieżki

W polu **Ścieżki** wyświetlane są wstawione ścieżki. Można tu także edytować ustawienia ścieżek.

W polu **Ścieżki** dostępne są następujące ustawienia:

	Zmienia dźwięk surround, tj. rozkład dźwięku w różnych kanałach/głośnikach.
	Dostosowuje głośność ścieżki.
	Wizualizuje poziom głośności.
	Rozpoczyna/kończy odtwarzanie ścieżki.
	Otwiera okno Edytor łańcucha efektów - Ścieżka . Tutaj można utworzyć i edytować łańcuch efektów dla ścieżki.
	Otwiera okno Ustawienia ścieżki . Tutaj można edytować ustawienia ścieżek.

4.2.6 Pole Wyświetlanie ścieżek

W polu **Podgląd ścieżki** wyświetlone są częstotliwości kanałów wstawionych klipów audio. Klipy audio wyświetlane są pojedynczo i w różnych kolorach.

Klikając prawym przyciskiem myszy w podglądzie ścieżki otwórz menu kontekstowe.

Kliknięcie klipu audio spowoduje otwarcie menu kontekstowego **Klip**. Tu możesz usuwać, zaznaczać, kopiować i wycinać klipy. Ponadto istnieje możliwość otwierania klipów w , wybo-ru kanałów wyjściowych oraz grupowania klipów.












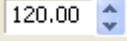
Kliknięcie ścieżki spowoduje otwarcie menu kontekstowego **Ścieżka**. Tutaj możesz wsta-wiać, usuwać, kopiować i dezaktywować klipy różnego rodzaju. Dodatkowo masz możliwość wstawiania efektów i łańcuchów efektów, podziałów ścieżki, indeksów CD i etykiet.

4.3 Pole Projekt

Pole **Projekt** składa się z pola częstotliwości i paska narzędzi.

Częstotliwości wszystkich ścieżek wyświetlane są w trybie nakładki w dziale częstotliwości. Tutaj można zmienić wygląd projektu za pomocą oznaczeń w kolorze czerwonym.

Dostępne są następujące przyciski:

	Otwiera okno dialogowe Ustawienia nagrywania . Nagrywa klip.
	Odtwarza projekt od miejsca, w którym znajduje się kursor.
	Odtwarza projekt od początku.
	Odtwarza projekt lub jego wybraną część w postaci niekończącej się pętli.
	Zatrzymuje odtwarzanie projektu.
	Kończy odtwarzanie.
	Ustawia kursor na początku projektu.
	Szybko przesuwa kursor do tyłu.
	Szybko przesuwa kursor do przodu.
	Ustawia kursor na końcu projektu.
	Dostosowuje głośność.
	Określa tempo w jednostce BMP.

5 Konfiguracja

Nero SoundTrax możesz skonfigurować według swoich potrzeb. W tym celu udostępnione są następujące pola.

- Ustawienia projektu
- Ustawienia ogólne
- Ustawienia urządzenia
- Ustawienia formatu audio

Zobacz też

- ☰ [Ustawienia projektu](#) → 14
- ☰ [Ustawienia programu](#) → 15
- ☰ [Ustawienia urządzenia](#) → 18
- ☰ [Ustawienia formatu audio](#) → 19

5.1 Ustawienia projektu

Ustawienia audio i ustawienia ogólne, takie jak tytuł projektu czy nazwa wykonawcy, mogą być wybierane w różnych zakładkach w ustawieniach projektu Nero SoundTrax. Ponadto istnieje możliwość zdefiniowania tempa oraz rytmu dla własnego projektu muzycznego. Okno to można otworzyć z paska menu, przez **Opcje > Ustawienia projektu**.

5.1.1 Zakładka Ustawienia audio

W zakładce **Ustawienia audio** dostępne są następujące opcje ustawień:

Rozwijane menu Rendering częstości próbkowania	Określa <u>częstość próbkowania</u> . Częstotliwość skanowania to częstotliwość, z jaką sygnał jest skanowany w określonym przedziale czasowym. Częstość domyślna wynosi 44100 .
Rozwijane menu Rendering głębi bitowej	Określa <u>głębnię bitową</u> . Głębnię bitowa wskazuje, z jaką dokładnością wibracja zostanie przechwycona. Ustawienie 16-bitowe (CD i DAT) jest domyślne.
Przycisk opcji Kanały	Określa liczbę kanałów. Stereo : Pozycja ta jest zaznaczona domyślnie. Kanałowy dźwięk surround 5.1 : 6-cio kanałowy dźwięk surround. Kanałowy dźwięk surround 7.1 : 8-kanałowy dźwięk surround (patrz Projekty surround → 39).

Zobacz też

- ☰ [Projekty surround](#) → 39

5.1.2 Zakładka Ogólne

W zakładce **Ogólne** dostępne są następujące opcje ustawień:

Pole wejściowe Czas trwania projektu	Określa czas trwania projektu w minutach.
Pole wejściowe Tytuł projektu	Określa tytuł projektu.
Pole wejściowe Nazwa wykonawcy	Określa nazwę wykonawcy.
Pole wejściowe Komentarze	Określa komentarze dotyczące projektu.
Pole wyboru Automatycznie rozdzielaj ścieżki płyty CD	Dodaje krótką przerwę między dwoma klipami audio na tej samej ścieżce.

5.1.3 Zakładka Tempo i rytm

W zakładce **Tempo i licznik** dostępne są następujące opcje ustawień:

Pole wejściowe Uderzenia na minutę	Określa tempo projektu, tj. ilość uderzeń na minutę.
Pole wejściowe Uderzenia w jednostce miary	Określa ilość uderzeń w jednostce miary projektu.

5.2 Ustawienia programu

W ustawieniach programowych Nero SoundTrax możliwe jest wybranie ustawień wyjścia i ustawień zapisywania, a także określenie aspektów wyświetlania i wtyczek w różnych zakładkach. Ponadto można wybrać ustawienia ogólne, takie jak standardowy format pliku eksportu oraz folder, w którym zapisywane będą pliki muzyczne. Okno to można otworzyć za pomocą menu **Opcje > Ustawienia**.

5.2.1 Zakładka Ogólne

W zakładce **Ogólne** dostępne są następujące opcje ustawień:

Pole wejściowe Maksymalna liczba unieważnień	Określa limit kroków unieważnionych dla określonej wartości.
Pole wejściowe Domyślny czas trwania przerw między ścieżkami płyty CD	Określa czas trwania nowej przerwy między ścieżkami płyty CD.
Rozwijane menu Domyślny format pliku eksportu	Określa domyślnie ustawiony format pliku, w którym Nero SoundTrax eksportuje pliki audio.

5.2.2 Zakładka Ustawienia zapisu/wyjścia

W zakładce **Ustawienia zapisu/wyjścia** dostępne są następujące opcje ustawień:

Pole wyboru Korzystaj z kształtowania szumu przy konwersji niższych głębi bitowych.	Aktywuje <u>kształtowanie szumu</u> gwarantujące wyższą jakość dźwięku przy konwersji.
Rozwijane menu Filtr kształtowania szumu	Określa rodzaj kształtowania szumu. Filtr IIR (drugiego rzędu): nieskończona odpowiedź impulsowa. Wykorzystuje <u>Filtr IIR</u> . Filtry IIR dostarczają nieskończonej i ciągłej odpowiedzi impulsowej. Uzyskują na ogół lepszą subiektywną jakość dźwięku niż <u>Filtry FIR</u> , wykazują jednak wyższy poziom interferencji poza słyszalnym zasięgiem. Drugi rząd oznacza, że dźwięk jest osłabiany do 12 dB. Filtr FIR (3 zaczepy): filtr o skończonej odpowiedzi impulsowej. Wykorzystuje filtry FIR. Filtry FIR dysponują odpowiedzią impulsową o gwarantowanej skończonej długości. Pozycja ta jest zaznaczona domyślnie.

<p>Rozwijane menu Odtwórz dźwięk surround jako</p>	<p>Określa sposób odtwarzania dźwięku surround.</p> <p>Dźwięk wielokanałowy (dźwięk true surround): Odtwarza dźwięk audio we wszystkich kanałach.</p> <p>Dźwięk stereo z użyciem Nero HeadPhone (dźwięki Virtual Surround): Odtwarza dźwięk surround przefiltrowany jako dźwięk stereo z efektem virtual surround dla słuchawek.</p> <p>Dźwięk stereo z użyciem Nero VirtualSpeakers (dźwięk virtual surround): Odtwarza dźwięk surround przefiltrowany jako dźwięk stereo, za pomocą którego tworzony jest efekt virtual surround dla głośników.</p>
---	--


5.2.3 Zakładka Widok

W zakładce **Widok** dostępne są następujące opcje ustawień:

<p>Pole wyboru Skaluj automatycznie wysokość ścieżki do okna głównego</p>	<p>Automatycznie powiększa widok ścieżki tak, aby wypełniała główne okno.</p>
<p>Pole wyboru Pokazuj nazwę ścieżki w klipach audio</p>	<p>Oprócz nazwy pliku pokazuje także ścieżkę klipu w widoku ścieżki.</p>

5.2.4 Zakładka Foldery

W zakładce **Foldery** dostępne są następujące opcje ustawień:

<p>Pole wejściowe Folder tymczasowy</p>	<p>Określa folder, w którym przechowywane są pliki tymczasowe. Folder powinien znajdować się na dysku z dużą ilością miejsca.</p>
<p>Pole wejściowe Folder obrazu pliku</p>	<p>Określa folder, w którym przechowywane są obrazy plików. Obrazy plików to pliki pamięci tymczasowej, które są wykorzystywane przez Nero do szybszego otwierania plików audio Nero SoundTrax. Folder powinien znajdować się na dysku z dużą ilością miejsca.</p>
<p>Pole wejściowe Folder 'Moja muzyka'</p>	<p>Określa folder Moja muzyka.</p>
<p></p>	<p>Otwiera okno dialogowe, w którym można wybrać foldery dla poszczególnych plików.</p>

Pole wyboru Zawsze otwieraj okno Otwórz plik w folderze "Moja muzyka".	Przy wywoływaniu okna dialogowego Otwórz , system zawsze pokaże najpierw folder określony w polu tekstowym Folder Moja muzyka .
--	---

5.2.5 Zakładka Wtyczki VTS

W zakładce **Wtyczki VTS** dostępne są następujące opcje ustawień:

Obszar wyświetlania Zainstalowane wtyczki VST	Pokazuje zainstalowane wtyczki VST.
Przycisk Usuń	Usuwa wybraną wtyczkę VTS
Przycisk Dodaj wtyczkę	Otwiera okno dialogowe Otwórz . Instaluje nową wtyczkę VTS
Przycisk Przeszukaj folder	Otwiera okno dialogowe Otwórz . Wyszukuje nowe wtyczki VTS w określonym folderze.

5.2.6 Zakładka Wtyczki DirectX.

Zakładka **Wtyczki DirectX**. Dostępne są następujące ustawienia:

Obszar wyświetlania Zainstalowane wtyczki DirectX	Pokazuje zainstalowane wtyczki DirectX
Przycisk Wyłącz wtyczkę	Wyłącza zaznaczoną wtyczkę DirectX
Przycisk Skanuj wtyczki DirectX	Przeprowadza dokładne wyszukiwanie wtyczek DirectX.

5.3 Ustawienia urządzenia

W ustawieniach urządzenia Nero SoundTrax możliwe jest określenie wejścia i wyjścia audio. Okno to można otworzyć z paska menu, przez **Opcje > Ustawienia urządzenia**. W oknie **Ustawienia urządzenia** dostępne są następujące ustawienia.

Pole **Wejście audio**:

Rozwijane menu Urządzenie	Określa urządzenie audio dla wejścia audio.
-------------------------------------	---

Pole **Wyjście audio**:

Rozwijane menu Urządzenie	Określa urządzenie audio dla wyjścia audio.
Pole wejściowe Opóźnienie	Określa opóźnienie karty dźwiękowej służące konwersji sygnału audio z wejścia do wyjścia karty.

5.4 Ustawienia formatu audio

W ustawieniach formatu audio Nero SoundTrax umożliwia wybranie w różnych zakładkach rozmaitych definicji dla dekodera, koderów i konwerterów.

Okno to można otworzyć z paska menu, przez **Opcje > Ustawienia formatu audio**.

5.4.1 Zakładka Dekoder

W zakładce **Dekoder** Dostępne są następujące ustawienia:

Przycisk Konfiguruj	Otwiera okno dialogowe, w którym można wybrać dodatkowe ustawienia dla wybranego dekodera. Przycisk ten nie jest dostępny dla wszystkich dekoderek.
Przycisk Informacje	Otwiera okno dialogowe Informacje , w którym wyświetlone są informacje o wybranym koderze. Przycisk ten nie jest dostępny dla wszystkich dekoderek.
Przycisk Przenieś w górę	Przesuwa dekoderek o jedną pozycję do góry.
Przycisk Przenieś w dół	Przesuwa dekoderek o jedną pozycję w dół.
Przycisk Źródło informacji o wykonawcy/tytule	Otwiera okno dialogowe Pobierz informacje o wykonawcy/tytule , w którym możesz określić źródło, z którego odczytane zostaną informacje związane z wykonawcą i tytułem.

5.4.2 Zakładka Koder

Zakładka **Koder** Dostępne są następujące ustawienia:

Przycisk Konfiguruj	Otwiera okno dialogowe, w którym można wybrać dodatkowe ustawienia dla wybranego koderów. Przycisk ten nie jest dostępny dla wszystkich koderów.
-------------------------------	---

Przycisk Informacje	Otwiera okno dialogowe Informacje , w którym widoczne są informacje o wybranym koderze. Przycisk ten nie jest dostępny dla wszystkich koderów.
Przycisk Źródło informacji o wykonawcy/tytule	Otwiera okno dialogowe Zdobądź informacje o wykonawcy/tytule , w którym możesz określić źródło, z którego odczytane zostaną informacje o wykonawcy i tytule.

5.4.3 Zakładka Konwerter

Zakładka **Konwerter** Dostępne są następujące ustawienia:

Przycisk Konfiguruj	Otwiera okno dialogowe, w którym można wybrać dodatkowe ustawienia dla wybranego konwertera. Przycisk ten nie jest dostępny dla wszystkich konwerterów.
Przycisk Informacje	Otwiera okno dialogowe Informacje , w którym zobaczyć możesz informacje o wybranym konwerterze. Przycisk ten nie jest dostępny dla wszystkich konwerterów.
Przycisk Źródło informacji o wykonawcy/tytule	Otwiera okno dialogowe Pobierz informacje o wykonawcy/tytule , w którym możesz określić źródło, z którego odczytane zostaną informacje o wykonawcy i tytule.

6 Import i nagrywanie plików audio

Kreatory Nero SoundTrax umożliwiają szybkie nagrywanie muzyki z płyt długogrających (LP) i kaset na płyty CD. Kreatory udostępniają filtry, które można wykorzystać do wyrównania zakłóceń, takich jak skrzywienie, uzyskując optymalną jakość nagrywania.

6.1 Nagrywanie z płyty lub kasyety

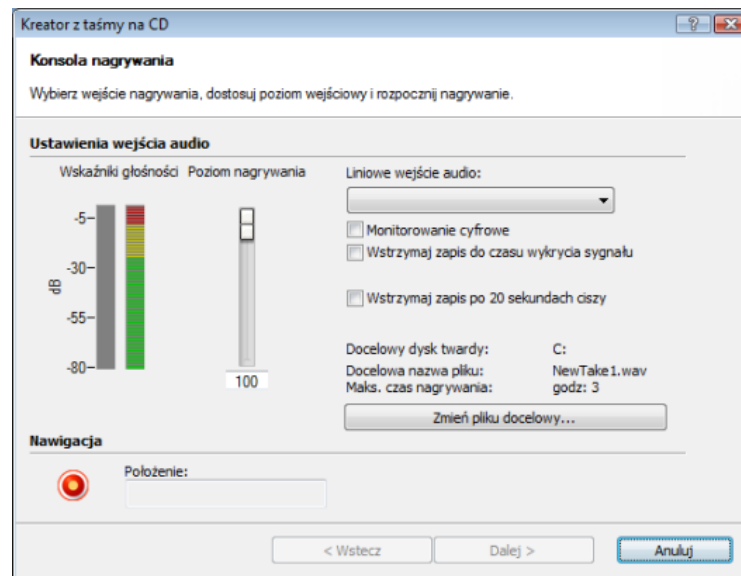
Aby edytować pliki audio w Nero SoundTrax, musisz najpierw je importować lub bezpośrednio nagrać.

Musi zostać spełnione następujące wymaganie:

- Odtwarzacz płyt lub nagrywarka kaset muszą być podłączone u wejścia karty dźwiękowej.

Aby nagrać z płyty lub kasyety, wykonaj następujące czynności:

1. Jeśli chcesz nagrać z płyty, kliknij menu **Narzędzia > Kreatory > Kreator Z płyty LP na płytę CD**.
2. Jeśli chcesz nagrać z kasyety, kliknij menu **Narzędzia > Kreatory > Kreator Z kasyety na płytę CD**.
→ Otworzy się następnie okno **Kreator Z płyty LP na płytę CD** lub **Kreator Z kasyety na płytę CD** z ekranem **Konsola nagrywania**.





Ekran **Konsola nagrywania**

3. W menu **Linia wejścia audio** wybierz wejście karty audio.
4. Jeśli chcesz odsłuchać, jak zmieniła się jakość dźwięku przez zmianę głośności nagrywania, zaznacz pole **Monitorowanie cyfrowe**.

5. Rozpocznij odtwarzanie w urządzeniu przechwytyjącym.
6. Przesuń suwak **Poziom nagrywania**, aż ekran w **Mierniku poziomym** znajdzie się głównie w zasięgu żółtego koloru.



Jeśli mierniki poziomu znajdują się głównie w zasięgu czerwonego koloru, wówczas jakość dźwięku będzie niższa.

7. Jeśli chcesz zatrzymać nagrywanie, aż do czasu wykrycia sygnału u wejścia nagrywania, zaznacz pole **Zatrzymaj nagrywanie do wykrycia sygnału**.
8. Jeśli chcesz zatrzymać nagrywanie, gdy sygnał nie został wykryty u wejścia nagrywania po 20 sekundach, np. wtedy, gdy taśma w kasecie przewinęła się do końca strony, zaznacz pole **Zatrzymaj nagrywanie po 20 sek. ciszy**.
9. Jeśli chcesz zmienić plik docelowy:
 1. Kliknij przycisk **Zmień plik docelowy**.
 - Otworzy się okno dialogowe **Zapisz jako**.
 2. W menu **Zapisz** wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik audio.
 3. W polu wejściowym **Nazwa pliku** wpisz żądaną nazwę pliku.
 4. Kliknij przycisk **Zapisz**.
10. Kliknij przycisk .
 - System rozpocznie nagrywanie.
11. Kliknij przycisk , aby zakończyć przechwytywanie.
12. Kliknij przycisk **Dalej**.
 - Wyświetlony zostanie ekran **Automatyczne wykrywanie ścieżki**.
13. Reguluj wskaźnik **Próg ciszy** aż do osiągnięcia wartości, której poziom głośności oznacza przerwę.
14. Wprowadź minimalny czas trwania przerwy w polu tekstowym **Minimalny czas trwania przerwy**. Nero SoundTrax wykrywa przejścia w pliku audio i automatycznie dodaje przerwę.
15. Wprowadź minimalny czas trwania ścieżki w polu tekstowym **Minimalny czas trwania ścieżki**.
16. Kliknij przycisk **Wykryj**.
 - Ścieżki w nagraniu zostaną wykryte automatycznie. Wykryte ścieżki zostaną wyświetlone na odpowiednim ekranie.
17. Kliknij przycisk **Dalej**.
 - Wyświetlony zostanie ekran **Redukcja szumu**.
18. Przesuń suwak **Poziom efektu Denoiser** aż do osiągnięcia żądanej wartości progowej dla usunięcia szumów tła, takich jak syki, trzaski czy brzęczenie.
19. Przesuń suwak **Poziom efektu DeRumble** aż do osiągnięcia żądanej wartości progowej dla usunięcia sygnałów niskiej częstotliwości, które powstają przy zakończeniu nagrywania płyty LP.



Filtr efektu derumble można także wykorzystać do wykasowania częstotliwości tonów niskich będącej częścią nagrania. Nie należy wobec tego ustawiać wartości progowej suwaka zbyt wysoko.

20. Przesuń suwak **Poziom efektu Declicker** aż do osiągnięcia żądanej wartości progowej dla usunięcia "kliknięć", które powstają przy zakończeniu nagrywania płyty LP.
21. Przesuń suwak **Poziom efektu DeCrackler** aż do osiągnięcia żądanej wartości progowej dla usunięcia trzasków w tle, które powstają przy zakończeniu nagrywania płyty LP.
22. Kliknij przycisk **Podgląd**.
 - Nagranie zostanie odtworzone z wykrzystem efektu tłumienia szumu.
23. Kliknij przycisk **Zatrzymaj**, aby zatrzymać podgląd.
24. Kliknij przycisk **Dalej**.
 - Wyświetlony zostanie ekran **Kompilacja CD**.
25. Jeżeli chcesz natychmiast nagrać projekt, zaznacz pole **Nagraj projekt natychmiast**.
26. Jeżeli chcesz uruchomić program Nero CoverDesigner, zaznacz pole **Uruchom Nero CoverDesigner**.
27. Jeżeli chcesz umieścić przerwy między pojedynczymi ścieżkami, wybierz przycisk opcji **Przerwa**.
28. Jeżeli chcesz, aby ścieżki płynnie przechodziły jedna w drugą, wybierz przycisk opcji **Efekt Crossfade**.
29. W odpowiednich polach tekstowych wprowadź czas trwania w sekundach i milisekundach.
30. Kliknij przycisk **Zakończ**.
 - Nagrano lub importowano płytę LP lub kasetę.

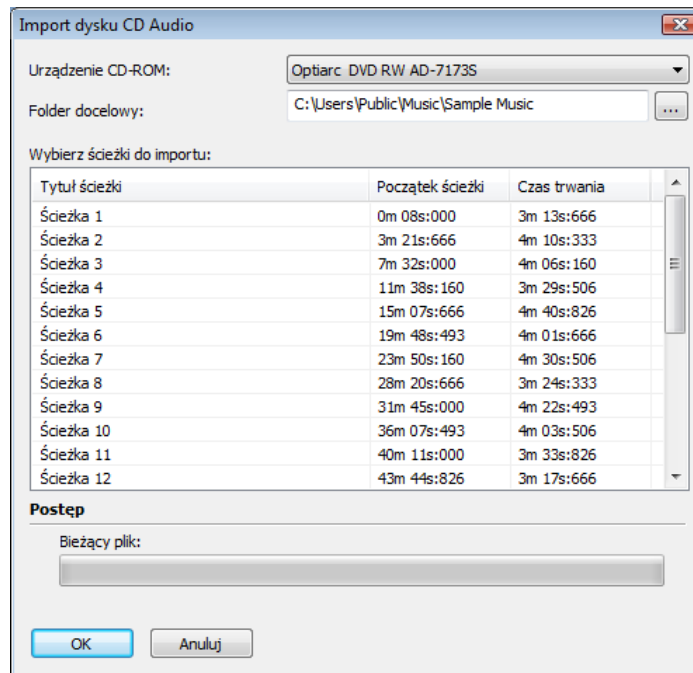
Zobacz też

 [Nagrywanie projektu na płytę Audio CD](#) → 40


6.2 Importowanie płyty Audio CD

Aby importować ścieżki CD z płyty audio CD, wykonaj następujące czynności:

1. Umieść płytę audio CD w napędzie CD.
2. Kliknij **Audio > Importuj z płyty Audio CD**.
 - Pojawi się okno **Importuj płytę Audio CD**.



Okno dialogowe Importuj płytę Audio CD

3. W rozwijanym menu **Urządzenie CD-ROM** wybierz napęd, w którym umieścisz płytę audio CD.
4. Kliknij przycisk , aby określić folder, w którym przechowywane będą importowane pliki audio.
5. W drzewie katalogu kliknij folder, w którym chcesz przechowywać ścieżki zaimportowane z płyty CD.
6. Zaznacz na liście wszystkie ścieżki płyty CD, które chcesz importować.



Przytrzymując wciśnięty klawisz Shift możesz zaznaczyć wiele pozycji na liście wyboru.

7. Kliknij przycisk **OK**.
→ Importowano ścieżki płyty CD z płyty audio CD.




6.3 Przechwyć plik audio

Musi zostać spełnione następujące wymaganie:

- Urządzenie przechwytyjące, np. mikrofon, jest podłączone u wejścia karty dźwiękowej.

Aby nagrać, wykonaj następujące czynności:

1. Kliknij przycisk .
→ Otworzy się okno dialogowe **Ustawienia nagrywania**.

2. W menu **Rozdzielczość** wybierz żadaną **głębnię bitową**.
3. Jeżeli chcesz nagrywać w trybie mono, odznacz pole **Nagrywanie stereo**.
4. Jeżeli chcesz zmienić folder, w którym przechowywane będą nagrane pliki:
 1. Kliknij przycisk .
 - Otworzy się okno dialogowe **Zapisz jako**.
 2. W rozwijanym menu **Zapisz w** wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik audio.
 3. W polu tekstowym **Nazwa pliku** wpisz żadaną nazwę pliku.
 4. Kliknij przycisk **Zapisz**.
 - Okno dialogowe **Zapisz jako** zostanie zamknięte.
5. Kliknij przycisk **OK**.
→ Otworzy się okno **Konsola nagrywania**.
6. W rozwijanym menu **Linia wejścia audio** wybierz wejście nagrywania.
7. Jeśli chcesz odsłuchać, jak zmieniła się jakość dźwięku przez zmianę głośności nagrywania, zaznacz pole **Monitorowanie cyfrowe**.
8. Rozpocznij odtwarzanie w urządzeniu przechwytyjącym.
9. Przesuń suwak **Poziom nagrywania** aż ekran w **Mierniku poziomym** znajdzie się w zasięgu żółtego koloru.
10. Jeśli chcesz zatrzymać nagrywanie aż do czasu wykrycia sygnału u wejścia nagrywania, zaznacz pole **Zatrzymaj nagrywanie do wykrycia sygnału**.
11. Jeśli chcesz zatrzymać nagrywanie, gdy sygnał nie został wykryty u wejścia nagrywania po 20 sekundach, zaznacz pole **Zatrzymaj nagrywanie po 20 sek. ciszy**.
12. Jeśli chcesz zmienić plik docelowy:
 1. Kliknij przycisk **Zmień plik docelowy**.
 - Otworzy się okno dialogowe **Zapisz jako**.
 2. W rozwijanym menu **Zapisz w** wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik audio.
 3. W polu tekstowym **Nazwa pliku** wpisz żadaną nazwę pliku.
 4. Kliknij przycisk **Zapisz**.
13. Kliknij przycisk .
- System rozpocznie nagrywanie.
14. Kliknij przycisk , aby zakończyć przechwytywanie.
15. Kliknij przycisk **Zachowaj**.
→ Nagrano ścieżkę.

Zobacz też

 [Nagrywanie z płyty lub kasyety](#) → 21



7 Praca ze ścieżkami


Jeśli nagrałeś lub importowałeś plik audio, plik ten będzie pokazany w ścieżce jako obraz pliku. Możesz teraz edytować ścieżki zawierające pliki audio.

7.1 Edycja dostępnej ścieżki



Aby edytować ścieżkę, wykonaj następujące czynności:

1. Kliknij menu **Ścieżki > Dodaj ścieżkę**.
→ Ścieżka zostanie umieszczona w polu **Ścieżki**.
2. Jeśli chcesz zmienić właściwości ścieżki:
 1. Kliknij menu **Ścieżki > Właściwości ścieżki**.
→ Otworzy się okno **Właściwości ścieżki**.
 2. Zmień żądane właściwości ścieżki.
3. Jeśli chcesz umieścić w ścieżce klip audio:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Dodaj plik(i) audio**.
 2. W wyświetlonym oknie **Otwórz** wybierz plik audio, który chcesz umieścić w ścieżce.
→ Plik audio zostanie umieszczony w ścieżce jako obraz pliku.
4. Jeśli chcesz umieścić w ścieżce pętlę audio:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Umieść pętlę(e) audio**.
→ Pojawi się okno **Otwórz**.
 2. W systemie plików wybierz plik audio, który chcesz umieścić w ścieżce.
→ Plik audio zostanie umieszczony w ścieżce jako obraz pliku.
5. Jeśli chcesz umieścić w ścieżce klip programu ScratchBox:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Umieść klip programu ScratchBox**.
→ Otworzy się program ScratchBox.
 2. Utwórz klip programu ScratchBox w ScratchBox ([patrz Utwórz klip programu ScratchBox→ 51](#)).
 3. Zamknij ScratchBox.
→ Klip programu ScratchBox zostanie automatycznie umieszczony w ścieżce.
6. Jeśli chcesz umieścić w ścieżce klip programu SoundBox:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Umieść klip programu SoundBox**.
→ Otworzy się program **SoundBox**.
 2. Utwórz klip programu SoundBox w SoundBox ([patrz Umieść klip programu SoundBox→ 47](#)).
 3. Zamknij SoundBox.

- Klip programu SoundBox zostanie automatycznie umieszczony w ścieżce.
- 7. Jeśli chcesz przechwycić klip audio i natychmiast umieścić go w ścieżce w postaci pliku audio:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Umieść klip audio**.
 - Otworzy się okno **Ustawienia nagrywania**.
 2. Wprowadź miejsce przechowywania w systemie plików, w którym chcesz zapisać nagranie.
 - Otworzy się okno **Konsola nagrywania**.
 3. Nagraj klip audio ([patrz Nagrywanie audio → 24](#)).
 4. Po nagraniu kliknij przycisk **Zachowaj**.
 - Klip audio zostanie umieszczony w ścieżce.
- 8. Jeśli chcesz edytować łańcuch efektów dla ścieżki:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Edytuj łańcuch efektów ścieżki**.
 - Otworzy się okno **Edytor łańcucha efektów - Ścieżka**.
 2. Edytuj łańcuch efektów dla ścieżki:
- 9. Jeśli chcesz rozdzielić ścieżki płyty CD:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Rozdziel ścieżki płyty CD**.
 - W ścieżce zostanie umieszczona przerwa.
 2. Aby zmienić właściwości rozdzielania ścieżek płyty CD, otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe ikony  i kliknij pozycję **Właściwości**.
 - Otworzy się okno **Właściwości rozdzielania ścieżek**.
 3. Wprowadź pozycję i długość przerwy między ścieżkami płyty CD, tytuł klipu audio oraz nazwę wykonawcy.
- 10. Jeśli chcesz umieścić w ścieżce indeks płyty CD:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Umieść indeks płyty CD**.
 - Indeks płyty CD zostanie umieszczony w ścieżce.
 2. Aby zmienić właściwości indeksu płyty CD otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe ikony  i kliknij pozycję **Właściwości**.
 - Otworzy się okno **Właściwości indeksu**.
 3. Wprowadź pozycję indeksu.
- 11. Jeśli chcesz umieścić etykietę:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Umieść etykietę**.
 - Etykieta zostanie umieszczona w ścieżce.

2. Aby edytować właściwości etykiety, prawym przyciskiem myszy otwórz menu kontekstowe ikony 
 - Otworzy się okno **Właściwości etykiety**.
3. Wprowadź pozycję i tytuł etykiety.
12. Jeśli chcesz umieścić w ścieżce krzywą głośności.
 1. Kliknij menu **Ścieżki > Umieść krzywą głośności**.
 - Krzywa głośności zostanie umieszczona w ścieżce.
 2. Kontynuuj edycję krzywej głośności (patrz [Umieść krzywą głośności dla ścieżki→ 29](#)).
13. Jeśli chcesz umieścić w ścieżce krzywą panoramy:
 1. Kliknij menu **Ścieżki > Dodaj krzywą panoramy**.
 - Krzywa panoramy zostanie umieszczona w ścieżce.
 2. Kontynuuj edycję krzywej panoramy ([patrz Umieść krzywą panoramy dla ścieżki→ 29](#)).
14. Jeśli chcesz umieścić w ścieżce zmianę dźwięku:
 1. W polu Ścieżka kliknij przycisk **Edytuj łańcuch efektów**.
 - Otworzy się okno **Edytor łańcucha efektów**.
 2. Dodaj żadaną zmianę dźwięku za pomocą narzędzi kategorii, efektów lub ulepszenia dźwięku do łańcucha efektów.
15. Jeśli chcesz dodać do ścieżki krzywą grupy efektów przypisywalnych:
 1. W widoku Ścieżka otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe i kliknij pozycję **Umieść krzywą efektu przypisywalnego**.
 - Otworzy się okno **Dodaj krzywą grupy efektów**.
 2. Wybierz jedną z krzywych grupy efektów i kliknij przycisk **OK**.
 - Krzywa grupy efektów zostanie umieszczona w ścieżce ([patrz Umieść krzywą grupy efektów dla ścieżki→ 30](#)).
16. Jeśli chcesz wyłączyć ścieżkę, otwórz prawym przyciskiem myszy menu kontekstowe w widoku ścieżki i kliknij pozycję **Deaktywuj ścieżkę**.
 - Ścieżka zostanie wyłączona. Obraz pliku zostanie ukryty.
17. Jeśli chcesz edytować efekt crossfade dwóch nakładających się na siebie ścieżek:
 1. W widoku ścieżki prawym przyciskiem myszy otwórz menu kontekstowe efektu crossfade, które wyświetlone jest w czerwonym kolorze.
 2. Kliknij żądany rodzaj efektu crossfade.
 3. Jeśli chcesz dopasować tempo w klipach audio, kliknij pozycję **Dopasuj tempo**.
 - Otworzy się okno **Tempo efektu crossfade**.
 4. Wybierz żądane ustawienia.
 5. Kliknij przycisk **OK**.
 - Dokonano edycji ścieżki.

Zobacz też

-  [Tworzenie klipu programu ScratchBox→ 51](#)
-  [Umieszczanie klipu programu SoundBox→ 47](#)

- 📖 Dodawanie krzywej głośności do ścieżki → 29
- 📖 Dodawanie krzywej panoramy do ścieżki → 29
- 📖 Dodawanie krzywej grupy efektów do ścieżki → 30
- 📖 Przechwyć plik audio → 24
- 📖 Nero SoundBox → 43
- 📖 Nero ScratchBox → 48
- 📖 Łącuchy efektów → 33

7.1.1 Dodawanie krzywej głośności do ścieżki

Krzywa głośności pozwala na różnicowanie głośności w czasie trwania ścieżki.

Aby utworzyć krzywą głośności, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz ścieżkę, w której chcesz zmienić głośność.
2. Kliknij menu **Ścieżki > Umieść krzywą głośności**.
 - ➔ Krzywa głośności zostanie wyświetlona w ścieżce. Po lewej stronie ścieżki znajduje się procentowa skala głośności od **0 do 100**.
3. Przesuń punkt początkowy krzywej, tj. kwadrat znajdujący się w lewym rogu, do pożądanej głośności początkowej.
4. Kliknij punkt krzywej głośności, w którym chcesz zmienić głośność i przesuń kwadrat w górę lub w dół.
5. Powtórz poprzedni krok aż do określenia wszystkich żądanych punktów krzywej głośności.
6. Jeśli chcesz usunąć określony punkt krzywej, kliknij go prawym przyciskiem myszy i w wyświetlonym menu kontekstowym wybierz pozycję **Usuń punkt krzywej**.
7. Jeśli chcesz dokładniej określić ustawienia dla punktu na krzywej:
 1. Kliknij prawym przyciskiem myszy w punkt krzywej i w wyświetlonym menu kontekstowym wybierz pozycję **Edytuj punktu krzywej**.
 - ➔ Otworzy się okno dialogowe **Edytuj punkt krzywej**.
 2. W polu **Pozycja linii czasu**, w polach wejściowych **Min.** i **Sek.**, wprowadź żądane ustawienie punktu na krzywej.
 3. W polu **Wartość**, w polu tekstowym **Głośność**, wprowadź żądaną głośność w decybelach.
 4. Kliknij przycisk **OK**.
 - ➔ Dodano krzywą głośności do ścieżki.

7.1.2 Dodawanie krzywej panoramy do ścieżki

Krzywa panoramy pozwala na różnicowanie głośności w poszczególnych kanałach w czasie trwania ścieżki. Dla dźwięku stereo można np. początkowo ustawić lewy kanał jako głośniejszy od prawego i w ten sposób symulować ruch.

Aby utworzyć krzywą panoramy, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz ścieżkę, w której chcesz zmienić rozkład głośności.

2. Kliknij menu **Ścieżki > Dodaj krzywą panoramy**.
 - Krzywe panoramy wyświetlane są w ścieżce. Po lewej stronie ścieżki znajduje się procentowa skala głośności od **-100 do 100**. Punkt początkowy krzywej ustawiony jest na 0, co oznacza ujednoczone rozmieszczenie głośności.
3. Przesuń punkt początkowy krzywej, tj. kwadrat znajdujący się w lewym rogu, do pożądanego rozkładu początkowego.
4. Kliknij punkt krzywej głośności, w którym chcesz rozłożyć głośność i przesuń kwadrat w górę lub w dół.
5. Powtórz poprzedni krok aż do określenia wszystkich żądanych punktów krzywej panoramy.
6. Jeśli chcesz usunąć określony punkt krzywej, kliknij go prawym przyciskiem myszy i w wyświetlonym menu kontekstowym wybierz pozycję **Usuń punkt krzywej**.
7. Jeśli chcesz dokładniej określić ustawienia dla punktu krzywej:
 1. Kliknij prawym przyciskiem myszy punkt krzywej i w wyświetlonym menu kontekstowym wybierz pozycję **Edytuj punkt krzywej**.
 - Otworzy się okno dialogowe **Edytuj punkt krzywej**.
 2. W polu **Pozycja linii czasu**, w polach wejściowych **Min.** i **Sek.**, wprowadź żądane ustawienie punktu na krzywej.
 3. W polu **Wartość**, w polu tekstowym **Panorama**, wprowadź żądaną panoramę w procentach.
 4. Kliknij przycisk **OK**.
 - Dodano krzywą panoramy do ścieżki.

7.1.3 Dodawanie krzywej grupy efektów do ścieżki

Należy spełnić następujące wymagania:

- Musi być utworzona grupa efektów.

Aby dodać grupę efektów, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz ścieżkę, do której chcesz przypisać krzywą grupy efektów.
2. Kliknij menu **Ścieżki > Dodaj krzywą efektów przypisywalnych**.
 - Otworzy się okno dialogowe **Dodaj krzywą grupy efektów**.
3. Wybierz żądaną grupę efektów.
4. Kliknij przycisk **OK**.
 - Krzywa grupy efektów wyświetlana jest w ścieżce. Po lewej stronie ścieżki znajduje się procentowa skala głośności od 0 do 100.
5. Przesuń punkt początkowy krzywej, tj. kwadrat znajdujący się w lewym rogu, do pożądanego rozkładu początkowego.
6. Kliknij punkt krzywej grupy efektów, w którym chcesz zmienić efekt i przesuń kwadrat w górę lub w dół, aż do uzyskania żądanego nasycenia.
7. Powtórz poprzedni krok aż do określenia wszystkich żądanych punktów krzywej grupy efektów.

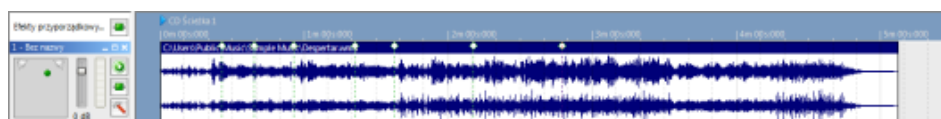
8. Jeśli chcesz usunąć określony punkt krzywej, kliknij go prawym przyciskiem myszy i w wyświetlonym menu kontekstowym wybierz pozycję **Usuń punkt krzywej**,
9. Jeśli chcesz dokładniej określić ustawienia dla punktu krzywej:
 1. Kliknij prawym przyciskiem myszy punkt krzywej i w wyświetlonym menu kontekstowym wybierz pozycję **Edytuj punkt krzywej**.
 - Otworzy się okno dialogowe **Edytuj punkt krzywej**.
 2. W polu **Pozycja linii czasu**, w polach wejściowych **Min.** i **Sek.**, wprowadź żądane ustawienie punktu krzywej.
 3. W polu **Wartość**, w polu tekstowym **Głośność**, wprowadź żądaną głośność w decybelach.
 4. Kliknij przycisk **OK**.
 - Dodano krzywą grupy efektów do ścieżki.

Zobacz też

 Łańcuchy efektów → 33

7.2 Rozkład dźwięku surround

Nero SoundTrax umożliwia rozmieszczenie różnych poziomów wyjściowych głośności podczas odtwarzania ścieżki; zmienia to centrum dźwięku w pomieszczeniu, co daje efekt "przemieszczającego" się dźwięku. W tym celu w ścieżce tworzone są strzałki tak, aby ruch dźwięku mógł zostać ponownie wykorzystany przy następnych odtwarzaniach.



Zmiana rozkładu dźwięku surround za pomocą strzałek

7.2.1 Zmiana rozkładu dźwięku surround

Aby zmienić rozkład dźwięku surround, wykonaj następujące czynności:



Ogólnie rzecz biorąc, im dalej przesunie się punkt od głośnika, tym cichszy dźwięk uzyska się w tym głośniku. Im bliżej głośnika przesunie się zielony punkt, tym głośniejszy będzie dźwięk.

Dźwięk w prawym głośniku staje się głośniejszy, jeśli punkt zostaje przesunięty w prawo; dźwięk w lewym głośniku staje się głośniejszy, jeśli punkt zostanie przesunięty w lewo.

Jeśli umieścisz punkt w rogu powyżej jednego z głośników, wówczas tylko ten głośnik będzie dostarczać dźwięk, drugi głośnik będzie zupełnie wyciszony. Ten sam efekt uzyska się klikając dwukrotnie na ikonę jednego z głośników, aż stanie się ona żółta.

1. W polu **Rozkład dźwięku surround**, znajdującym się w części **Ścieżka**, kliknij zielony punkt i przesun go trzymając przycisk myszy wciśnięty.

- Ruch punktu zaznaczony jest w postaci strzałek w widoku ścieżki. Strzałki te składają się z przerywanej linii zakończonej rombem.
- 2. Jeśli chcesz przesunąć strzałkę w ścieżce, kliknij romb znajdujący się na jej końcu i przesun go w prawo lub w lewo.
- 3. Jeśli chcesz usunąć strzałkę w ścieżce, kliknij romb znajdujący się na jej końcu i naciśnij klawisz Delete na klawiaturze.
- Zmieniono rozkład dźwięku surround w ścieżce.

8 Łańcuchy efektów

Możesz przypisywać łańcuchy kilku efektów do konkretnej ścieżki lub ścieżki głównej. Istnieje także możliwość zdefiniowania łańcuchów efektów i przypisania ich w postaci krzywej grupy efektów. Za pomocą tej krzywej można dostosowywać intensywność grupy efektów do długości ścieżki.

Podczas tworzenia łańcucha efektów można skorzystać z następujących kategorii.

- Wtyczki
- Narzędzia
- Efekty
- Ulepszenia

8.1 Menu kontekstowe Wtyczki

W menu kontekstowym **Wtyczki** dostępne są następujące opcje wyboru:

Ustawienia DirectX	Otwiera okno Ustawienia , zawierające zakładkę Wtyczki DirectX .
Ustawienia VST	Otwiera okno Ustawienia , zawierające zakładkę Wtyczki VST..

Zobacz też

 [Zakładka Wtyczki DirectX. → 18](#)

 [Zakładka Wtyczki VTS → 18](#)

8.2 Menu kontekstowe Narzędzia

W menu kontekstowym **Narzędzia** dostępne są następujące opcje wyboru:

Deesser	Automatycznie obniża poziom "syczenia" w nagraniu głosowym lub piosence.
Procesor dynamiki	Odpowiada fizycznemu terminowi głośności (percepcja głośności)
Korektor graficzny	Wyrównuje częstotliwości dźwięku i umożliwia zmianę jakości dźwięku tonów niskich i tonów wysokich (projektowanie dźwięku).
Filtr karaoke	Filtruje <u>częstotliwości</u> identyczne na obu ścieżkach. Często w piosenkach na obu ścieżkach powtarza się ten sam wokal, jest on więc usuwany.
Bramka szumów	Tłumi ciche fragmenty transmisji sygnału. Służy np. do tłumienia szumów tła.

Regulacja wysokości dźwięku	Regulacja wysokości dźwięku służy m.in. do zmiany prędkości odtwarzania i wysokości dźwięku.
Procesor stereo	Określa ustawienia dla lewego i prawego kanału audio oraz generuje sztuczny dźwięk stereo.
Korekcja czasu	Określa ustawienia prędkości odtwarzania.
Transpozycja	Zmienia wysokość dźwięku przejść muzycznych i prędkość ich odtwarzania.

8.3 Menu kontekstowe Efekty

Dostępne są następujące opcje ustawień:

Chór	Dodaje do sygnału oryginalnego kilka nieznacznie zniekształconych sygnałów.
Pogłos Convolution reverb	Wykorzystuje splot funkcji do wykonywanej przez system komputera konwersji przedstawień dźwięków rzeczywistych na sygnały audio.
Opóźnienie	Tworzy na wyjściu jedno lub kilka opóźnionych powtórzeń sygnału wejściowego, co daje efekt echa.
Zniekształcenie	Zniekształca sygnał. Efekt wykorzystywany często w gitarach elektrycznych.
Efekt flanger	Kopiuje sygnał wejściowy i zwraca kopię do oryginału (przesunięcie fazy). Główną różnicę w porównaniu z podobnym efektem fazera stanowi sprzężenie zwrotne skopiowanego sygnału z wejściem. Sprzężenie to może być dostosowywane z dużą precyzją.
Głośność	Określa słyszalną głośność. Za pomocą tego efektu można zwiększyć odczuwaną głośność nie przekraczając maksymalnej dopuszczalnej amplitudy.
Mała dokładność	Symuluje niską <u>częstość próbkowania</u> , generując w ten sposób dźwięk o niższej jakości.
Modulacja	Moduluje sygnał za pomocą dowolnie wybranego sygnału kontrolnego. Oprócz modulacji częstotliwości obsługuje także modulację amplitudy.
Opóźnienie Multi-Tap	Generuje pojedyncze echo lub odbicie i określa, ile dźwięków echa może być generowanych jednocześnie. Ten efekt opóźnienia oparty jest na odczepach.
Fazer	Kopiuje i filtruje sygnał wejściowy za pomocą zmiennego filtra środkowozaporowego. Powielony sygnał zostaje następnie przesunięty fazowo do oryginalnego sygnału. Efekt ten przypomina efekt flanger.

Efekt Pseudo Reverse	Przez wsteczne odtwarzanie fragmentów pliku daje wrażenie, iż plik jest odtwarzany od końca; tak naprawdę jest on jednak odtwarzany w prawidłowym kierunku.
Efekt Re-analogue	Oferuje kilka opcji efektów dzięki umieszczaniu zakłóceń, takich jak sztuczne postarzanie za sprawą szumu.
Pogłos	Nadaje plikowi efekt pogłosu.
Efekt Stutter	Tworzy efekt zacinań się dźwięku przez wycinanie i powtórzenia.
Pogłos surround	Zmienia dźwięk rozproszony. Plikowi muzycznemu można sztucznie przypisać różne środowisko lub pomieszczenie. Określić można głębokość pomieszczenia, jego szerokość, wysokość i wykończenia, a także inne parametry.
Modyfikacja głosu	Modyfikuje głos w utworze muzycznym. Zmienić można np. wysokość dźwięku.
Efekt Wah-Wah	Jest wykorzystywany przede wszystkim do modyfikacji brzmienia gitar elektrycznych. "Ua-Ua" to dźwięk, jaki w przybliżeniu daje zastosowanie tego efektu.

8.4 Menu kontekstowe Ulepszanie dźwięku

W menu kontekstowym **Ulepszenia** dostępne są następujące możliwości wyboru:

Ekstrapolacja pasma	Umożliwia tworzenie harmonii o niskiej i wysokiej częstotliwości.
Usuwanie szumów kamery	Usuwa (lub zmniejsza) brzęczenie, jakie często towarzyszy kamerom wideo z podglądem grafiki.
Korekcja przesunięcia DC	Automatycznie usuwa składniki DC, które mogą okazać się szkodliwe dla głośników.
Efekt Declicker	Usuwa "pyknięcia". Inetnsywność efektu można dostosować ręcznie.
Efekt Declipper	Usuwa szum interferujący i dystorsję powstające wskutek saturacji cyfrowej i analogowej.
Efekt DeHum	Usuwa brzęczenie.
Przybornik filtrów	Zestaw filtrów tłumiących sprzężenie zwrotne i odchylenia.
Redukcja szumu	Redukuje niepożądany szum podczas zapisywania sygnałów analogowych.

8.5 Łańcuchy efektów i grupy efektów

W Nero SoundTrax efekty są zorganizowane w postaci łańcucha, do którego stosują się według określonej kolejności, najpierw np. redukcja szumu, następnie zmiana głośności i efekt pogłosu.

Po utworzeniu łańcucha efektów możesz zapisać go w postaci szablonu łańcucha efektów.


Inną możliwością przypisania efektów do ścieżki jest utworzenie grupy efektów i przypisanie jej do ścieżki w postaci krzywej grupy efektów.

Zobacz też

 [Dodawanie krzywej grupy efektów do ścieżki → 30](#)



8.5.1 Edycja łańcucha efektów

Aby utworzyć łańcuch efektów dla wszystkich ścieżek, wykonaj następujące czynności:

1. Jeśli chcesz utworzyć łańcuch efektów dla wszystkich ścieżek:
 1. Kliknij menu **Dodaj > Efekt w > Główny łańcuch efektów**.
 - Otworzy się okno **Edytor łańcucha efektów - Główny**.
 2. Jeśli chcesz utworzyć łańcuch efektów dla określonej ścieżki:
 1. Kliknij menu **Dodaj > Efekt w > Łańcuch efektów ścieżki**.
 - Otworzy się okno **Edytor łańcucha efektów - Ścieżka**.
3. Kliknij przycisk **Dodaj** i w wyświetlonym menu wybierz żądany efekt. Wyświetlone menu zawiera **Narzędzia efektów** oraz grupy efektów **Ulepszenia**.
 - W zależności od wybranego efektu, wyświetlane są różne kontrolki.
4. Wybierz pozostałe ustawienia wedle własnego uznania.
 -  Kolejne ustawienia różnią się w zależności od wybranego efektu i nie będą szczegółowo opisywane.
5. Powtórz poprzednie kroki aż wszystkie żądane efekty zostaną dodane.
6. Kliknij przycisk **Zamknij**.
7. Jeśli chcesz usunąć łańcuch efektów:
 1. Kliknij prawym przyciskiem myszy w wolnym polu ścieżki, której łańcuch efektów chcesz usunąć i w wyświetlonym menu kontekstowym wybierz opcję **Edytuj łańcuch efektów ścieżki**.
 2. Jeśli chcesz usunąć pojedynczy efekt, kliknij go prawym przyciskiem myszy i w wyświetlonym menu kontekstowym wybierz opcję **Usuń efekt**.
 3. Jeżeli chcesz usunąć cały łańcuch efektów, usuń wszystkie efekty po kolei.
 - Dokonano edycji łańcucha efektów.

8.5.2 Edycja szablonu łańcucha efektów

Aby edytować szablon łańcucha efektów, wykonaj następujące czynności:

1. Otwórz okno **Edytor łańcucha efektów**.
2. Wybierz efekt.
3. Wybierz żądany szablon w rozwijanym menu w lewym dolnym rogu okna.
 - Ustawienia wybranego szablonu zostaną przyjęte po zamknięciu okna **Edytor łańcucha efektów**.
4. Jeśli chcesz utworzyć swój własny szablon:
 1. Zdefiniuj żądany efekt.
 2. Wprowadź nazwę w rozwijanym menu w lewym dolnym rogu okna **Edytor łańcucha e-
fektów**.
 3. Kliknij przycisk .
 - Zapisano szablon efektu.
5. Jeśli chcesz usunąć szablon:
 1. Wybierz **Edytor łańcucha efektów** w rozwijanym menu w lewym dolnym rogu okna.
 2. Kliknij przycisk .
 - Usunięto szablon.
 - Zmieniono szablon łańcucha efektów.

8.5.3 Edycja grupy efektów

Aby utworzyć i edytować grupę efektów, wykonaj następujące czynności:

1. Kliknij menu **Dodaj > Efekt w > Grupy przypisywalne**.
 - Otworzy się okno **Przypisywalne grupy efektów**.
2. Kliknij przycisk **Dodaj grupę**.
 - Nowa grupa zostanie wyświetlona w tabeli.
3. Wybierz nowo utworzoną grupę.
4. Kliknij przycisk **Edytuj łańcuch**.
 - Otworzy się okno **Edytor łańcucha efektów - Ścieżka**.
5. Kliknij przycisk **Dodaj**.
Wyświetlone menu zawiera **Narzędzia**, **Efekty** i grupy efektów **Ulepszenia**.
 - W zależności od wybranego efektu, wyświetlane są różne kontrolki.
6. Wybierz pozostałe ustawienia wedle własnego uznania.



Kolejne ustawienia różnią się w zależności od wybranego efektu i nie będą szczegółowo opisywane.

7. Powtórz poprzednie kroki aż wszystkie żądane efekty zostaną dodane.

8. Kliknij przycisk **Zamknij**.
9. Jeśli chcesz usunąć grupę efektów:
 1. Wybierz żądaną grupę efektów.
 2. Kliknij przycisk **Usuń** .

→ Dokonano edycji grupy efektów.

9 Projekty surround

Za pomocą Nero SoundTrax można tworzyć projekty dźwięku surround 5.1 i 7.1. Liczby te odpowiadają odtwarzaniu w systemie dźwięku surround za pomocą

- 5 głośników + subwoofera
Lub
- 7 głośników + subwoofera

Oprócz dwóch różnych rodzajów projektów surround, Nero SoundTrax umożliwia także wybór wielu głośników:

- Projekty, w których wszystkim głośnikom odpowiadać będzie jedna ścieżka dźwiękowa.
- Projekty, w których wszystkim głośnikom przysługiwać będą oddzielne kanały.

Ponadto w projekcie można umieścić automatycznie utworzony Kanał LFE.

Edytuje pojedyncze ścieżki projektów surround dokładnie w ten sam sposób, jak zostało to opisane w rozdziale **Edycja ścieżki**

Zobacz też

- 📖 [Edycja dostępnej ścieżki](#) → 26

10 Eksportowanie

10.1 Eksportuj projekt do pliku audio

Aby eksportować projekt do pliku audio, wykonaj następujące czynności:

1. Kliknij menu **Plik > Eksportuj do pliku audio**.
→ Otworzy się okno dialogowe **Zapisz jako**.
2. W rozwijanym menu **Zapisz w** wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik audio.
3. Geben Sie den gewünschten Dateinamen in das Eingabefeld **Dateiname** ein und wählen Sie das Audioformat aus, in dem die Datei gespeichert werden soll.



Kolejne ustawienia różnią się w zależności od wybranego efektu i nie będą szczegółowo opisywane.

4. Jeśli chcesz określić dodatkowe ustawienia dla formatu audio:
 1. Kliknij przycisk **Opcje**.
→ Otworzy się okno dialogowe.
 2. Wybierz pozostałe ustawienia wedle własnego uznania.
 3. Kliknij przycisk **OK**.
5. Kliknij przycisk **Zapisz**.
→ Eksportowano projekt do pliku audio.

10.2 Nagrywanie projektu na płytę Audio CD

Aby nagrać płytę Audio CD, wykonaj następujące czynności:

1. W menu **Narzędzia** kliknij **Nagraj na płytę CD**.
→ Otworzy się okno **Nagrywarka płyt Audio CD**.
2. Umieść zapisywalną płytę CD w napędzie nagrywarki CD.
3. W polu **opcje nagrywarki CD**, w menu **Urządzenie**, wybierz nagrywarkę CD, w której umieścisz zapisywalną płytę CD.
Jeśli chcesz nagrać projekt w postaci obrazu płyty, wybierz pozycję **Nagrywarka Image Recorder** w rozwijanym menu **Urządzenie**.



Można nagrać obraz płyty w późniejszym czasie za pomocą programu Nero Burning ROM lub Nero Express.

4. Aktywuj pole **Symulacja przed nagraniem**, jeśli chcesz przeprowadzić symulację określającą, czy płyta CD może zostać nagrana za pomocą danej nagrywarki.
→ Przed nagraniem program sprawdza, czy wszystkie wybrane do nagrania pliki są dostępne.

5. Jeżeli chcesz przeprowadzić test prędkości zanim rozpoczniesz nagrywanie, zaznacz pole **Testuj maksymalną prędkość przed nagraniem**.
 - Program sprawdzi przed nagraniem, czy sesja może zostać nagrana z wybraną prędkością zapisu za pomocą danej nagrywarki.
6. Jeżeli nie chcesz normalizować głośności, zaznacz pole opcji **Nie normalizuj** w polu **Normalizacja poziomów głośności**.
Jeżeli chcesz normalizować głośność każdej ścieżki pojedynczo, zaznacz pole opcji **Normalizuj każdą ścieżkę oddzielnie**.
Jeżeli chcesz normalizować głośność całej płyty CD, zaznacz pole opcji **Normalizuj wszystkie**.
7. Jeżeli wybrałeś normalizację, przesunij suwak **Poziom normalizacji**, aż do osiągnięcia żądanej wartości w decybelach.
8. Jeżeli chcesz dodać opis płyty CD, w polu **Tytuł i CD Text** wprowadź żądany tytuł oraz wykonawcę.



W odtwarzaczach CD obsługujących standard CD Text, tytuł płyty, nazwa pliku audio oraz wykonawca pojawiają się na wyświetlaczu.

9. Jeżeli chcesz dodać te same informacje o wykonawcy dla wszystkich ścieżek:
 1. Kliknij przycisk **Zaznacz wszystkie**.
 2. Kliknij przycisk **Właściwości**.
 - Otworzy się okno dialogowe **Właściwości ścieżki płyty CD**.
 3. W odpowiednim polu wejściowym wprowadź wspólnych wykonawców ścieżki płyty CD.
 4. Kliknij przycisk **OK**.
10. Jeżeli chcesz dodać tytuły i wykonawcę dla określonych ścieżek:
 1. W polu **Lista ścieżek płyty CD** wybierz żądaną ścieżkę.
 2. Kliknij **Właściwości**.
 - Otworzy się okno dialogowe **Właściwości ścieżki płyty CD**.
 3. W odpowiednim polu wejściowym wprowadź tytuł ścieżki płyty CD.
 4. W odpowiednim polu wejściowym wprowadź artystę ścieżki płyty CD.
 5. Kliknij przycisk **OK**.
 6. Powtórz te kroki w przypadku każdej ścieżki, dla której chcesz dodać tytuł i wykonawcę.
11. Kliknij przycisk **OK**.
 1. Jeżeli jako lokalizację docelową wybrałeś nagrywarkę Image Recorder, otworzy się okno dialogowe **Zapisz jako**.
 2. W menu **Zapisz w**, w polu wejściowym **Nazwa pliku** wpisz żądaną nazwę pliku.
 3. Kliknij przycisk **Zapisz**.
 - Otworzy się okno dialogowe zawierające informacje o pomyślnym zakończeniu nagrywania.
 4. Kliknij przycisk **OK**.
 - Otworzy się okno **Postęp nagrywania**.

12. Jeśli chcesz zapisać plik dziennika:
 1. Kliknij przycisk **Zapisz**.
 - Otworzy się okno dialogowe **Zapisz jako**.
 2. W rozwijanym menu **Zapisz w** wybierz żądany folder.
 3. W polu wejściowym **Nazwa pliku** wpisz żądaną nazwę pliku.
 4. Kliknij przycisk **Zapisz**.
 5. Kliknij przycisk **Zamknij**.
13. Jeśli chcesz wydrukować plik dziennika:
 1. Kliknij przycisk **Drukuj**.
 2. W menu wybierz **Nazwę** żądanej drukarki.
 3. Zdefiniuj żądane ustawienia w menu **Pole drukarki** i **Liczba kopii**.
 4. Kliknij przycisk **OK**.
14. Jeśli nie chcesz zapisywać pliku dziennika dla procesu nagrywania, kliknij przycisk **Zrezygnuj**.
 - Nagrano płytę audio CD.

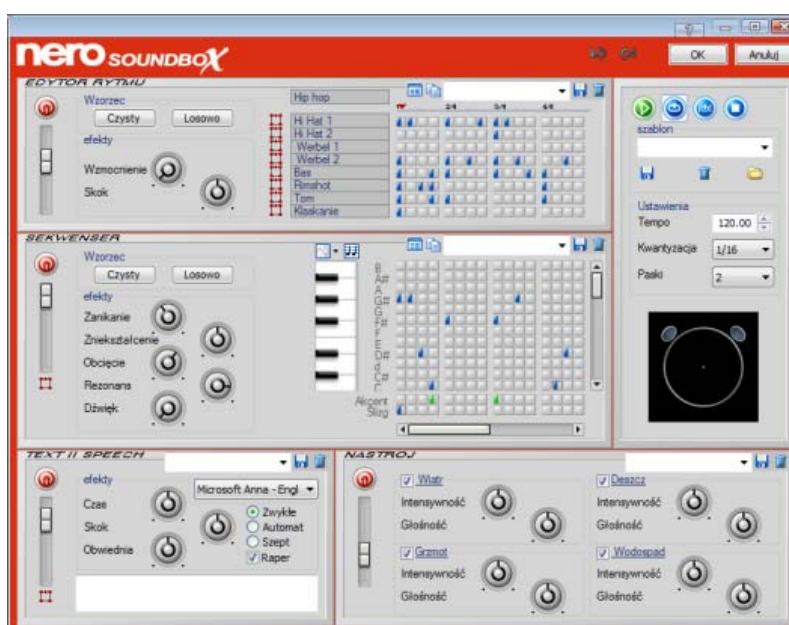
11 Nero SoundBox

Program Nero SoundBox służy do tworzenia klipów audio. Możesz wybierać spośród rozmaitych rytmów, gatunków muzycznych i instrumentów. Można także wprowadzić tekst, który zostanie wypowiedziany przez głos generowany komputerowo jednocześnie z muzyką oraz dodać szumy tła do klipu audio.

11.1 Ekran główny Nero SoundBox

Ekran główny programu Nero SoundBox podzielony jest na następujące części:


- Ustawienia ogólne
- Edytor rytmu
- Sekwencer
- Text II Speech
- Otoczenie













Ekran główny Nero SoundBox

11.1.1 Składniki ogólne

Dostępne są następujące ustawienia. Występują one w różnych częściach interfejsu programu Nero SoundBox.

	Włącza i wyłącza daną część.
---	------------------------------






	Określa intensywność efektów.
	Wskazuje głośność efektów.
	Wskazuje rozmieszczenie dźwięku surround. Element ten jest wyświetlany po kliknięciu przycisku  .
	Umożliwia wybór różnych profili.
	Wywołuje kompletny wzór wybranego profilu w nowym oknie.
	Kopiuje zawartość miary (rytm, melodię) do wybranej miary.
	Określa wzór rytmiczny. Wzór jest podzielony według czterech miar.
	Usuwa szablon lub profil.
	Zapisuje szablon lub profil. Mogą one zostać ponownie wykorzystane w każdej chwili.


Zobacz też

 [Wzory → 47](#)

11.1.2 Ustawienia ogólne

Ponadto w interfejsie Nero SoundBox dostępne są następujące ustawienia, które mogą być zastosowane we wszystkich polach programu.

	Rozpoczyna odtwarzanie klipu programu SoundBox.
	Wstrzymuje odtwarzanie klipu programu SoundBox.
	Zatrzymuje odtwarzanie klipu programu SoundBox.
	Powtarza w całości klip programu SoundBox.
	Powtarza tylko aktywne fragmenty klipu programu SoundBox.
Pole wejściowe Tempo	Wskazuje tempo klipu programu SoundBox.

Rozwijane menu Kwantyzacja	Dzieli miarę na drobne fragmenty.
Rozwijane menu Paski	Pokazuje do czterech pasków w widoku wzoru i umożliwia ich zmianę. Ta sama miara nie zawsze jest więc odtwarzana w tej samej kolejności.
	Graficznie ilustruje rozmieszczenie dźwięku w pomieszczeniu.

11.1.3 Pole Edytor rytmu




W **Edytorze rytmu** dostępne są następujące ustawienia, za pomocą których można utworzyć rytmy w różnych kierunkach muzycznych.

Przycisk Usuń	Usuwa wzór.
Przycisk Losowy	Losowo wybiera wzór.
Suwak Wzrost	Wskazuje intensywność wybranego profilu.
Suwak Wysokość dźwięku	Zmienia wysokość dźwięku profilu.
Rozwijane menu Kierunek muzyczny	Określa kierunek muzyczny. W zależności od niego, zmianie mogą ulec pozycje poniżej menu. Pokazane zostaną instrumenty perkusyjne charakterystyczne dla danego kierunku. W kontekstowym menu pojedynczych instrumentów perkusyjnych można zastąpić jeden instrument innym.

11.1.4 Pole Sekwencer

W polu **Sekwencer** dostępne są następujące opcje ustawień, za pomocą których można edytować pojedyncze tony.

Przycisk Usuń	Usuwa wzór.
Przycisk Losowy	Losowo wybiera wzór.

Suwak Zanikanie	Określa czas trwania tonów.
Suwak Zniekształce- nie	Zniekształca ton sprawiając, że brzmi on głośniej.
Suwak Wyłącz	Wyznacza granicę <u>częstotliwości</u> , do której można tworzyć tony. Im większa wartość, tym wyższa częstotliwość utworzonego tonu.
Suwak Rezonans	Nadaje tonom głębszy rezonans.
Suwak Dźwięk	Zmienia dźwięk za pomocą różnych parametrów.
	Przedstawia tony w postaci graficznej.
	Przełącza między dźwiękiem polifonicznym a monofonicznym. W dźwięku polifonicznym odtwarzanych jest kilka tonów jednocześnie. W dźwięku monofonicznym natomiast wybierany jest jeden ton w jednostce czasu.
	Otwiera rozwijane menu, w którym można wybrać pliki WAVE o charakterystycznych brzmieniach instrumentów. Dostępne są bas, gitara, fortepian, flet lub saksofon.

11.1.5 Pole Text II Speech

W polu **Text II Speech** dostępne są następujące ustawienia, za pomocą których można wprowadzić tekst w pole tekstowe.

Suwak Czas	Zmienia prędkość odtwarzania.
Suwak Wysokość dźwięku	Zmienia wysokość głosu.
Suwak Obwiednia dźwięku	Zmienia formaty głosu nie zmieniając jego wysokości. Im większa wartość, tym wyżej zostaną przesunięte formaty głosu.
Przyciski opcji Zwykła, głos, szept	Określa głośność odtwarzania.
Pole wyboru Rapper	Określa rodzaj wymowy.
Pole wejściowe	Określa tekst, który zostanie skonwertowany w postaci mowy.

11.1.6 Pole Otoczenie

W polu **Otoczenie** można dokonać wyboru profili i zastosować je w postaci szumów tła dźwięku.

Suwak Intensywność/ głośność	Określa intensywność i głośność szumów tła.
Rozwijane menu	Wybiera istniejący profil. Suwaki Intensywność i Głośność są dostosowywane do importowanego profilu.

11.2 Wzory

Wzór w polu **Edytor rytmu** określa liczbę uderzeń pojedynczych instrumentów perkusyjnych przypadających na jeden pasek.

Wzór w polu **Sekwencer** określa liczbę tonów w określonych paskach. Aby odsłuchać tony przed ich umieszczeniem we wzorze, kliknij w klawiaturę i odsłuchaj ton.

W polu **Akcent** można przypisać ton jednym kliknięciem w pole w mierniku sampla. Dwukrotne kliknięcie zmienia kolor pola na zielony i powoduje linearną zmianę poziomu częstotliwości tonu nie tyle w jednym kroku, ile w czasie trwania ścieżki.

W polu sampla **glissando** możliwe jest określenie właściwości tonu, dostosowanie przejścia między kolejnymi tonami w celu uniknięcia słyszalnej zmiany tonów. W ten sposób koniec "Płynnej" wysokości tonu jest identyczny z następnym tonem.

11.3 Umieszczanie klipu programu SoundBox

Aby utworzyć klip programu SoundBox, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz ustawienia ogólne dla wszystkich części.
2. Wybierz żądane ustawienia w polu Edytor rytmu.
3. Wybierz żądane ustawienia w polu Sekwencer.
4. Wybierz żądane ustawienia w polu Text II Speech.
5. Wybierz żądane ustawienia w polu Otoczenie.
6. Kliknij OK.
 - ➔ Klip programu SoundBox został umieszczony w ścieżce.

Zobacz też

- 📖 Składniki ogólne → 43
- 📖 Pole Edytor rytmu → 45
- 📖 Pole Sekwencer → 45
- 📖 Pole Text II Speech → 46
- 📖 Pole Otoczenie → 47

12 Nero ScratchBox

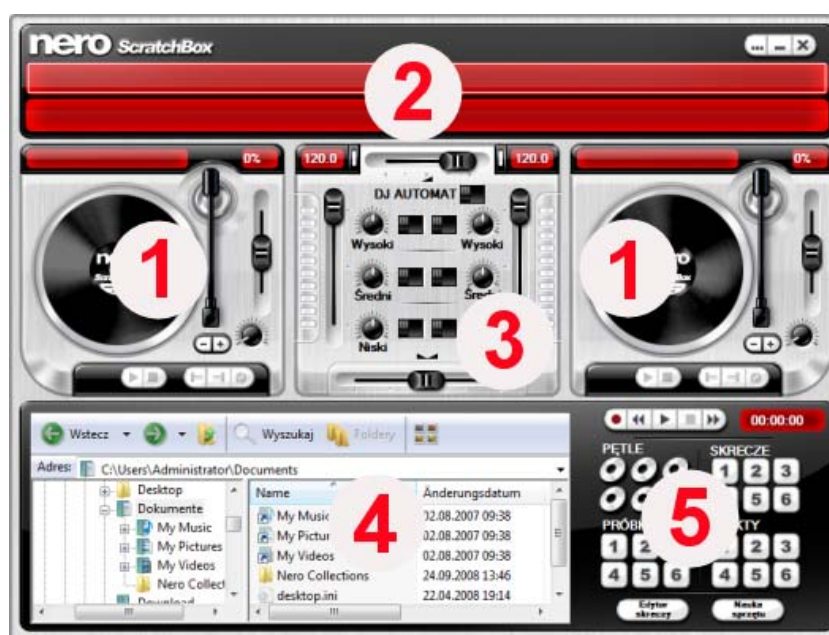
Za pomocą Nero ScratchBox można umieścić w ścieżce klip audio.

Nero ScratchBox składa się z dwóch wirtualnych gramofonów, na których można odtwarzać pliki audio. Oznacza to, że możesz np. w profesjonalny sposób miksować pliki audio, przetwarzając je z wykorzystaniem rozmaitych efektów i skreczować.

12.1 Ekran główny - Nero ScratchBox

W programie Nero ScratchBox ekran główny podzielony jest na następujące części:

- Gramofon (1)
- Widok obrazu pliku (2)
- Konsola miksująca (3)
- Wybór pliku (4)
- Narzędzia (5)
















Ekran główny - Nero ScratchBox

12.1.1 Pole Gramofony


Na **Gramofonach** możesz odtwarzać i edytować pliki audio.

Dostępne są następujące opcje ustawień:

	Odtwarza pliki audio.
	Rozpoczyna odtwarzanie plików audio.
	Kończy odtwarzanie plików audio.
	Wstrzymuje odtwarzanie klipu programu SoundBox.
	Określa punkt początkowy pętli.
	Określa punkt końcowy pętli.
	Odtwarza określoną pętlę w pliku audio.
	Zmienia prędkość odtwarzania podczas otwierania i zamykania pliku audio.
	Na krótko spowalnia odtwarzanie. Funkcja ta przypomina ręczne przytrzymywanie płyty LP.
	Na krótko przyspiesza odtwarzanie. Funkcja ta przypomina ręczne przyspieszanie płyty LP.
	Pokazuje nazwę pliku audio.
	Zmienia prędkość odtwarzania pliku audio.
	Pokazuje, jaka wartość procentowa jest wykorzystywana do określenia szybszego lub wolniejszego odtwarzania pliku audio.

12.1.2 Widok obrazu pliku


Dostępne są następujące opcje ustawień:











	Wyświetla plik audio w postaci obrazu pliku.
---	--

12.1.3 Pole Konsola miksująca

Na **Konsolach miksujących** możesz zmieniać odtwarzanie plików audio na gramofonach.

Dostępne są następujące opcje ustawień:

	Określa ogólną głośność wyjścia audio.
---	--

	Wskazuje głośność odtwarzania na poszczególnych gramofonach.
	Wyświetla zapis odtwarzania w postaci graficznej.
	Miksuje odtwarzanie na obydwu gramofonach.
	Zmniejsza i zwiększa poziom głośności tonów wysokich, niskich i średnich.
	Dostosowuje intensywność tonów wysokich.
	Dostosowuje intensywność tonów średnich.
	Dostosowuje intensywność tonów niskich.
Auto DJ 	Uruchamia płynne przejście jednego pliku audio w drugi.
	Wskazuje "Uderzenia na minutę".
	Podświetla się, gdy miernik jednego z plików audio jest zgodny z miernikiem innego pliku i oba pliki można z powodzeniem miksować.

12.1.4 Wybór pliku




W polu wyboru pliku pokazana jest znana użytkownikom systemu Windows struktura folderów.




Tutaj możesz wybrać pliki, które chcesz odtwarzać na gramofonach.

12.1.5 Pole narzędzi

W polu **Dodatki** możesz wybrać efekty sampli i odtwarzać je na gramofonach. Ponadto można nagrywać utwory odtwarzane na gramofonach, edytować skrzywienie dodane do nagrania w programie ScratchEditor i nagrać operacje wykonywane w konsoli miksującej.





Dostępne są następujące opcje ustawień:







	Nagrywa odtwarzanie obydwu plików audio. Po włączeniu tego przycisku każda wykonana operacja dotycząca dźwięku zostanie nagrana.
	Przewija nagrywanie do przodu.
	Przewija nagrywanie do tyłu.

	Wskazuje czasowy postęp nagrywania.
	Wyświetla pętlę.
	Wyświetla dźwięki sampla, skrecze i efekty.
Przycisk Instrukcja obsługi sprzętu	Ustanawia połączenie między kontrolkami sprzętu DJ i programu ScratchBox. Przycisk ten jest aktywny tylko pod warunkiem, że sprzęt DJ jest podłączony.
Przycisk ScratchEditor	Wywołuje okno ScratchEditor .

12.2 Tworzenie klipu programu ScratchBox

Aby utworzyć klip programu ScratchBox, wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz plik w systemie plików w lewym dolnym rogu programu ScratchBox.
2. Przeciągnij plik na jeden z gramofonów.
→ Nazwa pliku wyświetlana jest w polu powyżej gramofonu.
3. Jeśli chcesz zdefiniować pętlę w pliku audio:
 1. Rozpocznij odtwarzanie plików audio.
 2. W żądanym punkcie początkowym pętli kliknij przycisk .
 3. W żądanym punkcie końcowym pętli kliknij przycisk .
 4. Kliknij przycisk , aby odtworzyć zdefiniowaną pętlę.
4. Jeśli chcesz na krótko zmniejszyć prędkość odtwarzania, kliknij przycisk **Minus** na gramofonie.
5. Jeśli chcesz na krótko zwiększyć prędkość odtwarzania, kliknij przycisk **Plus** na gramofonie.
6. Jeśli chcesz stale zwiększać prędkość odtwarzania, przesun do góry suwak na gramofonie.
→ Wzrost prędkości jest pokazany w czerwonym polu powyżej suwaka w postaci wartości procentowej.
7. Jeśli chcesz na stałe zmniejszyć prędkość odtwarzania, przesun w dół suwak na gramofonie.
→ Spadek prędkości jest pokazany w czerwonym polu powyżej pokrętła w postaci wartości procentowej.
8. Jeśli chcesz wprowadzić powolne zwiększanie i zmniejszanie poziomu głośności na początku i końcu odtwarzania pliku audio, przesun suwak gramofonu w prawo.
9. Jeśli chcesz zupełnie usunąć z pliku audio tony wysokie, średnie lub niskie, wciśnij przełącznik  dla odpowiedniego tonu po prawej stronie.
→ Przełącznik podświetli się na czerwono.

10. Jeśli chcesz automatycznie uruchomić płynne przejście jednego pliku audio w drugi, przesun suwak **AutoDJ**  w konsoli miksującej w prawo.
11. Jeśli chcesz ręcznie uruchomić płynne przejście jednego pliku audio w drugi, przesun niższy suwak w konsoli miksującej w kierunkużądanego gramofonu.
12. Jeśli chcesz zmienić głośność jednego z odtwarzań, przesun pionowy suwak na odpowiednią stronę.
13. Jeśli chcesz zmienić głośność obydwu plików audio, przesun suwak w konsoli miksującej.
14. Jeśli chcesz odtwarzać pętlę z części **Narzędzia**, przeciągnij ikonę pętli do gramofonu.
15. Jeśli chcesz użyć skreczu sampla, kliknij przyciski oznaczone cyfrą w prawej górnej części pola **Narzędzia**. Skrecze 1 - 3 zostaną użyte na lewym gramofonie, skrecze 4 - 6: na prawym.
16. Jeśli chcesz użyć dźwięku sampla, kliknij przyciski oznaczone cyfrą w lewej dolnej części **Narzędzia**.
17. Jeśli chcesz użyć efektu sampli, kliknij przycisk oznaczony cyfrą w lewej dolnej części **Narzędzia**.
18. Jeśli chcesz nagrać odtwarzanie:
 1. Kliknij przycisk .
 2. Rozpocznij odtwarzanie pliku(ów) audio.
Wszystkie wykonane podczas odtwarzania operacje także zostaną nagrane.
 3. Jeśli chcesz zakończyć nagrywanie, kliknij przycisk .
 4. Kliknij przycisk , aby odtworzyć nagranie.
 5. Kliknij przycisk  oraz , aby przewinąć nagranie do przodu lub je cofnąć.
19. Jeśli chcesz poddać ponownej obróbce skrecze w swoim nagraniu:
 1. W części **Narzędzia** kliknij przycisk **ScratchEditor**.
→ Otworzy się okno **Scratch Editor**.
 2. Zmień swoje skrecze klikając w krzywą odtwarzania odpowiedniego gramofonu i przesu-
wając ramię gramofonu pojawiające się przy skreczowaniu.
 3. Zamknij **Scratch Editor**.
→ Zmiany zostały przyjęte.
20. Jeśli chcesz ustanowić połączenie między kontrolkami sprzętu DJ i programu ScratchBox Editor:
 1. Kliknij przycisk **Instrukcja obsługi sprzętu**.
 2. Aktywuj kontrolkę w sprzęcie DJ-a.
 3. Kliknij kontrolkę w programie ScratchBox, którą chcesz połączyć z odpowiadającą kontrolką sprzętu DJ-a.
 4. Aby zakończyć nagrywanie, kliknij ponownie przycisk **Instrukcja obsługi sprzętu**.
 5. Jeśli chcesz sterować żadaną kontrolką programu ScratchBox, kliknij ponownie kontrolkę sprzętu DJ-a.
→ Utworzono klip programu ScratchBox.

Zobacz też [Scratch Editor → 53](#)**12.2.1 Scratch Editor**

W programie **ScratchEditor** zobaczysz krzywą dla każdego gramofonu. Przy normalnej prędkości odtwarzania, krzywa biegnie prosto do 100% wzdłuż osi y.

Skrecze ukazane są na krzywej w postaci odchyień pozytywnego i negatywnego zasięgu %. Odchylenia negatywne oznaczają, że plik audio jest odtwarzany od tyłu, odchylenia pozytywne oznaczają natomiast, że plik odtwarzany jest z większą prędkością.

Oś x opisuje wobec tego punkt w czasie, natomiast oś y opisuje prędkość odtwarzania pliku audio w tym punkcie czasu.

13 Informacje techniczne

13.1 Wymagania systemowe

Nero SoundTrax jest instalowany razem z pakietem Nero. Ma identyczne wymagania systemowe. Szczegółowe informacje o wymaganiach systemowych znaleźć można pod adresem www.nero.com.

- Obowiązują także następujące wymagania:
- Karta dźwiękowa i głośniki lub słuchawki zgodne z 16-bitową wersją Windows
- Opcjonalnie: nagrywarka CD



Zaleca się instalację najnowszych sterowników certyfikowanych w systemie WHQL. WHQL to skrót od Windows Hardware Quality Labs; oznacza on, że certyfikowany przez firmę Microsoft sterownik urządzenia jest zgodny z systemem Microsoft Windows i odpowiednim sprzętem.

13.2 Obsługiwane formaty

13.2.1 Formaty i kodeki audio

- Advanced Audio Coding (ACC) - tylko importowanie
- Audio Interchange File Format (AIFF, AIF)
- Dolby Digital (AC-3) - tylko importowanie
- MP3 / mp3PRO
- Format Moving Picture Experts Group-1 Audio Layer 3 (MP3)
- Moving Picture Experts Group-4 (MP4)
- Nero Digital (MP4)
- OGG Vorbis (OGG, OGM)
- Resource Interchange File Format WAVE (WAV, WAVE)
- Windows Media Audio (WMA)
- Plik Nero WaveEditor (NWF)
- Plik projektu Nero SoundTrax (NPF)

14 Słowniczek

Częstość próbkowania

Częstość próbkowania informuje o częstotliwości, z jaką próbkowany jest sygnał w interwale czasu. Mierzona jest wartością próbkowania na sekundę. Im wyższa częstość próbkowania, tym bardziej dokładny pomiar i lepsza jakość dźwięku.

Częstotliwość

Częstotliwość oznacza oscylację pola elektrycznego lub magnetycznego w ciągu sekundy. W odniesieniu do plików audio oznacza to, iż częstotliwość zwiększa się wraz ze wzrastającą wysokością dźwięku. Jednostką jest Hertz. Najwyższe natężenie oscylacji to amplituda.

Filtr FIR

Filtr to system łączący sygnał wejściowy i funkcję transmisji, gwarantujący dostępność zmienionego sygnału na wyjściu. Filtr o skończonej odpowiedzi impulsowej (Filtr FIR) tworzy sygnał wyjściowy złożony z kilku częściowo zbuforowanych wartości sygnału wejściowego.

Filtr IIR

Filtr to system łączący sygnał wejściowy i funkcję transmisji, gwarantujący dostępność zmienionego sygnału na wyjściu. Filtr o nieskończonej odpowiedzi impulsowej (Filtr IIR) wykorzystuje wartości wejściowe oraz wartości zbuforowane sygnału wyjściowego.

Głębia bitowa

Głębia bitowa wskazuje, z jaką dokładnością zostanie przechwycona wibracja oscylacji. Im większa wartość, tym bardziej dokładne przechwycenie i lepsza jakość dźwięku.

Kanał LFE

Kanał efektu niskiej częstotliwości (LFE) wykorzystywany jest przy transmisji dźwięku o niskiej częstotliwości za pomocą specjalnego kanału niskiej częstotliwości o obniżonej szerokości pasma. Szerokość pasma jest ograniczona do tonów niskich, a więc częstotliwości między 20 a 100 Hz. Kanał LFE wykorzystywany jest w różnych systemach dźwięku wielokanałowego. Z racji ograniczonej szerokości pasma, nie zalicza się go do pełnych kanałów w oznaczeniu systemów dźwięku wielokanałowego, ale przedstawia się go w postaci sufiksu 1 (np. 5.1).

Kształtowanie szumu

Kształtowanie szumu to proces, w którym szum sygnału cyfrowego jest skoncentrowany silniej w określonych zasięgach częstotliwości. Szum jest więc przenoszony w zasięgi częstotliwości nieistotne dla dalszego przetwarzania sygnału. Zasięgi te można następnie stłumić za pomocą rozmaitych filtrów i w ten sposób znieść szum.

Indeks

A

Amplituda	34
Audio CD	
Importowanie	23
Zapis	40

B

Bramka szumów	33
---------------------	----

C

Chór	34
Częstość próbkowania	14, 34
Częstotliwość	12, 45

D

Deesser	33
Dodaj	
Krzywa głośności	29
Krzywa grupy efektów	30
Krzywa panoramy	29
Dźwięk Virtual surround	16

E

Edytor łańcucha efektów	37
Edytor rytmu	43, 45
Edytuj	
Grupy efektów	37
Ścieżka	26
Szablon zmiany efektu	37
Efekt Declicker	35
Efekt Declipper	35
Efekt DeHum	35
Efekt flanger	34
Efekt Pseudo Reverse	34
Efekt Re-analogue	34
Efekt Stutter	34
Efekt Wah-Wah	34
Efekty	33, 34
Efekty przypisywalne	9
Efekty przypisywalne	12
Ekran główny	
Nero ScratchBox	48
Nero SoundBox	43

Nero SoundTrax	9
----------------------	---

Eksportowanie

Plik audio	40
Ekstrapolacja pasma	35

F

Fazer	34
Filtr FIR	16
Filtr IIR	16
Filtr karaoke	33
Filtr kształtowania szumu	16

G

Głębia bitowa	14, 16
Głośność	34
Gramofony	48
Grupy efektów	36, 37
Edytuj	37
Utwórz	37

I

Importowanie

Audio CD	23
Plik audio	21
Instrukcja, konwencje	5

K

Kanał	7, 29
Kanał LFE	39
Kaseta	
Przechwytywanie	21
Klip	7, 13
Klip programu ScratchBox	51
Nero ScratchBox	51
SoundBox	47
Klip programu ScratchBox	
Utwórz	51
Klip programu SoundBox	
Utwórz	47
Konsola miksująca	48, 49
Konwencje, instrukcja	5
Korekcja czasu	33
Korekcja przesunięcia DC	35
Korektor graficzny	33

Krzywa głośności	28, 29	Plik audio	
Dodaj	29	Eksportowanie	40
Krzywa grupy efektów	30, 33, 36	Importowanie	21
Dodaj	30	Przechwytywanie	24
Krzywa panoramy	28, 29	Zapisz	21
Dodaj	29	Pogłos	34
Kształtowanie szumu	16	Pogłos Convolution reverb	34
L		Pogłos surround	34
Łańcuch efektów	33, 36	Pokaż	
Utwórz	36	Obraz pliku	49
M		Pole	
Mała dokładność	34	Edytor rytmu	45
Menu kontekstowe	12	Efekty przypisywalne	12
Efekty	34	Narzędzia	50
Klip	13	Otoczenie	47
Narzędzia	33	Pole Wyświetlanie ścieżek	12
Ścieżka	13	Projekt	13
Ulepszenia	35	Ścieżka główna	11
Wtyczka	33	Ścieżki	12
Modulacja	34	Sekwencer	45
Modyfikacja głosu	34	Text II Speech	46
Monitorowanie cyfrowe	21, 25	Pole projektu	7
N		Pole Wyświetlanie ścieżek	12
Nagraj		Procesor dynamiki	33
Przechwytywanie	21	Procesor stereo	33
Nagrywanie z płyty lub kasety	21	Program	
Nagrywarka Image Recorder	40	Uruchamianie programu	6
Narzędzia	33, 48, 50	Uruchomienie	6
Nero ScratchBox	48	Projekt	13
Ekran główny	48	Projekt	9
Nero SoundBox	43, 44	Projekty surround	39
Nero SoundTrax	5	Przechwytywanie	
O		Kaseta	21
Obraz pliku	49	Nagraj	21
Opóźnienie	34	Plik audio	21, 24
Opóźnienie Multi-Tap	34	Z płyty lub kasety	21
Otoczenie	43	Przybornik filtrów	35
P		Punkt centrum dźwięku	31
Pasek menu	9, 10	R	
Pasek narzędzi	9, 10	Redukcja szumu	22, 35
Pętla	48, 50, 51	Regulacja wysokości dźwięku	33
		Rozkład dźwięku surround	31
		Zmień	31
		S	
		Ścieżka	7
		Edytuj	26
		Ścieżka główna	11

Ścieżka LFE	10	W	
Ścieżki	9, 12	Wejście audio	
Scratch Editor	53	Zdefiniuj	18
ScratchEditor	50	Widok obrazu pliku	48
Sekwencer	43, 45	Wtyczka	33
Składniki ogólne	43	Wybierz	
Skreczowanie	48	Plik	50
SoundBox	43, 44	Szablony	8
Szablon zmiany efektu	36	Szablony Nero SoundTrax	8
Edytuj	37	Szablony projektów	8
Szablony projektów		Wybierz pliki	50
Wybierz	8	Wybór pliku	48, 50
T		Wyjście audio	
Text II Speech	43	Zdefiniuj	18
Transpozycja	33	Wymagania systemowe	54
U		Inne	54
Ulepszenia	33, 35	Wysokość dźwięku	45
Uruchomienie		Wyświetlanie ścieżek	9
Program	6	Z	
Ustawienia formatu audio	19	Zakładka	
Ustawienia formatu audio	14	Dekoder	19
Ustawienia nagrywania	24	Folder	17
Ustawienia ogólne	14	Koder	19
Ustawienia programu	15	Konwertery	20
Ustawienia projektu	14	Ogólne	15
Ustawienia ścieżki głównej	9	Tempo i rytm	15
Ustawienia urządzenia	14	Ustawienia audio	14
Usuwanie szumów kamery	35	Ustawienia zapisu/wyjścia	16
Utwórz		Widok	17
Grupy efektów	37	Wtyczka DirectX	18
Klip programu ScratchBox	51	Zakładka Wtyczki VTS	18
Klip programu SoundBox	47	Zapis	40
Łańcuch efektów	36	Audio CD	40
		Zdefiniuj	
		Ustawienia urządzenia	18
		Wejście audio	18
		Wyjście audio	18
		Zmień	
		Rozkład dźwięku surround	31
		Zniekształcenie	34

16 Kontakt

Nero SoundTrax jest produktem spółki Nero AG.

Nero AG

Im Stoeckmaedle 13-15
76307 Karlsbad
Niemcy

Internet: www.nero.com
Pomoc <http://www.nero.com/support>
Faks: +49 724 892 8499

Nero Inc.

330 N Brand Blvd Suite 800
Glendale, CA 91203-2335
USA

Internet: www.nero.com
Pomoc <http://support.nero.com>
Faks: (818) 956 7094
E-mail: US-CustomerSupport@nero.com

Nero KK

Rover Center-kita 8F-B, 1-2-2
Nakagawa-chuou Tsuzuki-ku
Yokohama, Kanagawa
Japonia 224-0003

Internet: www.nero.com
Pomoc <http://support.nero.com>

Copyright © 2008 Nero AG oraz licencjodawcy. Wszelki prawa zastrzeżone.