

NCH Software

Switch Audioconverter

Deze gebruikershandleiding is gemaakt voor gebruik met
Switch Audioconverter versie 11.xx

Technische ondersteuning

Hebt u problemen met behulp van Switch Audioconverter Lees de toepasselijke onderwerp voordat u ondersteuning aanvraagt. Als uw probleem wordt niet behandeld in deze gebruikershandleiding Bekijk de actuele Switch Audioconverter Online technische ondersteuning via www.nch.com.au/switch/nl/support.html.

Als dat uw probleem niet is opgelost, kunt u contact met ons met behulp van de technische ondersteuning contactpersonen op die pagina.

Software suggesties

Hebt u suggesties voor verbeteringen aan Switch Audioconverter, of suggesties voor andere gerelateerde software die u mogelijk nodig hebt, post het op onze suggesties pagina op

www.nch.com.au. Veel van onze softwareprojecten hebben plaatsgevonden na suggesties van gebruikers zoals u. Als we uw suggestie volgen, krijg je een gratis upgrade.

Switch Audioconverter

Inhoud

Overzicht van schakelen	3
Switch gebruiken	4
Welke formaten ondersteunt Switch?	5
Audiostreams of moeilijke bestanden converteren	8
spraakherkenning	9
Audio bewerken in WavePad	10
Audiolabels bewerken	11
Programma Opties	12
Het gereedschap Opdrachtregel schakelen gebruiken	16
Encoder-opties	23
Hetzelfde als bron	24
M4P-bestanden converteren	25
Naslaginformatie over sneltoetsen	26
Uitvoeropties	27
Cloudservices	28
Audiobestanden converteren uit archieven	29
Een audiobestand verzenden	30
Uploaden naar YouTube	31
Converteren naar CDA-bestanden	32
NCH Software Suite	33
Opties voor Opus Encoder	34
Google Autorisatieproces op Windows XP en Vista	35
Licentievoorwaarden voor software	36

Algemeen

Opnames zoeken en afspelen	38
Instellingen voor videoweergave	40
YouTube-instellingen	41
Video-eigenschappen	42

Effecten

Versterken	43
Normalize	44
Compressor	45
Equalizer	48
Envelop	51
Stereo Pan	52
Echo	53
Pitch Shifter	54
Reverb	55
Phaser	56
Flanger	57
Vibrato	58

Tremolo.....	59
Doppler.....	60
Wah-Wah.....	61
Koor.....	62
Vervorming.....	63
AM Radio Effect.....	64
Telefoon effect.....	65
Omkeren.....	66
Fading.....	67
Snelheid en toonhoogte veranderen.....	69
Verminder zang.....	70
Isoleer zang.....	71
Stem verandering.....	72

Audioopruimen

Ruisonderdrukking.....	73
Klik/pop verwijderen.....	74
Hoogdoorlaatfilter.....	75
Laagdoorlaatfilter.....	76
Band-Pass Filter.....	77
Automatische gain control.....	78
DC Offset Correctie.....	79

Scherm verwijzingen

Select Stream.....	80
Custom Resolution.....	81
Custom Resolution (360-Degree Video).....	82
Custom Frame Rate.....	83
Detected Format.....	84
Choose Base Folder to Mirror.....	85
Speech Recognition Settings.....	86

Overzicht van schakelen

Switch is een programma voor het converteren van audiobestanden van het ene formaat naar het andere. Alle belangrijke audiobestandsindelingen kunnen worden geladen en geconverteerd, evenals enkele minder bekende indelingen.

Funcities

- Laadt een verscheidenheid aan verschillende audio-bestandsformaten, waaronder Wave, MP3, Ogg, WMA en RealAudio + vele anderen.
- Converteert naar verschillende uitvoerindelingen, waaronder Wave, MP3, AIFF, Vox, Raw en vele anderen.
- Ondersteunt ook het converteren naar Ogg, AAC, M4A en Flac formaten (alleen Plus versie).
- Mogelijkheid om tracks af te spelen voorafgaand aan de conversie.
- Hiermee u beide bestanden en mappen slepen en neerzetten.
- Batchconversies uitvoeren.
- Normaliseren tijdens het converteren (egaliseert het volumeniveau bij het converteren uit verschillende bronnen).
- Eenvoudige en intuïtieve interface.

Systeemvereisten

- Windows 98/2000/Me/XP/2003/Vista/Win7/Win8/Win10.

Switch is just one component of the NCH Software Sound suite of audio software for business.

If you have not done so already, please visit <http://www.nch.com.au/software> to download many other audio related programs.

Switch gebruiken

Dit is een overzicht van hoe u Switch gebruiken om uw bestanden van de ene indeling naar de andere te converteren.

Bestanden toevoegen en verwijderen

Als u uw audiobestanden wilt converteren naar de gewenste indeling, voegt u eerst bestanden toe aan het venster met de bestandslijst. Klik op de knop Toevoegen of selecteer Bestand -> Toevoegen in het menu. In het bladervenster dat wordt geopend, u zoeken naar bestanden van typen die op deze pagina worden vermeld: <http://www.nch.com.au/switch/kb/1405.html>.

Once your files have been added, if you wish to remove any of them, select the files and either click the "Remove" button, or select File -> Remove from the menu. To select multiple files at once, press the Ctrl key and left-click on the files you want to select. To highlight all the files, either select File -> Select All from the menu, or press Ctrl + A.

Bestanden afspelen

Als u een bestand wilt afspelen, dubbelklikt u erop of klikt u links op het gewenste bestand en klikt u op de knop "Afspelen" of selecteert u Bestand -> Afspelen in het menu.

Een uitvoermap selecteren

Onderaan het hoofdvenster bevindt zich een veld met het label '\Opslaan in map\', waarin u de bestandsmap invoeren waarin u de geconverteerde bestanden wilt opslaan. U de gewenste map typen of op de knop bladeren rechts van het veld klikken. Als u dit doet, wordt een venster weergegeven waarin u bladeren naar de bestemmingsmap op uw harde schijf. De laatste mappen die u in het verleden hebt gekozen, worden opgeslagen in een vervolgkeuzelijst en kunnen worden geopend door op de pijl aan de rechterkant van het tekstveld te klikken.

Een uitvoerindeling selecteren en encoderopties configureren

In het veld met het label 'Uitvoernotatie' u de gewenste uitvoerbestandsindeling voor uw bestanden selecteren. Switch ondersteunt momenteel conversie naar de bestandsindelingen die op deze pagina worden vermeld: <http://www.nch.com.au/switch/kb/1405.html>

Nadat u een indeling hebt geselecteerd om naar te converteren, u op de knop 'Encoderopties' klikken om de instellingen voor de indeling te configureren (zie [Encoder-opties](#) voor meer informatie over het configureren van opties voor elke bestandsindeling).

Bestanden converteren

Nadat u de uitvoermap en -indeling hebt ingesteld, u vervolgens de bestanden selecteren in de lijst die u wilt converteren en op de knop '\Converteren\' klikken of Bestanden converteren in het menu selecteren. Als u op de knop Converteren drukt zonder dat er bestanden zijn geselecteerd, worden standaard alle bestanden in de lijst geconverteerd.

Interne bestandsgegevens weergeven

Voor degenen die geïnteresseerd zijn in de attributen of interne informatie van wave- en mp3-bestanden, heeft Switch nu een functie waarmee u toegang hebt tot die informatie. Voor elke golf-, mp3- of dct-bestand dat in Switch is geladen, klikt u met de rechtermuisknop op het bestand en selecteert u 'Interne bestandsinformatie weergeven' in het menu met de rechtermuisknop.

Uitgebreide informatie weergeven

Als u een bestand probeert om te zetten en er iets misgaat met het conversieproces, wordt een kort bericht weergegeven in de kolom 'Uitgebreide informatie' in het hoofdvenster Switch. Dit bericht geeft een korte samenvatting van de specifieke kenmerken van het probleem. Als u een meer gedetailleerde versie van dat bericht wilt zien, klikt u met de rechtermuisknop op het bestand dat u hebt geprobeerd te converteren en selecteert u 'Uitgebreide informatie weergeven'. Er verschijnt een pop-upvenster met het meer gedetailleerde bericht.

Welke formaten ondersteunt Switch?

Raadpleeg de volgende link voor een lijst met indelingen die momenteel door Switch worden ondersteund:

[Klik hier om de formaten te vinden die door Switch worden ondersteund](#)

Er zijn een aantal bestandsindelingen die alleen worden ondersteund in de betaalde softwareversie van Switch Plus. Deze formaten zijn echter ook beschikbaar tijdens de proefperiode van 14 dagen van Switch Plus en tijdens de eerste 14 dagen van Switch Free. Deze formaten zijn als volgt:

Converteren van:

Audioformaten:

- Aac
- act/rcd/rec (nieuwere versie van formaat niet ondersteund)
- adts adts
- Amr
- Aif
- aifc
- Aiff
- Ape
- Asf
- Au
- Caf
- Cda
- Dct
- ds2
- Dss
- Dts
- dvf (niet alle dvf-recorders worden ondersteund)
- Flac
- gsm/aiff
- het
- m3u
- M4a
- m4b
- m4r (iPhone beltoon)
- midden (alleen algemene MIDI)
- Mpc
- mpga mpga
- mp1 mp1
- mp2
- Mp3
- Moh
- msv (niet alle msv-recorders worden ondersteund)
- Pls
- Ogg
- Opus
- Ra
- Ram
- Raw

- Rec
- Rcd
- Rm
- rmj rmj rmj
- Shn
- Spx
- s3m
- Voc
- Vox
- Wav
- Wma
- Wv
- xm
- 669

Video-indelingen:

- 3gp
- Asf
- Avi
- Flv
- Mkv
- Mod
- Mov
- mp4 mp4
- Mpeg
- Mpg
- Vob
- Wmv

Converteren naar:

- Aac
- ac3
- adts adts
- Aif
- aifc
- Aiff
- Amr
- Ape
- Au
- Caf
- Cda
- Dct
- Dts
- Flac
- Gsm
- m3u
- M4a
- m4b
- m4r
- Mov
- mp1 mp1
- mp2

- Mp3
- Mpc
- Ogg
- Opus
- Pls
- Raw
- Rss
- Spx
- txt (Spraakherkenning)
- srt (Spraakherkenning)
- Vox
- Wav
- Wma
- wpl wpl

Als u bestanden hebt om de bovenstaande indelingstypen om te zetten, raden we u ten zeerste aan om het meeste uit de proefperiode te halen om ervoor te zorgen Switch doet wat u wilt dat het doet. Switch heeft *geen* extra ondersteunde indelingen die alleen toegankelijk zijn na aankoop van een licentie, alle ondersteunde indelingen zijn beschikbaar tijdens de proefperiode. Wat je ziet tijdens de proef is precies wat je krijgt na een licentie aankoop.

Audiostreams of moeilijke bestanden converteren

Switch maakt nu gebruik van de [SoundTap Streaming Audio Recorder](#) als een optie voor het converteren van bestanden waar het problemen mee heeft. Als u van deze functie wilt gebruik maken, selecteert u de optie 'Audiostream converteren' in het menu 'Converteren' in Switch en volgt u de wizard met drie stappen om uw audiobestand om te zetten.

- **Stap 1:** Klik op de knop 'Start SoundTap Recorder' om SoundTap te starten. Als u SoundTap niet hebt geïnstalleerd, wordt het automatisch voor u gedownload en geïnstalleerd.
- **Stap 2:** Kies of u een audiostream wilt converteren via uw webbrowser of een normaal bestand van de harde schijf van uw computer. Als u ervoor kiest om een stream af te spelen, voert u de URL of het webadres in van de pagina waar u normaal gesproken het bestand kunt horen dat wordt afgespeeld in uw webbrowser. Als u een bestand van uw computer afspeelt, laadt u het bestand in een speler die het kan afspelen, zoals Windows Media Player. U kunt de speler meteen laten beginnen met het afspelen van het bestand, SoundTap detecteert het afspelen en start automatisch een nieuwe opname als dat nodig is.
- **Stap 3:** Druk op de knop 'Nu opnemen stoppen' om te voorkomen dat SoundTap het bestand opneemt. Ga vervolgens naar het hoofdvenster van SoundTap en klik op de knop 'Zoeken en afspelen' om toegang te krijgen tot uw nieuw gemaakte bestand. Merk op dat SoundTap alleen opneemt als er audio wordt afgespeeld, als u de software te vroeg hebt gestart of te laat hebt gestopt, worden de extra stiltegaten niet in de opname opgenomen.

spraakherkenning

Switch gebruikt een spraakherkenningsengine om een ruwe benadering van de woorden in een audiobestand te genereren. Om deze functie te gebruiken, stelt u gewoon de 'Output Format' in op 'txt' en klikt u op 'Converteren', deze functie is beschikbaar op Windows Vista en latere versie.

Audio bewerken in WavePad

U het geselecteerde bestand in de conversielijst bewerken met een audio-editor voordat u deze conversie indient. Klik hiervoor op het menu Bewerken en selecteer **Audio bewerken in WavePad**. WavePad wordt geopend en uw audiobestand wordt geladen, zodat u basisbewerkingen uitvoeren, geluidseffecten toevoegen, achtergrondgeluid verwijderen, frequenties aanpassen en meer. Zorg ervoor dat u wijzigingen opslaat als u wilt dat de bewerkte versie wordt geconverteerd in Switch.

Ga naar www.nch.com.au/wavepad voor meer informatie over wavepad-audiobewerkingssoftware

Audiolabels bewerken

Switch ondersteunt het bewerken van tags voor bestanden van bepaalde indelingen (bijvoorbeeld ID3-tags voor MP3-bestanden, LIST INFO-stuk WAV-bestanden, enz.). Het ondersteunt ook het bewaren van taginformatie bij het converteren naar ondersteunde indelingen.

Audiotags van één bestand bewerken

Als u de tageditor wilt openen, selecteert u een audiobestand, klikt u op het menu Bewerken en selecteert u **Audiolabels bewerken**.

Audiotags van meerdere bestanden bewerken

Als u de tageditor wilt openen, selecteert u twee of meer audiobestanden, klikt u op het menu Bewerken en selecteert u **Audiolabels bewerken**.

[Meerdere waarden] kan worden weergegeven als een tag verschillende waarden heeft tussen bestanden.

Audiotags van geconverteerde bestanden bewerken

Met deze functie worden de tags van het uitvoerbestand bewerkt. De functie is alleen ingeschakeld na een succesvolle conversie van een bestand.

Als u de tageditor wilt openen, selecteert u een bestand in de lijst, klikt u op het menu Bewerken en selecteert u **Audiolabels van geconverteerde bestanden bewerken**.

Opslaan in bestand

Selecteer het verloop van de actie die u moet uitvoeren bij het opslaan van tags in bestanden. De opties zijn:

- Alleen wijzigingen toepassen op geconverteerde bestanden - Tags worden toegepast op volgende conversies van het bronbestand, maar worden niet opgeslagen in het bronbestand.
- Wijzigingen toepassen op bronbestanden en geconverteerde bestanden - Tags worden toegepast op het bronbestand en op volgende conversies van het bronbestand.

Tags worden toegepast op audio-indelingen als aan de volgende voorwaarden is voldaan:

- Bestand bestaat
- Bestand is niet alleen-lezen
- Bestandsindeling ondersteunt metagegevens zoals .aif, .aiff, .aifc, .flac, .m4a, .m4b, .m4r, .mp1, .mp2, .mp3, .ogg, .wav en .wma.
- Bestand maakt geen deel uit van een archief (Switch kan zip- en rar-bestanden openen, maar alleen audiobestanden worden weergegeven of geconverteerd)

Standaardwaarden herstellen

Klik op deze knop om eerdere instellingen van de gebruiker te herstellen. Zodra de gebruiker op de knop OK klikt, worden de standaardwaarden bijgewerkt op basis van de laatste waarden. Standaardwaarden zijn specifiek per bestand.

Uiterlijk

Tags die niet worden ondersteund door het bronbestand en de doelbestandsindeling, worden weergegeven als grijs of uitgeschakeld voor niet-tekstbesturingselementen (bijvoorbeeld Illustratie, Begin-/Einddatum). Voor meer informatie over tags, klik [hier](#).

Programma Opties

Open de programmaopties door Bestand -> "Opties" in het menu te selecteren. In het venster dat verschijnt, u de volgende opties configureren.

Bestand

Dit dialoogvenster bevat alle opties met betrekking tot het verwerken van bestanden. Het is verdeeld in een sectie "Overschrijven" en een sectie "Standaardmetagegevens".

Overschrijven

Selecteer het verloop van de actie dat u moet uitvoeren wanneer het doelbestand bestaat tijdens het converteren van bestanden. De opties zijn:

- Prompt for What to Do - vraagt altijd of u het bestand wilt overschrijven of niet.
- Overschrijven van het bestand - overschrijft het specifieke bestand dat wordt geconverteerd.
- Converteert het oorspronkelijke bestand niet - overschrijft het specifieke bestand dat wordt geconverteerd niet
- Huidige en resterende conversies afbreken - annuleert de huidige bestandsconversie en aborteert ook alle volgende conversies.
- Nummer toevoegen aan bestandsnaam - voegt een getal toe aan de bestandsnaam van het geconverteerde bestand met behulp van een indeling die u selecteren. Het formaat moet de tekenreeksen %filename% en %33333umber%4 bevatten, maar ze kunnen in elke gewenste volgorde zijn. U extra tekens aan de tekenreeks toevoegen en deze tekens worden ook weergegeven in de bestandsnaam van het geconverteerde bestand.

Standaardmetagegevens

Alle geconverteerde bestanden bevatten de standaardmetagegevens die in deze velden zijn ingevoerd:

- Opmerking - Beschrijving van het audiobestand of nummer.
- Auteursrecht - Auteursrechtinformatie.
- Producent - Producent van het audiobestand.
- Encoder - Encoder van het audiobestand.
- Gecodeerd door - Software die wordt gebruikt voor het coderen.

Voor meer informatie over tags, klik [hier](#).

Als het titellabel leeg is, gebruikt u bestandsnaam

Niet alle bronbestanden hebben tags, wat resulteert in lege titeltags na conversie. Schakel dit selectievakje in om de bestandsnaam als titellabel te gebruiken.

Conversies

Dit dialoogvenster bevat alle opties met betrekking tot het converteren van bestanden. Het is verdeeld in een sectie "Formats" en een sectie "Fouten".

Indelingen

Geef op wat u moet doen als het bestand dat wordt geconverteerd dezelfde indeling heeft als de uitvoerindeling. De opties zijn:

- Converteer hoe dan ook - converteert het bestand als normaal.
 - Controleer de suboptie als u een bestand met een bron met een betere compressiesnelheid niet opnieuw wilt comprimeren
- Bestand rechtstreeks kopiëren naar de bestemmingsmap - kopieert het bestand naar de doelmap in het oorspronkelijke niet-geconverteerde formulier.
- Do Not Convert - converteer het bestand helemaal niet.

Opmerkingen: De opties in 'Opmaak' worden **altijd** overschreven door de opties die zijn opgegeven op het tabblad Overschrijven. Als u bijvoorbeeld de optie 'Toch converteren' opgeeft in 'Opmaak', maar in 'Overschrijven' geeft u 'Het oorspronkelijke bestand niet converteren' op, gaat de conversie niet door.

Bronbestand verwijderen na conversie- als de conversie van het bestand is geslaagd, wordt het oorspronkelijke bestand verwijderd. Als de conversie is mislukt, wordt het bestand NIET verwijderd. Een succesvolle conversie omvat ook het kopiëren van het bestand naar de doelmap, zoals te zien is in de bovenstaande optie 'Bestand rechtstreeks kopiëren naar de bestemmingsmap'.

Onthoud instellingen voor het lezen van bestanden (alleen van toepassing op indelingen .raw en .vox) - Als u converteert vanuit .raw/.vox-bestand. U ervoor kiezen om standaard Codec-instellingen te gebruiken voor alle andere bestanden van dit type of codec-instellingen afzonderlijk in te stellen.

Fouten

Geef op wat u moet doen als er een fout is gemaakt waarbij het bestand wordt geconverteerd. De opties zijn:

- Prompt for What to Do - vraagt of u andere bestanden wilt blijven converteren of het converteren helemaal wilt afbreken.
- Fout negeren en doorgaan met converteren van andere bestanden - blijft andere bestanden converteren, zelfs als een bepaald bestand fouten oplevert.
- Bestandsconversies afbreken - annuleert de huidige bestandsconversie en aborteert ook alle volgende conversies.

Opmerkingen: Als er fouten worden geproduceerd in een bestand, worden ze gerapporteerd in de kolom 'Overige informatie' voor dat bestand in de bestandslijst. Als u extra informatie over de fout wilt weergeven, klikt u met de rechtermuisknop op het specifieke bestand en selecteert u 'Overige uitgebreide informatie weergeven' in het menu (sneltoets Ctrl+E).

Audioverwerking

Om te 'normaliseren' is het aanpassen van het volume, zodat de luidste piek gelijk is aan (of een percentage van) het maximale signaal dat kan worden gebruikt in digitale audio. Meestal normaliseer je bestanden tot 10011111s de laatste fase in de productie om het zo luid mogelijk te maken zonder vervorming. Een andere reden om te normaliseren is om meerdere tracks geluid even luid, of om gelijke gemiddelde luidheid hebben.

De 'Peak' normalisatiemethode vindt het monster van de grootste omvang in het bestand. Normalisatie wordt dan gedaan met deze waarde als de piek. Met het Normalize Peak Level ingesteld op 10011111(0dB), wordt het hele bestand versterkt zodat de piek 0dB bereikt.

De normalisatiemethode 'Gemiddelde luidheid(RMS)' normaliseert volgens de gemiddelde luidheid of het volume van het bestand. Meerdere bestanden genormaliseerd tot hetzelfde piekniveau met behulp van deze methode zal dezelfde gemiddelde luidheid hebben. Het 'Normaliseren piekniveau' voor deze methode moet veel lager worden ingesteld dan voor de Peak-methode, omdat de gemiddelde luidheid altijd lager zal zijn dan het piekmonster.

De 'Peak Loudness (RMS)' normalisatie methode probeert te normaliseren op basis van hoe luid het luidste deel van het bestand zal klinken. Dit is de beste methode om te gebruiken om meerdere tracks even luid te laten klinken. Net als bij Gemiddelde luidheid moet het 'Normaliseren piekniveau' voor deze methode lager worden ingesteld dan voor de Peak-methode, omdat de piekluidheid lager is dan het piekmonster. De werkelijke algoritme gebruikt neemt de RMS van elk 50ms venster in het bestand, rangschikt de ramen van luidste naar stilste, en neemt vervolgens de 95e percentiel van deze als de 'piek'. Merk op dat er geen aanpassing wordt gemaakt voor de verschillende perceptie van de mens van verschillende frequenties.

Wanneer er meerdere audiotracks in een videobestand zijn, selecteert u standaardaudiotrack waarmee u wilt werken

Sommige videobestanden kunnen verschillende audiotracks bevatten. Schakel dit selectievakje in om het standaardaudiospoor te selecteren waarmee u wilt werken. Schakel het selectievakje uit om een audiotrack handmatig te selecteren.

Naamgeving (alleen switch plus-functie)

Deze opties bepalen hoe u de uitvoerindeling van geconverteerde bestanden wilt structureren. Voor .cda-invoerbestanden gebruikt de optie 'Access Internet database to retrieve CD Album Details' uw internetverbinding om toegang te krijgen tot de naamgegevens album en track uit de online database van MusicBrainz.

1. Artiest - TrackName.ext
2. Album - Artiest - TrackName.ext
3. Aangepaste setup (zie hieronder)

De aangepaste instelling is een geavanceerde instelling waarmee u bepalen hoe de uitvoerbestanden op uw computer worden opgeslagen. Dit houdt in het schrijven van een reeks tekens die informatie met betrekking tot het bestand aanduiden. Een voorbeeld van het schrijven van een tekenreeks is als volgt:

[%artist2222album3333genre%4]{5555racknumber6666trackname% %year%}
Hiermee worden uw bestanden geconverteerd naar een map met de naam 'Artiest - Album - Genre', met bestandsnaam 'Tracknumber'. Trackname - Year.fileextension.

Alle argumenten die kunnen worden gebruikt om de aangepaste tekenreeks te vormen, zijn als volgt:

%artist% - de artiestennaam

%album% - de albumnaam

%extratrackinfo% - extra spoorinformatie (mogelijk niet in alle gevallen)

%genre% - het genre van het album (bijv. rock, jazz)

1111racknummer% - het nummer

1111rackname% - de naam van het geëxtraheerde spoor

%jaar22222 - het jaar dat het album werd uitgebracht

[] - alles binnen deze haakjes zal worden behandeld als een map

{} - alles binnen deze haakjes wordt behandeld als een bestandsnaam

Deze details zijn zichtbaar in de functionaliteit Audiotags bewerken (CTRL+T) van Switch.

U meerdere niveaus van mappen hebben ingesteld, maar u mag slechts één bestandsnaam in de tekenreeks hebben opgegeven.

Andere

Dit dialoogvenster bevat algemene opties die niet kunnen worden gegroepeerd in een specifieke categorie.

Uitvoeren op achtergrond - Selecteer de optie 'Switch uitvoeren in de achtergrondmodus' als u wilt dat Switch uw bestanden converteert, maar de prestaties van andere toepassingen die u gebruikt niet vertraagt. Houd er rekening mee dat deze optie de tijd kan verhogen die nodig is voor Switch om bestanden te converteren, afhankelijk van het aantal andere toepassingen dat u gelijktijdig hebt uitgevoerd.

Geluidsweggeve - Hier u selecteren welk audioapparaat u wilt gebruiken. Handig voor computers met meerdere geluidskaarten geïnstalleerd.

Contextmenu - Selecteer deze optie om de optie Converteren met switch toe te voegen aan het menu Bestandenverkenner met de rechtermuisknop.

Bevestiging : selecteer deze opties die door Switch moeten worden gemeld wanneer u bestanden uit de lijst verwijdert of wanneer de ruimte voor de harde schijf onder het opgegeven bedrag zakt.

Bestanden dupliceren : om te voorkomen dat Switch when werken met lange lijsten wordt vertraagd, selecteert u deze optie om te voorkomen dat dubbele bestanden aan de lijst worden toegevoegd.

Finishing notification

- Wanneer u een lange lijst met bestanden converteert, u het nuttig vinden om de opties voor de afwerkingsmelding te gebruiken om u te waarschuwen voor voltooiing.

Klik met de rechtermuisknop

Gebruik deze optiepagina om een aantal aangepaste sneltoetsopdrachten te definiëren die u met de rechtermuisknop openen in het menu Bestandenverkenner. Schakel de onderstaande selectievakjes in om de snelkoppeling toe te voegen aan het menu met de rechtermuisknop. Gebruik de lijst met uittrekken om op te geven welke conversie-indeling elke aangepaste snelkoppeling moet gebruiken. Elke opdracht wordt uitgevoerd met behulp van uw huidige instellingen voor de conversie-indeling die u hebt geselecteerd. Stel dat u '.wav' selecteert als conversieformaat. U nu met een rechtermuisknop op een ondersteund audiobestand klikken en op 'Converteren naar .wav met Switch' klikken. Switch converteert het geselecteerde bestand nu automatisch met de laatste .wav-conversie-instellingen.

- **Klik met de rechtermuisknop op optie 1** Schakel dit selectievakje in om het aangepaste opdrachtnummer 1 toe te voegen aan het menu met de rechtermuisknop in de verkenner.
- **Klik met de rechtermuisknop op optie 2** Schakel dit selectievakje in om het aangepaste opdrachtnummer 2 toe te voegen aan het menu met de rechtermuisknop in de verkenner.
- **Klik met de rechtermuisknop op optie 3** Schakel dit selectievakje in om het aangepaste opdrachtnummer 3 toe te voegen aan het menu met de rechtermuisknop in de verkenner.

Het gereedschap Opdrachtregel schakelen gebruiken

Met het opdrachtregelgereedschap Schakelen u Switch gebruiken om bestanden te converteren vanaf de opdrachtregel van Windows. Dit kan worden gebruikt om andere software bestanden te laten converteren met Switch of om batchconversie te automatiseren.

De uitvoerbare Switch bevindt zich meestal op "C:\Program Files\NCH Software\Switch\switch.exe"

Usage: switch.exe [options] [files to add]

Opties is waar je een reeks opdrachten uitgeven aan Switch. De opties zijn:

-converteren - alle bestanden converteren die zijn geladen naar Switch.

-clear - verwijder alle bestanden die in Switch zijn geladen.

-map toevoegen [FOLDER_NAME] - voeg een map met bestanden toe aan Switch.

-indeling [FORMAT_NAME] - geef de uitvoerbestandsindeling op waarvoor de geladen bestanden moeten worden geconverteerd. De opmaaknamen zijn de bestandsextensies voor elke indeling (bijvoorbeeld .wav, .mp3).

-outfolder [FOLDER_NAME] - geef de uitvoermap op om de geconverteerde bestanden op te slaan. Beëindig het mappad NIET met een backslash " " teken.

-settempfolder [FOLDER_NAME] - geef de tijdelijke map op waarin Switch bestanden opslaat bij het afspelen of converteren van bestanden. Als de opgegeven map niet geldig is, vindt er geen actie plaats.

-overschrijven [OVERWRITE_FLAG] - geeft aan wat u moet doen wanneer het geconverteerde bestand al bestaat. De vlaggen zijn PROMPT (Prompt for What to Do), ALWAYS (Overschrijf het bestand), NOOIT (Niet het oorspronkelijke bestand converteren), ANNULEREN (Alle conversies afbreken), AANHANGSELNUMMER [indeling] (Voegnummer toe naar bestandsnaam - [indeling] is optioneel, als het oorspronkelijke bestand leeg is, gebruikt het de indeling die al in Switch is opgegeven).

-instellingen [FORMAT_NAME] [SETTINGS_OPTIONS] - geeft de instellingenconfiguratie aan die moet worden gebruikt voor de opgegeven indeling. Zie verder op de pagina voor meer informatie over welke parameters u moet gebruiken.

-ininstellingen [FORMAT_NAME] [SETTINGS_OPTIONS] - geeft de instellingenconfiguratie aan die moet worden gebruikt voor indelingen die moeten worden gedecodeerd voorafgaand aan de conversie (bijvoorbeeld .vox, .raw) Voor meer details over welke parameters u moet gebruiken, ziet u verderop in de pagina.

-verbergen - verberg het switchvenster.

-show - toon het Switch-venster.

-exit - exit Switch.

Files to Add is de plaats waar u de bestanden typt die u in Switch wilt laden. Alle getypte bestandsnamen moeten het volledige bestandspad van de naam gebruiken en worden omcirkeld met omgekeerde komma's.

Voorbeelden:

switch.exe -indeling MP3

switch.exe -outfolder "C:\My Music";

switch.exe -verbergen

switch.exe "C:\Mijn documenten\sound.mp3"

switch.exe -converteren "C:\My Music\music.mp3" -format .wav -altijd overschrijven

switch.exe -converteren "C:\My Music\music.ogg" -format .mp3 -overschrijven

APPENDNUMBER "%filename22222number%"

Tenzij u zich in de Switch-map bevindt, moet u "switch.exe" van bovenaf vervangen door het volledige pad "C:\Program Files\NCH Software\Switch\switch.exe" als volgt:

"C:\Program Files\NCH Software\Switch\switch.exe" -converteren "C:\My Music\music.mp3"
-indeling WAV

Instellingenopties:

In de volgende details worden beschreven welke parameters u moet invoeren wanneer u de opties "-instellingen" en "-instellingen" gebruikt. Let op de volgorde waarin de parameters zijn geschreven is de volgorde waarin ze moeten worden getypt. Bovendien moeten alle parameters worden ingevoerd, anders wordt de opdracht niet van kracht.

WAV [CODEC] [SAMPLE_RATE] [KANALEN]

Als u de standaardinstellingen van WAV wilt instellen, typt u **standaard -instellingen .wav**

- CODEC - geldige waarden zijn:
 - "PCM8" - 8-bits PCM niet gecompriemd
 - "PCM16" - 16-bits PCM Niet gecompriemd
 - "PCM24" - 24-bits PCM Niet gecompriemd
 - "PCM32" - 32-bits PCM Niet gecompriemd
 - "GSM" - GSM 6.10
 - "GSMN" - GSM 6.10 Native
 - "IMAADPCM" - IMA ADPCM
 - "MSADPCM" - Microsoft ADPCM
 - "ALAW" - CCITT A-Law
 - "ULAW" - CCITT u-Law
- SAMPLE_RATE - ingevoerd in Hz (bijv. 8000). Als u dezelfde voorbeeldsnelheid wilt gebruiken als invoerbronbestand, gebruikt u "auto"
- KANALEN - geldige waarden zijn:
 - Als CODEC "PCM8" / "PCM16" / "PCM24" / "PCM32" is, gebruikt u een van de volgende: 1 (Mono), 2 (Stereo), 6 (voor 5.1 Kanalen), 8 (voor 7.1 Kanalen), "auto" (Om hetzelfde aantal kanalen te gebruiken als invoerbronbestand)
 - Als CODEC "IMAADPCM" / "MSADPCM" / "ALAW" / "ULAW" is, gebruik dan een van de volgende: 1 (Mono), 2 (Stereo)
 - Als CODEC \GSM\ \GSMN\ is, u de waarde weglaten omdat de enige optie 1 (Mono) is

Let op de mogelijke combinatie van waarden die kunnen worden ingevoerd hangt grotendeels af van de codec, dus je zou moeten Switch te openen en vooraf te bepalen welke waarden u gebruiken voor de codec in kwestie.

Voorbeelden:

- -instellingen .wav standaard
- -instellingen .wav PCM32 48000 automatisch
- -instellingen .wav PCM16 automatisch
- -instellingen .wav GSM 8000
- -instellingen .wav ALAW 44100 2

**MP3 ENCODER_TYPE CBR[BITRATE] [HIGH_QUALITY] VBR[MIN_BITRATE]
[MAX_BITRATE] [KWALITEIT] [CHANNEL_MODE] [ERROR_PROTECT]**

ENCODER_TYPE - ofwel "CBR" of "VBR"

OPTIES VOOR HET CBR:

- BITRATE - ingevoerd in kbps b.v. 128
- HIGH_QUALITY - ofwel WAAR of ONWAAR

VBR-OPTIES:

- MIN_BITRATE - opgenomen in kbps b.v. 128
- MAX_BITRATE - opgenomen in kbps b.v. 192
- KWALITEIT - een waarde van 0 tot 9

- CHANNEL_MODE - ofwel STEREO, JOINT, FORCE of MONO
- ERROR_PROTECT - ofwel WAAR of ONWAAR

Voorbeelden:

- -instellingen .mp3 CBR 128 TRUE STEREO TRUE
- -instellingen .mp3 VBR 128 192 4 MONO FALSE

OGG (OGG) ENCODER_TYPE Kwaliteit[KWALITEIT] VBR[MIN_BITRATE] [MAX_BITRATE] [KANALEN] [STRIP_COMMENTS]

ENCODER_TYPE - ofwel "Kwaliteit" of "VBR"

Kwaliteitsopties:

- KWALITEIT - een waarde tussen 0 en 10

VBR-OPTIES:

- MIN_BITRATE - opgenomen in kbps b.v. 128
- MAX_BITRATE - opgenomen in kbps b.v. 192
- KANALEN - 1 of 2
- STRIP_COMMENTS - ofwel WAAR of ONWAAR

Voorbeelden:

- -instellingen .ogg Kwaliteit 5 2 WAAR
- -instellingen .ogg VBR 96 192 1 FALSE

WMA [CODEC_INDEX] [SAMPLE_RATE] [BITRATE] [KANALEN]

CODEC_INDEX - deze waarde moet een geheel getal van 0 of meer zijn. De maximale waarde is afhankelijk van de wma-codecs die u op uw computer hebt geïnstalleerd. De opgegeven waarde komt rechtstreeks overeen met de index van de WMA-codec-ophaallijst in het dialoogvenster WMA-instellingen. Als u bijvoorbeeld de eerste waarde in de lijst met pulldowns wilt gebruiken, geeft u hier 0 op. Als u liever de tweede specificiteit 1 gebruikt.

SAMPLE_RATE - Geef de doelsamplesnelheid van de conversie in Hz. b.v. 44100.

BITRATE - Geef de doelbitrate van de conversie in basispunten op. bv. 128000.

KANALEN - Geef 1 voor Mono of 2 voor Stereo.

Voorbeelden:

- -instellingen .wma 1 44100 192000 2

SPX [MODE] [WAARDE] ([AGC] [DENOISE])

MODUS - Hiermee bepaalt u welke coderingsmodus moet worden uitgevoerd. Moet een van de volgende waarden zijn:

- Vooraf ingestelde
- CBR (Constant Bitrate gedefinieerd in bps)
- VBR (Variabele bitrate gedefinieerd in bps)
- ABR (Gemiddelde bitrate gedefinieerd in bps)

WAARDE - Deze parameter is afhankelijk van de modus die u in de eerste parameter hebt opgegeven:

- Vooraf ingesteld - een waarde tussen 0 (laagste kwaliteit en hoogste compressie) en 10 (hoogste kwaliteit en laagste compressie).
- CBR - de bitrate waarbij de audio zal worden gecodeerd op.
- VBR - de maximale bitrate waarmee de audio te coderen.
- ABR - de gemiddelde bitrate waarmee de audio te coderen.

AGC - dit is een optionele parameter die de Speex encoder's Adaptive Gain Control aanzet.

Denoise - dit is een optionele parameter die de Speex-encoder instrueert om de invoer te denoiseeren voordat u deze codeert.

Voorbeelden:

- -instellingen .spx Preset 1 Denoise
- -instellingen .spx VBR 192000 AGC Denoise
- -instellingen .spx CBR 128000

MPC [QUALITY_PRESET]

- **QUALITY_PRESET** - een van de volgende: Duim, Radio, Standaard, Extreme, Insane
Voorbeeld: -instellingen .mpc-standaard

APE [QUALITY_PRESET]

- **QUALITY_PRESET** - een van de volgende: Fast, Normal, High, Extra High, Insane
Voorbeeld: -instellingen .ape Normaal

AIFF [SAMPLE_RATE] [KANALEN]

- **SAMPLE_RATE** - een van de volgende: 6000, 8000, 11025, 16000, 22050, 32000, 44100, 48000, 64000, 88200, 96000, 196000
- **KANALEN** - 1(Mono) of 2(Stereo)

Voorbeeld: -instellingen .aiff 44100 1

AAC/M4A ENCODER_TYPE ABR[BITRATE] VBR[KWALITEIT] [FORCE_MPEG2] [TNS] ENCODER_TYPE - ofwel "ABR" of "VBR"

ABR-OPTIES:

- **BITRATE** - ingevoerd in kbps b.v. 128

VBR-OPTIES:

- **KWALITEIT** - een waarde tussen 0 en 10
- **FORCE_MPEG2** - ofwel WAAR of ONWAAR
- **TNS** - ofwel WAAR of ONWAAR

Voorbeelden:

- -instellingen .aac ABR 128 FALSE FALSE
- -instellingen .m4a VBR 100 TRUE TRUE

FLAC [COMPRESSION_LEVEL] [SAMPLE_RATE] [KANALEN]

- **COMPRESSION_LEVEL** - een waarde tussen 0 en 8
- **SAMPLE_RATE** - ingevoerd in Hz b.v. 8000
- **KANALEN** - 1 of 2

Voorbeeld: -instellingen .flac 6 44100 2

VOX/RAW [CODEC] [SAMPLE_RATE] [KANALEN]

(Opmerking: geldt voor opdrachten "-instellingen" als "-instellingen")

- **CODEC** - een getal tussen 0 en 8, dat het codec-type weergeeft. De aangeboden codecs zijn (in volgorde):

- Dialogische ADPCM
- G.711 uLaw
- G.711 aLaw
- 16-bits PCM (Intel Endian)
- 8 bit unsigned
- 8 bit ondertekend
- 16-bits PCM (Big Endian)
- 32 bit float (Intel Endian)
- 32 bit float (Big Endian)

- **SAMPLE_RATE** - ingevoerd in Hz b.v. 8000
- **KANALEN** - 1 of 2

Voorbeelden:

- -instellingen .vox 0 44100 2
- -instellingen .raw 3 32000 1
- -insettings .vox 2 22050 2
- -ininstellingen .raw 4 8000 1

AMR [BITRATE]

- **BITRATE** - de bitrate waarmee u het AMR-bestand (in kbps) wilt coderen. De keuze is 4,75, 5,15, 5,9, 6,7, 7,4, 7,95, 10,2 en 12,2.

Voorbeelden:

- -instellingen .amr 4.75
- -instellingen .amr 10.2

DCT [SAMPLE_RATE] [KANALEN]

- SAMPLE_RATE - een van de volgende: 8000, 11025, 16000, 22050
- KANALEN - een van de volgende kanalen: 0(Zelfde als bronkanalen), 1(Mono), 2(Stereo), 6(5.1 Kanalen), 8(7.1 Kanalen)

Voorbeeld: -instellingen .dct 11025 1

M3U/PLS/WPL/RSS [URL]

- URL - de URL van de site waar u het afspeelbaar bestand host. URL's moeten beginnen met de http:// of ftp:// protocoltekenreeks.

Als u de instellingen voor het gegenereerde MP3-bestand wilt configureren, gebruikt u de syntaxis van de standaard MP3-instellingen om het te configureren (d.w.z. -instellingen .mp3 enz.)

Voorbeelden:

- -instellingen .rss http://www.music.com/
- -instellingen .m3u http://livebands.com/rock/
- -instellingen .pls ftp://latinmusic.net/samba/

Volume en audio-opruiming:

De volgende worden gebruikt om de opties voor versterken, normaliseren, pop reductie, en ruisonderdrukking. Let op de volgorde waarin de parameters zijn geschreven is de volgorde waarin ze moeten worden getypt. Alle parameters moeten worden ingevoerd, anders gebruikt de opdracht standaardwaarden. Elke waarde die buiten het bereik wordt ingevoerd, wordt automatisch aangepast aan de dichtstbijzijnde geldige waarde

-versterken [WAARDE] - verhogen / verminderen van de luidheid of volume([meer info](#)). U de functie uitschakelen door **-versterken uit**.

- WAARDE - eenheid is in dB variërend van -40db tot 40db.

Voorbeelden:

- -versterken -30
- -versterken uit
- -versterken (Opmerking: er wordt geen versterking toegepast)
- -versterken 0 (Opmerking: 0 betekent dat er geen versterking zal worden toegepast)
- -amplify 41 (Let op: 41 is buiten bereik. 40 zal in plaats daarvan worden gebruikt)

-normaliseren [TYPE] [WAARDE] - pas het volume aan zodat de luidste piek gelijk is aan (of een percentage van) het maximale signaal dat kan worden gebruikt in digitale audio([meer info](#)).

-normaliseren uit.

- TYPE - PIEK, RMS, PEAKRMS of PRESET
- WAARDE -
 - Als TYPE is ofwel PEAK, RMS, of PEAKRMS, eenheid is in dB variërend van -40db tot 0db.
 - Als TYPE PRESET is, kan de waarde een van de volgende opties zijn:
 - 0 - Eenvoudige piek
 - 1 - Eenvoudige piek, 3dB hoofdruimte
 - 2 - Eenvoudige piek, 6dB hoofdruimte
 - 3 - Eenvoudige piek, 9dB hoofdruimte
 - 4 - Eenvoudige piek, 12dB hoofdruimte
 - 5 - Gelijke gemiddelde luidheid
 - 6 - Gelijke gemiddelde luidheid, extra hoofdruimte
 - 7 - Gelijke Percieved Luidheid
 - 8 - Gelijke Percieved Luidheid, Extra Hoofdruimte

Voorbeelden:

- -PEAK normaliseren -20
 - -PRESET normaliseren 4
 - -normaliseren
 - -normaliseren (Opmerking: Als er geen parameters zijn ingevoerd, worden standaardwaarden gebruikt: TYPE: PIEK, WAARDE: 0)
 - -RMS normaliseren (Opmerking: als er geen waarde is ingevoerd, wordt standaardwaarde van 0 gebruikt)
 - -preset 9 normaliseren (Let op: 9 is buiten bereik. 8 zal in plaats daarvan worden gebruikt)
- popreduction [CLICK_SENSITIVITY] [CLICK_LENGTH]** - verwijder klik- en popgeluiden uit opnames([meer info](#)). U de functie uitschakelen door **-popreduction uit**.
- CLICK_SENSITIVITY - eenheid is in 11111rangings van 122222 100%.
 - CLICK_LENGTH - eenheid is in milliseconden variërend van 1 tot 1000.

Voorbeelden:

- -popreduction 30 420
- -popreduction uit
- -popreduction (Opmerking: Als er geen parameters zijn ingevoerd, worden standaardwaarden gebruikt: CLICK_SENSITIVITY: 50, CLICK_LENGTH: 450)
- -popreduction 30 (Let op: Als er geen CLICK_LENGTH ingevoerd, 450 zal worden gebruikt)
- -popreduction 101 400 (Let op: 101 is buiten bereik voor CLICK_SENSITIVITY. 100 zal in plaats daarvan worden gebruikt)
- -popreduction 45 0 (Let op: 0 is buiten bereik voor CLICK_LENGTH. 1 zal in plaats daarvan worden gebruikt)

-ruisonderdrukking [DREMPEL] [NOISE_GATE] - ruis in audio verminderen ([meer info](#)). U de functie uitschakelen door **ruisonderdrukking uit te schakelen**.

- DREMPEL - eenheid is in 11111variërend van 122222 50%.
- NOISE_GATE - eenheid is in dB variërend van -40dB tot 0dB.

Voorbeelden:

- -ruisonderdrukking 30 -10
- -ruisonderdrukking uit
- -ruisonderdrukking (Opmerking: Als er geen parameters zijn ingevoerd, worden standaardwaarden gebruikt: DREMPEL: 30, NOISE_GATE: -30)
- -ruisonderdrukking 20 (Let op: Als er geen NOISE_GATE ingevoerd, zal -30 worden gebruikt)
- -ruisonderdrukking 0 -15 (Let op: 0 is buiten bereik voor DREMPEL. 1 zal in plaats daarvan worden gebruikt)
- -ruisonderdrukking 20 -41 (Let op: -41 is buiten bereik voor NOISE_GATE. -40 zal in plaats daarvan worden gebruikt)

-compressor [PRESET] - Een compressor met dynamisch bereik beperkt de volumenniveaus van een geluidsoptname, zodat deze binnen een bepaald luidheidsbereik blijft. ([meer info](#)). U de functie uitschakelen door **-compressor uit te schakelen**.

- PRESET - de waarde kan een van de volgende zijn (Zie [Link](#) voor beschrijving):
 - 0 - Standaard
 - 1 - Snel
 - 2 - Glad
 - 3 - Zwaar
 - 4 - Harde limiet
 - 5 - Soft Limit
 - 6 - Noise Gate

Voorbeelden:

- -compressor 2

- -compressor uit
- -compressor (Opmerking: Als er geen PRESET is ingevoerd, wordt 0 gebruikt)
- -compressor 7 (Let op: 7 is buiten bereik voor PRESET. 6 zal in plaats daarvan worden gebruikt)

-equalizer - Een equalizer verandert de frequentierespons van een signaal, zodat het verschillende tonale kwaliteiten heeft. (meer [info](#)). Deze opdracht schakelt gewoon de equalizer in/ uit. Gebruik **-equalizer uit** om uit te schakelen. Equalizerwaarden moeten worden ingesteld in het switch-venster.

Voorbeelden:

- -equalizer
- -equalizer uit

Encoder-opties

Deze pagina bevat links naar onze knowledge base pagina's voor informatie over de instellingen die beschikbaar zijn voor elke encoder geleverd met Switch.

- [aac / m4a / m4r encoder opties](#)
- [caf encoder opties](#)
- [aiff encoder opties](#)
- [Opties voor AU-encoders](#)
- [FLAC-encoderopties](#)
- [rss / m3u / pls / wpl encoder opties](#)
- [MP3 encoder opties](#)
- [ogg encoder opties](#)
- [Opus encoder opties](#)
- [raw / vox encoder opties](#)
- [wav encoder opties](#)
- [Opties voor AMR-encoders](#)
- [aapencoder opties](#)
- [MPC-encoderopties](#)
- [spx encoder opties](#)
- [WMA-encoderopties](#)

Hetzelfde als bron

Voor sommige indelingen is dit een encoderoptie wanneer u wilt dat de voorbeeldsnelheid en het aantal kanalen van het uitvoerbestand hetzelfde zijn als de invoerbron. Wees voorzichtig bij het gebruik van deze optie, omdat de specifieke steekproefnelheid en het aantal kanalen op de invoer mogelijk niet beschikbaar zijn voor de uitvoerindeling. In dit geval kan de conversie mislukken of gewoon een standaard geldige coderingsoptie gebruiken.

M4P-bestanden converteren

M4P-bestanden zijn nummers gekocht via Apple iTunes, en ze worden beschermd door Apple's "Fairplay" DRM (Digital Rights Management). M4A-bestanden kunnen ook DRM-beveiliging hebben en worden hetzelfde behandeld als M4P-bestanden.

M4P-bestanden kunnen alleen worden geopend met iTunes op een computer of apparaten zoals iPod, iPhone of iPad. De computer of het apparaat moet worden geautoriseerd met behulp van een iTunes-account voordat u de bestanden afspeelt, overzet of verbrandt.

Switch kan een M4P-bestand niet afspelen of converteren, maar u een onbeveiligde (M4A)-versie van het bestand verkrijgen via iTunes.

Er zijn twee manieren om een M4P-bestand ongedaan te maken:

1. iTunes Plus gebruiken

Volg de stappen op de Apple-webpagina

- [Apple-informatie over iTunes Plus](#)

2. Audio-cd branden in iTunes en de audio-cd converteren met Switch

Volg de onderstaande stappen om de M4P-bestanden op een audio-cd te branden via iTunes.

1. Open iTunes en log in met Apple ID en wachtwoord.
2. Maak een nieuwe afspeellijst en voeg MP4-bestanden toe die u wilt converteren.
3. Voeg een lege cd of een virtuele cd in. (zie Opmerking)
4. Selecteer de afspeellijst.
5. Selecteer menu Bestand>Afspeellijst branden op schijf.
6. Selecteer in het dialoogvenster Instellingen voor branden de optie Audio-cd en Tussen nummers die zijn ingesteld op Geen.
7. klik op Branden om te beginnen met schrijven naar cd en wacht tot iTunes klaar is met het schrijven van de cd.
8. Open Schakelaar.
9. Selecteer menu Bestand>CD toevoegen om de cd in Switch te importeren.
10. Selecteer de gewenste uitvoerindeling en klik op Converteren. Switch zet alle nummers in de cd om naar het nieuwe formaat.

Opmerking:

Het is mogelijk om een virtuele cd te gebruiken door het installeren van een virtuele cd-software. In dit geval is geen echte cd vereist. Selecteer in Burn-instellingen (stap 6) een virtueel cd-station in plaats van een echt cd-station.

Naslaginformatie over sneltoetsen

Bestanden toevoegen	Alt+A
Map toevoegen	Alt+F
CD toevoegen	F4
DVD toevoegen	F6 F6
Verwijderen	Verwijderen
Alle bestanden verwijderen	Alt+E
Niet-ondersteunde bestanden verwijderen	Ctrl+U
Volledig menu weergeven	Alt
Afspelen/onderbreken bestand	Ruimte
Venster Afspelen sluiten	Esc/Enter
Alles selecteren	Ctrl+A
Toepassingsopties openen	Ctrl+O
Opties voor encoder openen	Alt+O
Opties voor open volume	Ctrl+B
Bestanden converteren	F3
Audiotag bewerken	Ctrl+T
Audiostream converteren	Ctrl+N
Interne bestandsgegevens weergeven	Ctrl+F
Uitgebreide informatie weergeven	Ctrl+E
Programma afsluiten	Alt+F4
Help-documentatie	F1 F1
Bestand bewerken (in WavePad)	F8 F8
Ga naar Start (in het venster Afspelen)	Home
Go to End (in het speelvenster)	Einde
Terugspoelen (in het venster afspelen)	Pijl-links
Vooruit (in het venster afspelen)	Pijl-rechts

Uitvoeropties

Hiermee stelt u opties in die worden gebruikt voor conversie, zoals encoder-instellingen en metagegevens die naar het uitvoerbestand zijn geschreven.

Als u uitvoeropties wilt instellen, klikt u op de knop **Opties...** bij de selectie van uitvoerindeling

Encoder-opties

Ga voor informatie over encoderopties naar het onderwerp [Encoder Options](#).

Standaardmetagegevens

Alle geconverteerde bestanden bevatten de standaardmetagegevens die in deze velden zijn ingevoerd:

- Opmerking - Beschrijving van het audiobestand of nummer.
- Auteursrecht - Auteursrechtinformatie.
- Producent - Producent van het audiobestand.
- Encoder - Encoder van het audiobestand.
- Gecodeerd door - Software die wordt gebruikt voor het coderen.

Voor meer informatie over tags, klik [hier](#).

Als het titellabel leeg is, gebruikt u bestandsnaam

Niet alle bronbestanden hebben tags, wat resulteert in lege titeltags na conversie. Schakel dit selectievakje in om de bestandsnaam als titellabel te gebruiken.

Standaardwaarden herstellen

Klik op deze knop om eerdere instellingen van de gebruiker te herstellen. Zodra de gebruiker op de knop OK klikt, worden de standaardwaarden bijgewerkt op basis van de meest recente waarden

Cloudservices

Bestand toevoegen vanuit de cloud

Met Switch kun je bestanden openen via Dropbox, Google Drive of OneDrive. Het zijn cloudgebaseerde opslagservices waarmee u uw bestanden overal uploaden, opslaan, openen en delen. Voor Dropbox zijn de eerste 2 GB, voor OneDrive de eerste 5 GB en voor Google Drive de eerste 15 GB opslagruimte gratis, maar extra opslagpakketten zijn beschikbaar voor een maandelijksbedrag.

Als u deze optie wilt instellen, moet u een bestaand Dropbox-, Google- of OneDrive-account hebben.

Met behulp van 'Bestand toevoegen van Cloud Service...' optie onder het menu 'Bestand' van Switch of de lijst 'Bestanden toevoegen' u kiezen uit een van de bovenstaande cloudservices. Nadat je hebt geauthenticeerd met je account, kun je door de mappen navigeren om het gewenste bestand te selecteren en het te openen in Switch.

Als u wilt inloggen met een ander gebruikersaccount, schakelt u het selectievakje "Inloggen als andere gebruiker" in.

Uploaden naar cloud

Met Switch kun je je audiobestanden uploaden naar verschillende cloudservices, waaronder Google Drive, Dropbox en OneDrive.

Als u wilt uploaden naar Cloud, u een van de volgende opties gebruiken:

- Ga naar het menu Extra en klik op 'Uploaden naar cloud....'
- Ga naar het menu Converteren en klik op 'Converteren en uploaden naar cloud....'

Voordat u uploadt, vraagt Switch u om een van de Cloud-services en de doelmap te kiezen waar u het bestand uploaden.

Audiobestanden converteren uit archieven

Switch kan audiobestanden rechtstreeks vanuit archiefbestanden toevoegen voor conversie naar andere indelingen.

Geldige archiefindelingen zijn:

- .zip
- .rar
- .zab

Ga als een ander over het toevoegen van audiobestanden uit een archiefbestand:

- Klik op de knop Bestanden toevoegen op de werkbalk
- Selecteer Gearchiveerde bestanden (*.zip,*.rar) in de vervolgkeuzelijst voor het opmaakvak boven de knoppen 'Openen' en 'Annuleren'
- Het gewenste archiefbestand selecteren
- Klik op 'Openen'. Switch voegt de audiobestanden uit het geselecteerde archiefbestand toe

Een audiobestand verzenden

Een audiobestand verzenden

Met Switch u het bestand verzenden via e-mail of directe internetverbinding. U selecteren hoe u een bestand verzenden op een van de volgende opties:

- Ga naar het menu Extra en klik op "Bestanden verzenden..."
- Ga naar het menu Converteren en klik op \Bestanden converteren en verzenden...\ - hiermee u eerst een bestand converteren en het uitvoerbestand verzenden

E-mail

Als u deze optie selecteert, stuurt Switch het bestand als bijlage naar een e-mail.

Voer het e-mailadres van de ontvanger in het vak E-mailadres in.

E-mail - Instellingen

Switch gebruikt standaard het MAPI-systeem om e-mail te verzenden met uw bestaande e-mailsoftware (Eudora, Outlook, Lotus Notes enz.). Om dit te gebruiken moet u e-mailsoftware hebben geïnstalleerd en ingesteld als de "standaard MAPI-server". Het voordeel van dit systeem is dat uw e-mailsoftware de e-mail beheert. Er kunnen echter problemen zijn met sommige e-mailsoftware. Als u MAPI-problemen hebt, probeert u de alternatieve interne SMTP.

Als u de optie "Interne eenvoudige SMTP" selecteert, wordt e-mail rechtstreeks door Switch naar uw server verzonden. U moet de SMTP-e-mailhost invoeren die door uw internetprovider wordt gebruikt voor het verzenden van e-mail (bel ze als u het niet weet).

Als het gebruik van Internal Simple SMTP niet werkt, kan het zijn dat uw server een geverifieerde login (een gebruikersnaam en wachtwoord) nodig heeft om e-mail te verzenden. Als dat het zo is, moet u :gebruikersnaam:wachtwoord toevoegen aan de SMTP-server (d.w.z. smtp.yourserver.com:gebruikersnaam:wachtwoord).

Directe internetverbinding

Switch kan bestanden rechtstreeks naar een internetserver verzenden. Dit is sneller dan de e-mailoptie, maar vereist dat de ontvanger toegang heeft tot een FTP-service (Web Hosting) om de bestanden op te slaan.

Selecteer de optie Directe internetverbinding en voer de server, gebruikersnaam, wachtwoord en map in als instelling voor uw FTP-server voor de ontvanger.

Uploaden naar YouTube

Met Switch kun je audiobestanden uploaden naar YouTube door ze om te zetten naar een videobestand.

- Ga naar het menu Extra en klik op "Uploaden naar YouTube"
- Ga naar het menu Converteren en klik op "Converteren en uploaden naar YouTube" - hiermee kun je eerst een bestand converteren en het uitvoerbestand uploaden

Converteren naar CDA-bestanden

Waarom cd's nodig zijn om .cda (Compact Disk Audio) bestand te converteren?

De .cda bestanden die we zien in onze Windows verkenner worden gegenereerd door de Windows CD drivers. Ze fungeren alleen als aanwijzer of snelkoppeling naar de cd-locatie van een specifiek nummer en bevatten geen muzikale informatie of het werkelijke audiobestand of de werkelijke muziek.

Dus als we dan proberen een .cda-bestand te converteren, heeft het de cd nodig die het eigenlijke audiobestand bevat. Als cd niet beschikbaar is tijdens de .cda-conversie, krijgt u een foutmelding omdat deze het audiobestand waarnaar het verwijst niet kan vinden.

NCH Software Suite

Dit is een handige manier om alle software die beschikbaar is van NCH Software te bladeren. U een reeks producten bekijken op type, zoals Audio, Video enzovoort en het product bekijken. Vanaf daar u proberen het product en het zal downloaden en installeren voor u om trial. Als u het product al hebt geïnstalleerd, u op \Run It Now\ klikken en wordt het programma voor u gestart.

Er is ook een lijst met functies voor producten in de categorie. Klik op een functie, zoals "Een videobestand bewerken", om een product met die mogelijkheid te installeren.

Zoeken

Zoek op onze website naar producten die overeenkomen met zoekwoorden die u typt.

Bekijk meer van onze software

Bekijk onze website voor meer software.

Schrijf je in voor onze nieuwsbrief

U zich abonneren op onze nieuwsbrief voor aankondigingen van nieuwe releases en kortingen.

U zich op elk gewenst moment afmelden.

Bekijk de nieuwste kortingen voor aankoop

Bekijk de nieuwste kortingen die wij aanbieden voor de aankoop van onze producten.

Opties voor Opus Encoder

Audio coderen in de Opus-indeling.

Bitrate

Doelbitrate in kbit/sec (6-256 per kanaal) In de VBR-modus geeft dit de gemiddelde snelheid aan voor een grote en diverse verzameling audio. In de CVBR- en Hard-CBR-modus wordt de specifieke uitvoerbitrate gespecificeerd. Standaard voor $\geq 44,1$ kHz-ingang is 64kbps per monostream, 96kbps per gekoppeld paar.

Standaardbitratecodering gebruiken

In de standaardmodus kiest de encoder automatisch bitrate. Voor $\geq 44,1$ kHz-ingang is 64kbps per monostream, 96kbps per gekoppeld paar.

Variabele bitratecodering gebruiken

In de VBR-modus kan de bitrate vrij op en neer gaan, afhankelijk van de inhoud om een meer consistente kwaliteit te bereiken.

Beperkte variabele bitratecodering gebruiken

Uitgangen naar een specifieke bitrate. Deze modus is analoog aan CBR in OC/MP3-encoders en managed mode in vorbis-coders. Dit levert minder consistente kwaliteit dan VBR-modus, maar consistente bitrate.

Gebruik harde constante bitrate codering

Met hard-cbr elk frame zal precies dezelfde grootte, vergelijkbaar met hoe spraak codecs werken. Dit levert een lagere algehele kwaliteit, maar is handig wanneer bitrate veranderingen kunnen lekken gegevens in gecodeerde kanalen of op synchrone transporten.

Down mix (Geen)

Don't down mix, houd de kanalen hetzelfde als bron.

Downmix naar mono

Kracht naar Downmix om mono.

Downmix naar stereo

Downmix naar stereo als invoerkanalen > 2 .

Google Autorisatieproces op Windows XP en Vista

Extra stappen zijn vereist om Switch toestemming te geven om te uploaden naar Google Drive en/of YouTube bij gebruik op Windows XP of Windows Vista:

1. Klik **Machtigen...** in de {Autorisatie} **Vergunning** Dialoogvenster.
2. Meld u op de webpagina die wordt geopend, indien nodig aan bij uw Google-account.
3. Controleer of u Switch toestemming geeft om toegang te krijgen tot de gevraagde functies.
4. Kopieer de **Autorisatiecode** verstrekt door Google en plak het in de **Autorisatie bevestigen**
5. Klik **Klaar** om te bevestigen dat de autorisatie voltooid is.

Licentievoorwaarden voor software

Ons doel is dat iedere gebruiker een succesvolle ervaring heeft met onze software. Wij bieden het u aan op voorwaarde dat u onze licentieovereenkomst voor eindgebruikers aanvaardt.

Deze EULA beperkt onze aansprakelijkheid en wordt beheerst door een arbitrageovereenkomst en een locatieovereenkomst. Lees hieronder verder, deze voorwaarden beïnvloeden uw rechten.

1. De auteursrechten in deze software en elk visueel of audiowerk gedistribueerd met de software, behoren toe aan NCH Software en anderen vermeld in het venster Info. Alle rechten zijn voorbehouden. Installatie van deze software en alle software die met deze software is gebundeld of met Install-on-Demand wordt geïnstalleerd, waaronder snelkoppelingen en startmenumappen, wordt alleen een licentie verleend in overeenstemming met deze voorwaarden. Deze auteursrechten zijn niet van toepassing op creatief werk gemaakt door u, de gebruiker.

2. Door de software te installeren, te gebruiken of te verspreiden stemt u in eigen naam en in naam van uw werkgever of opdrachtgever in met deze voorwaarden. Indien u niet akkoord gaat met deze voorwaarden, mag u deze software niet gebruiken, kopiëren, doorsturen, verspreiden of installeren - stuur de software binnen 14 dagen terug naar de plaats van aankoop om een volledige restitutie te ontvangen

3. Deze software, en alle bijbehorende bestanden, gegevens en materialen, worden verspreid "zoals ze zijn" en zonder garantie, uitdrukkelijk of impliciet, behalve vereist door de wet. Indien u van plan bent deze software te gebruiken voor kritische doeleinden, moet u deze volledig testen voor gebruik, installeer overbodige systemen en verwacht risico.

4. Wij zijn niet aansprakelijk voor enige verlies veroorzaakt door het gebruik van deze software, daarbij inbegrepen, maar niet gelimiteerd tot, bijzondere, incidentele of gevolgschade. Uw rechtsmiddel tegen ons voor alle klachten is beperkt tot het ontvangen van een volledige restitutie van het bedrag dat u voor de software hebt betaald.

5. U mag deze software niet gebruiken in omstandigheden waarin het risico bestaat dat het falen van deze software kan leiden tot lichamelijk letsel of verlies van leven. U mag deze software niet gebruiken als u niet regelmatig een back-up maakt van uw computer, als u geen antivirus- en firewall-software op de computer hebt geïnstalleerd, of als u gevoelige gegevens onversleuteld op uw computer bewaart. U stemt ermee in ons te vrijwaren van alle vorderingen in verband met dergelijk gebruik.

6. U mag het installatiebestand van deze software in zijn volledige ongewijzigde vorm kopiëren of verspreiden, maar u mag in geen geval een software-registratiecode voor een van onze programma's verspreiden zonder schriftelijke toestemming. Indien u toch een registratiecode van de software verspreidt, bent u aansprakelijk voor de betaling van de volledige aankoopprijs voor elke locatie waar het ongeoorloofd gebruik plaatsvindt.

7. Het gebruik van door de software verzamelde gegevens is onderworpen aan de NCH Software Privacyverklaring die het automatisch anoniem verzamelen van gebruiksstatistieken in beperkte omstandigheden toestaat.

8. Rechtskeuze. Als u in de Verenigde Staten woont, is uw relatie met NCH Software, Inc, een Amerikaans bedrijf, en deze overeenkomst wordt beheerst door de wetten en rechtbanken van Colorado. Indien u ergens in de wereld buiten de Verenigde Staten woont, is uw relatie met NCH Software Pty Ltd, een Australisch bedrijf, en deze overeenkomst wordt beheerst door de wetten en rechtbanken van het Australisch Hoofdstedelijk Gebied. Deze rechtbanken hebben voortdurende en exclusieve jurisdictie over elk geschil tussen u en ons, ongeacht de aard van het geschil.

9. Alleen Amerikaanse klanten: Arbitrageovereenkomst en Kwijtschelding Inzake Groepsacties: Indien u in de Verenigde Staten woont, komen NCH Software en u overeen om alle geschillen en claims tussen ons te arbitreren in overeenstemming met de regels en het proces die in de Engelse versie van deze voorwaarden hier worden uiteengezet: www.nch.com.au/general/legal.html. GELIEVE DEZE VOORWAARDEN ZORGVULDIG TE LEZEN. HET KAN UW RECHTEN BEÏNVLOEDEN. In deze voorwaarden KOMEN U EN NCH OVEREEN DAT IEDER ENKEL IN UW OF ZIJN ENIGE INDIVIDUELE VERMOGEN EN NIET ALS AANKLAGER OF GROEPSLID IN EEN VERMEENDE COLLECTIEVE OF REPRESENTATIEVE PROCEDURE KAN INSTELLEN.

Algemeen - Opnames zoeken en afspelen

Opnames zoeken en afspelen

Open het dialoogvenster Opnamen zoeken en afspelen in het menu-item Zoeken en afspelen of druk op de knop Zoeken en werkbalk afspelen.

Alle opnames in de opgegeven opnamemap worden weergegeven.

Een opname afspelen

Om een opname af te spelen, selecteert u deze en drukt u op F9. Wanneer de Play Control Box wordt geopend, kunt u binnen de opname heen en weer gaan met de linker- en rechterpijltoetsen. Als u het afspelen wilt onderbreken, drukt u op de spatiebalk. Om te stoppen en naar het begin te gaan, drukt u op Esc. Als u naar het begin wilt gaan, drukt u op Home. Als u naar het einde wilt gaan, drukt u op Einde. Om terug te gaan naar de lijst met opnamen, drukt u op Enter.

Audio bewerken

Hiermee wordt de geselecteerde opname geopend in WavePad: een volledig uitgeruste professionele geluidseditor voor Windows. Bij het bewerken van audiobestanden kunt u delen van opnames knippen, kopiëren en plakken en, indien nodig, effecten toevoegen zoals echo, versterking en ruisonderdrukking. WavePad werkt als een wav-editor of mp3-editor, maar ondersteunt ook een aantal andere bestandsindelingen, waaronder vox, gsm, echte audio, au, aif, flac, ogg en meer.

WavePad is ontworpen om zeer eenvoudig en intuïtief te gebruiken voor audiobewerking. Binnen enkele minuten kunt u een bestand openen of opnemen en bewerken. Maar als u de tijd neemt om de andere functies te verkennen, vindt u veel krachtige tools voor het bewerken van audio die is ontworpen met de professionele geluidstechnicus in gedachten. WavePad wordt geleverd in twee versies, een gratis basisversie en een masters-editie, beide met een volledige proefperiode.

Opslaan als

Hiermee wordt de geselecteerde opname opgeslagen op een andere positie in een lokale of netwerkmap.

Om het opgenomen bestand op uw harde schijf op te slaan, selecteert u de opname en klikt u op de knop "Opslaan". Voer de bestandsnaam in en klik op OK.

Nu naar e-mail verzenden

Het geselecteerde bestand wordt als bijlage toegevoegd aan een standaard-e-mail en verzonden naar het adres dat u opgeeft.

Branden op CD-ROM

De geselecteerde bestanden worden geïmporteerd in Express Burn. Express Burn is ook het snelste cd / dvd-schrijfprogramma ter wereld met behulp van eigen optimalisatiesystemen. Het zal ook een indexbestand maken dat onmiddellijk op een gegevens-cd wordt gebrand.

Comprimeren en back-uppen

Worden uw bestandsgroottes te groot of wilt u ervoor zorgen dat u een back-up van uw audio hebt? Comprimeren en back-uppen biedt u de keuze om rechtstreeks op een cd te branden na compressie of in een back-upmap. Het kan comprimeren in 3 verschillende formaten. De keuze van de compressie is afhankelijk van de specifieke audio-instellingen die de kwaliteit van het opgenomen geluidsbestand hebben bepaald. Test of het compressietype voldoende groot en kwalitatief is voor een voorbeeldbestand. Het comprimeren en back-uppen heeft geen invloed op uw oorspronkelijke audio-opname.

Converteer geluidsbestand

Converteert de audiobestanden naar een ander formaat met Behulp van Switch. Switch audiobestand converter is zeer eenvoudig te gebruiken. Selecteer de geselecteerde bestanden die aan Switch zijn toegevoegd de indeling die u wilt gebruiken en klik vervolgens op de knop Converteren. Switch ondersteunt het converteren naar wav (PCM, ADPCM +, aLaw +, uLaw +, en anderen), mp3, au, aif / aiff, gsm, vox, raw, ogg, flac, .rss, .amr + en meer.

Transcriberen

Sta eenvoudig en gemakkelijk dicteren van bestanden toe met Express Scribe. Deze computertranscriber applicatie beschikt over variabele snelheid golfweergave, voetpedaalbediening, bestandsbeheer en meer.

Een opname verwijderen

Om opnames te verwijderen, selecteert u ze en klikt u op de knop Verwijderen. U kunt meer dan één opname selecteren door de Shift-toets ingedrukt te houden terwijl u selecteert.

Tabblad Map

Standaard worden bij Zoeken en afspelen alleen opnamen in de lokale recordmap weergegeven.

U kunt de standaardmap voor het bewaren van uw audiobestanden wijzigen of u kunt de alternatieve map wijzigen om aan uw behoeften te voldoen.

Als u bestanden via uw LAN wilt afspelen, installeert u dit programma op de andere computer en wijst u het naar de map waarnaar het venster Zoeken en afspelen verwijst.

Filtertabblad weergeven

Op het tabblad Filter weergeven kunt u zoeken en filteren op wat er in de lijstweergave wordt weergegeven.

U kunt zoeken of filteren wat wordt weergegeven door de tekst in elke kolom, door de duur van de audio of door de datum van de opname.

Tabblad Spraak zoeken

Op het tabblad 'Speech Search' kunt u ervoor kiezen om te zoeken naar trefwoorden in de opnames. U moet een geïnstalleerde spraakherkenningsengine selecteren (bijv. Dragon Naturally Speaking, IBM Via Voice). Microsoft levert een gratis 'Speech Command and Control' engine (bestandsnaam actcnc.exe) en deze kan worden gevonden met behulp van een internetzoekmachine. Houd er rekening mee dat elke gebruikte spraakengine contextvrije grammatica's moet ondersteunen. U kunt ook optioneel een getrainde luidspreker voor de motor selecteren.

Als u meerdere keren op uw spraakzoekopdracht wordt gevonden door op het bestand te klikken, krijgt u een lijst met de "sleutel gevonden op" -tijden. Spraakzoekopdrachten plaatsen een bladwijzer om de plaats in de audio vast te houden wanneer er meerdere keren worden gevonden, zodat u naar het trefwoord kunt springen.

Tabblad Afspeelopties

Stel het geluidsapparaat in dat u gebruikt om uw audiobestand af te spelen, stel ook 'Variabele snelheid langzaam' en 'Variabele snelheid snel' in om de afspeelsnelheid te variëren.

Als u op 'Nu bijwerken (opnieuw scannen voor nieuwe opnamen)' klikt, worden alle opnamen die sinds de laatste update zijn gemaakt of verwijderd, toegevoegd of verwijderd.

Algemeen - Instellingen voor videoweergave

Achtergrond display:

- Standaardachtergrond - het NCH-softwarelogo is de standaardachtergrondafbeelding.
- Afbeeldingsachtergrond - blader naar een van uw afbeeldingsbestanden voor de achtergrond. (JPG-, JPEG-, JPE-, BMP- en PNG-bestanden worden ondersteund).
- Geanimeerde golfvorm - de golfvorm uit het bewerkingsvenster wordt weergegeven in de afspeelmodus. Selecteer het zoomniveau in de vervolgkeuzelijst. (Aantal seconden dat tegelijk in het videoframe moet worden weergegeven).
- Geanimeerde FFT - de video wordt gemaakt van de FFT van uw audiobestand.
- Geen achtergrondafbeelding - eenvoudige zwarte achtergrond.

Ander:

- Inclusief NCH-watermerk - koop WavePad om te verwijderen.
- Inclusief Volume Visualizer - geef de dB-meter weer aan de onderkant van het videoframe.
- Inclusief Time Stamp Visualizer - geef de huidige cursorpositie weer tijdens het afspelen.

Algemeen - YouTube-instellingen

- Formaat – klik op [hier](#) om het Help-onderwerp over Opmaakinstellingen te openen.
- Framesnelheid – klik op [hier](#) om het Help-onderwerp over framesnelheidsinstellingen te openen.
- Kwaliteit – klik [hier](#) om het Help-onderwerp over Kwaliteitsinstellingen te openen.
- Videotitel – de titel die de video beschrijft.
- Videobeschrijving: een korte samenvatting of aanvullende informatie over de inhoud van de video. Beschrijving kan worden gebruikt om kijkers te voorzien van relevante details, context, links en andere relevante informatie met betrekking tot de video.
- Categorie : hiermee kunt u de video categoriseren in specifieke inhoudstypen om kijkers te helpen inhoud te vinden die overeenkomt met hun interesses.
- Trefwoorden - ook bekend als videotags of metadatatags, zijn woorden of zinnen die kunnen worden gebruikt om de inhoud van de video te beschrijven. Trefwoorden helpen het algoritme van YouTube te begrijpen waar de video over gaat en helpen bij het matchen van de video met relevante zoekopdrachten van gebruikers en voorgestelde videoaanbevelingen.
- Privacymodus – klik op [hier](#) voor meer informatie over de privacyinstellingen van YouTube.

Algemeen - Video-eigenschappen

Bestand opslaan als:

- Bestandsnaam : standaard is de naam van uw audiobestand. U kunt een nieuwe naam voor uw video invoeren zonder dat dit van invloed is op uw audiobestand.
- Map exporteren - Standaard is uw videomap. Blader naar de locatie om uw nieuwe videobestand op te slaan.
- Videoformaat - Selecteer het formaat voor uw videobestand. Standaard is MP4.

Bestandseigenschappen:

- Videoframesnelheid : frames per seconde voor uw video. We raden 30 fps aan.
- Videoresolutie - Hogere resoluties hebben een betere kwaliteit en zullen grotere bestanden zijn.
- Beeldverhouding - Selecteer in het vervolgkeuzemenu algemene beeldverhoudingen.

Effecten - Versterken

Versterken

'Versterken' is het verhogen van de luidheid of het volume van het geselecteerde gebied. Als u een deel van de opname zachter of luider wilt maken, selecteert u het en gebruikt u vervolgens het menu Effecten -> Versterken. Het volume wordt ingevoerd in procenten (100 is geen verandering, 50 is -6dB zachter of 200 is +6dB luider).

Effecten - Normalize

Normalize

Om te 'normaliseren' is het aanpassen van het volume, zodat de luidste piek gelijk is aan (of een percentage van) het maximale signaal dat kan worden gebruikt in digitale audio. Meestal normaliseer je bestanden tot 10011111s de laatste fase in de productie om het zo luid mogelijk te maken zonder vervorming. Een andere reden om te normaliseren is om meerdere tracks geluid even luid, of om gelijke gemiddelde luidheid hebben.

De 'Peak' normalisatiemethode vindt het monster van de grootste omvang in het bestand. Normalisatie wordt dan gedaan met deze waarde als de piek. Met het Normalize Peak Level ingesteld op 10011111(0dB), wordt het hele bestand versterkt zodat de piek 0dB bereikt.

De normalisatiemethode 'Gemiddelde luidheid(RMS)' normaliseert volgens de gemiddelde luidheid of het volume van het bestand. Meerdere bestanden genormaliseerd tot hetzelfde piekniveau met behulp van deze methode zal dezelfde gemiddelde luidheid hebben. Het 'Normaliseren piekniveau' voor deze methode moet veel lager worden ingesteld dan voor de Peak-methode, omdat de gemiddelde luidheid altijd lager zal zijn dan het piekmonster.

De 'Peak Loudness (RMS)' normalisatie methode probeert te normaliseren op basis van hoe luid het luidste deel van het bestand zal klinken. Dit is de beste methode om te gebruiken om meerdere tracks even luid te laten klinken. Net als bij Gemiddelde luidheid moet het 'Normaliseren piekniveau' voor deze methode lager worden ingesteld dan voor de Peak-methode, omdat de piekluidheid lager is dan het piekmonster. De werkelijke algoritme gebruikt neemt de RMS van elk 50ms venster in het bestand, rangschikt de ramen van luidste naar stilste, en neemt vervolgens de 95e percentiel van deze als de 'piek'. Merk op dat er geen aanpassing wordt gemaakt voor de verschillende perceptie van de mens van verschillende frequenties.

De Perceived Loudness (dBA) normalisatiemethode maakt gebruik van A-gewogen decibels, wat een uitdrukking is van de relatieve luidheid van geluiden in lucht zoals waargenomen door het menselijk oor. Normalisatie wordt gemaakt omdat het menselijk oor minder gevoelig is bij lage audiofrequenties, vooral onder de 1000 Hz, dan bij hoge audiofrequenties.

De Integrated Loudness (EBU) normalisatiemethode maakt gebruik van de R-128, een internationale standaard voor loudness normalisatie en maximaal niveau van audiosignalen. Verschillende platforms gebruiken dit zoals Spotify (-14dB), YouTube (-14dB), Apple Music (-16dB), Facebook (-18dB) en TV/Radio (-23dB). Zie [EBU R-128](#) voor meer details.

Effecten - Compressor

Compressor met dynamisch bereik

Een dynamisch bereikcompressor beperkt de volumeniveaus van een geluidsopname, zodat deze binnen een bepaald luidheidsbereik blijft.

Een voorbeeld van waar het wordt gebruikt is in tv-uitzendingen, waar het ervoor zorgt dat het volume van de advertenties worden gezien als luider dan het tv-programma zelf (zonder enige verandering in de werkelijke uitzending volume).

Het heeft ook een gebruik voor het opnemen van audio van het ene medium naar het andere, waar de twee mediums niet in staat zijn om hetzelfde bereik van volumeniveaus te verwerken (bijvoorbeeld een cd kan een veel groter bereik aan dan een cassettebandje).

Het dialoogvenster Compressor dynamisch bereik heeft twee tabbladen: "Simple" en "Graphic". Als u de instellingen op het tabblad Eenvoudig wijzigt, wordt de grafiek op het tabblad Afbeelding ook gewijzigd, maar niet omgekeerd omdat de grafiek meer controle biedt. Er is ook een "Advanced Compressor Settings" dialoogvenster voor het aanpassen van meer geavanceerde functies.

Het eenvoudige tabblad

Het tabblad "Simple" van het dialoogvenster Compressor dynamisch bereik bevat instellingen die de naam "Limiter", "Compressor" en "Noise Gate". Hoewel deze klinken als drie verschillende dingen, worden ze nauwkeuriger gezien als drie verschillende manieren om de compressor met dynamisch bereik te gebruiken.

De "Limiter" definieert het maximale decibelniveau dat de geluidsopname zal mogen stijgen tot. Dus als bijvoorbeeld de limiterdrempel is ingesteld op -2dB, dan zou je nooit het volumeniveau van de opname luider horen worden dan -2dB. Elk signaal over de grenswaarde zou worden geknipt, wat waarschijnlijk vervorming zou veroorzaken. Houd er rekening mee dat het instellen van de limiterdrempel op 0dB de begrenzer effectief uitschakelt, omdat 0dB het luidste signaal vertegenwoordigt dat mogelijk is in een digitale opname.

De "Compressor" vermindert het volume van een geluid dat de "Drempel" instelling overschrijdt. Wanneer een signaal de drempel overschrijdt, verzwakt de compressor geleidelijk het geluid om het onder het dB-niveau te brengen, en doet het op een zodanige manier dat de luisteraar zich niet bewust zal zijn van de demping. De compressor verschilt van de begrenzer omdat de compressor geluiden wel (korte tijd) boven de drempel laat gaan, terwijl de begrenzer dat niet doet.

Met de instelling "Ratio" wordt de verhouding gedefinieerd van de vermindering van het volume van geluiden die de compressordrempel overschrijden. Als de verhouding bijvoorbeeld 4:1 is en het volume de drempelwaarde met 4dB overschrijdt, wordt het volume teruggebracht tot alleen de drempel waarde met 1dB. Houd er rekening mee dat een verhouding van 1:1 betekent dat er geen verandering in het volume zal zijn; het schakelt de compressor effectief uit.

De "Noise Gate" werkt op dezelfde manier als de compressor, behalve dat het volume van het geluid onder de drempelwaarde vermindert. Dit kan handig zijn voor het verminderen of verwijderen van zachtere achtergrondgeluiden van een opname.

U zult merken dat de maximale compressordrempel die u instellen, dezelfde is als de huidige drempelwaarde voor begrenzer. Dit betekent in feite dat, in elke situatie, het geluid zal beginnen te verzachten op de Compressor Drempel, maar zal nooit worden gehoord luider dan de Limiter Threshold. Ook de maximale noise gate drempel die u instellen is hetzelfde als de huidige compressordrempel.

Het tabblad Afbeelding

Op het tabblad "Grafisch" van het dialoogvenster Compressor dynamisch bereik wordt een grafiek weergegeven die de relatie tussen invoer- en uitvoervolumes weergeeft. De horizontale as toont inputvolumes in dB van -60dB naar 0dB. De verticale as toont uitvoervolumes op dezelfde schaal. De grafiek wordt gewijzigd door wijzigingen in de instellingen op het tabblad Eenvoudig, maar wijzigingen in de grafiek worden niet weergegeven op het tabblad Eenvoudig, omdat het mogelijk is om een breder scala aan instellingen op de grafiek weer te geven dan mogelijk is in de besturingselementen op het tabblad Eenvoudig. Wanneer de compressor met dynamisch bereik wordt toegepast, worden de instellingen op het tabblad Afbeelding gebruikt.

Als u de grafiek wilt wijzigen, klikt u op de zwarte hoekpuntmarkeringen en sleept u of klikt u ergens anders om een nieuw hoekpunt te maken. Als u een hoekpunt wilt verwijderen, klikt u er met de rechtermuisknop op.

Geavanceerde compressorinstellingen

Als u op de knop 'Geavanceerd' klikt in het dialoogvenster Compressor dynamisch bereik, opent u het dialoogvenster Geavanceerde compressorinstellingen. Daarin zijn besturingselementen voor de volgende eigenschappen van de compressor:

- Input Level Sensing - Piek of RMS:
 - Hiermee bepaalt u hoe de compressor het audioniveau bepaalt. Peak sensing kijkt naar het hoogste punt in het venster van audio die het onderzoekt. Het zal bijna altijd een hogere lezing dan RMS sensing, die een gemiddelde gebruikt, of Root Mean Square van het venster om het audioniveau te bepalen. RMS sensing komt beter overeen met het audioniveau dat een menselijke luisteraar zou waarnemen.
- Compressorrespons:
 -
- Aanval:
 - De tijd (tussen 0 en 1000 milliseconden) die nodig is om de aanpassing van de winst toe te passen. De vereiste totale winstaanpassing zal in deze periode geleidelijk worden ingevoerd.
 - Release:
 - De tijd (tussen 0 en 5000 milliseconden) die nodig is om de aanpassing van de winst te verwijderen zodra aanpassing van de winst niet meer nodig is. Dit is het tegenovergestelde van aanval.
- VensterLengte:
 - De lengte (tussen 10 en 50 milliseconden) van het venster te gebruiken bij het berekenen van het huidige audioniveau. Een korter venster reageert sneller op niveauveranderingen, maar iets minder dan 50ms zal beginnen inconsistent te reageren op bas, aangezien 50ms (20Hz) de golfengte is van het laagste mens-hoerbare geluid.
- Lookahead:
 - Hoe ver vooruit (tussen 0 en 100 milliseconden) om te kijken naar het invoerniveau bij het bepalen van de aanpassing van de uitvoerversterking. Dit kan ertoe leiden dat de compressor begint te reageren op een verandering in volume voordat het gebeurt. Als deze waarde is hetzelfde als de aanval tijd, dan is de volledige winst aanpassing kan worden gemaakt tegen de tijd dat de luidersignaal wordt bereikt.
- Side-Chain Equalizer:
 - Dit bepaalt hoe sterk de compressor verschillende audiofrequenties moet wegen bij het bepalen van het invoerniveau. Als u bijvoorbeeld alleen wilt comprimeren wanneer er een luid basgeluid is, draait u het basniveau omhoog en/of verlaagt u de MidRange- en Hoge niveaus.
- Auto Make-up Gain:
 - Wanneer deze optie is geselecteerd compressor maakt automatisch de winst verloren in het compressieproces. Selecteer deze optie als u de compressoruitvoer wilt versterken tot het oorspronkelijke audioniveau.

Voorinstellingen voor compressor dynamisch bereik

De volgende voorinstellingen zijn voor uw gemak gedefinieerd. Een voorinstelling wijzigt de instellingen van de compressor met dynamisch bereik, waarna u indien nodig verdere aanpassingen doet. De voorinstellingen zijn: -Standaard:

-Als u op de knop "Standaard" drukt, heeft de compressor geen effect. Het stelt de uitvoerniveaus op precies het zelfde als de inputniveaus te zijn, en opnieuw ook de geavanceerde montages aan hun standaardwaarden.

-Snelle compressor:

-Deze compressie voorinstelling zal leiden tot eventuele pieken boven -20dB snel worden verminderd, maar zal geen vervorming veroorzaken. Het maakt gebruik van peak input level sensing en een snelle aanval, die het volume van voorbijgaande geluiden (zoals een snare drum hit), maar kan ook veranderen hun karakteristieke geluid. Vergelijk dit met de smooth compressor preset hieronder.

-Soepele compressor:

-Deze preset vermindert het volume geleidelijker wanneer het signaal boven -20dB klimt. De langzame aanvalstijd zal betekenen dat de voorbijgaande (zoals snare trommelklappen) niet zal worden veranderd, of als zij dan zij uniform zullen worden verminderd, zodat zal hun kenmerkend geluid niet beduidend worden veranderd.

-Zware compressor:

-Deze preset maakt gebruik van veel compressie wanneer het gemiddelde volume klimt over -30dB, wat resulteert in een zeer uniform dynamisch bereik. Dit kan handig zijn om de stillere delen van muziek met een groot dynamisch bereik (zoals klassieke muziek) gemakkelijker te horen in een gezondere omgeving, zoals in een auto of een restaurant.

-Harde limiet:

-Deze voorinstelling staat niet toe dat geluiden hoger zijn dan -12dB. Dit kan vervorming veroorzaken als gevolg van knippen in sommige tracks.

-Zachte limiet:

-Deze limiet maakt korte pieken boven -6dB mogelijk, maar voorkomt een langere duur van audio boven deze drempel.

-Noise Gate:

-Dit verwijdert zachte geluiden van een track. Dit kan handig zijn voor het verwijderen van het geknetter van een platenspeler tijdens stiltes of achtergrondgeluiden in een dictee.

Effecten - Equalizer

Equalizer

Een equalizer verandert de frequentierespons van een signaal, zodat het verschillende tonale kwaliteiten heeft.

Nadat u het menu Effecten hebt geselecteerd -> Equalizer ziet u een dialoogvenster met drie verschillende equalizerrepresentaties. Gebruik de tabbladen bovenaan om te kiezen tussen de weergaven Visual Equalizer, Graphic en Parametric Equalizer.

Visuele equalizer

Left click op elk punt om een nieuw bandpunt te maken. Om een bandpunt te verwijderen, right click erop. Om u te helpen bij het vormgeven van de Equalizer-grafiek op de manier die u wilt, is er een vooraf ingestelde lijst met de meest voorkomende soorten filters die in de Equalizer-grafiek worden gebruikt. U kunt elk vooraf ingesteld filter uit de lijst kiezen en vervolgens het filter manipuleren om het gewenste effect te bereiken. De lijst met filters om uit te kiezen en hoe u ze kunt vormgeven, wordt hieronder uitgelegd. Houd er rekening mee dat alle velden waarin een frequentiewaarde wordt ingevoerd, een maximale waarde van 20000 (Hertz) kunnen hebben.

Grafische equalizer

De Graphic Equalizer maakt gebruik van discrete schuifregelaars om de versterking of demping van een signaal op een bepaalde frequentie in te stellen. U selecteren hoeveel schuifregelaars u wilt manipuleren door een waarde tussen 3 en 20 in te voeren in het vak boven aan het display. Wanneer u het aantal schuifregelaars wijzigt dat u wilt gebruiken, worden de frequenties automatisch toegewezen om het hoorbare frequentiebereik van 20Hz tot 20kHz het beste te overspannen. Als u voorinstellingen selecteert, u algemene filters eenvoudig configureren, zoals low pass of high pass. Houd er rekening mee dat wanneer u de grafische equalizer wijzigt, de weergaven Visuele en Parametrische equalizer niet worden gewijzigd, omdat de wijzigingen in de drie weergaven niet compatibel zijn.

Parametrische equalizer

De Parametric Equalizer is vergelijkbaar met de Graphic Equalizer, maar met meer controle. Hier kunt u de frequentie en bandbreedte van de afzonderlijke schuifregelaars aanpassen door left clicking op de frequentie- of Q-waarden onder elke schuifregelaar. De frequentie moet worden ingesteld tussen 20 Hz en 20.000 Hz. De Q-parameter moet worden ingesteld tussen 0,05 en 20. Een hogere Q zorgt ervoor dat de versterkings- of dempingspiek op de frequentie veel scherper is en daarom minder snel de aangrenzende frequentie-inhoud beïnvloedt, terwijl een lagere Q de wijziging soepeler toepast over het frequentiespectrum.

- Bandpass-filter
- Houdt alleen die frequenties in de audio tussen een bepaald bereik. -Beginfrequentie
- De lagere cutoff frequentiewaarde, in Hertz.
- Eindfrequentie
- De bovenste cutoff frequentiewaarde, in Hertz.
- Hellinglengte
- De breedte van de helling die zich uitstrekt van de onderste en bovenste cutoff punten, in Hertz.
- Amplitude
- De mate dat de frequenties buiten het afschakelbereik worden onderdrukt. 6dB betekent dat het volume wordt teruggebracht tot de helft, 12dB betekent dat het volume wordt teruggebracht tot een kwart. De maximale waarde is 60dB.
- Bandstop/cut-filter
- Houdt alle frequenties in de audio, behalve die tussen een bepaald bereik.

- Beginfrequentie
- De lagere stopfrequentie, in Hertz.
- Eindfrequentie
- De bovenste stopfrequentie, in Hertz.
- Hellinglengte
- De breedte van de helling die zich uitstrekt van de onderste en bovenste stoppunten, in Hertz.
- Afwijzing
- De mate dat de frequenties binnen het stopbereik worden onderdrukt. 6dB betekent dat het volume wordt teruggebracht tot de helft, 12dB betekent dat het volume wordt teruggebracht tot een kwart. De maximale waarde is 60dB.
- High Pass-filter
- Houdt alleen die frequenties in de audio boven een bepaalde waarde.
- Frequentie voor pas
- Het punt waarop alle bovenstaande frequenties moeten worden bewaard, in Hertz.
- Hellinglengte
- De breedte van de helling die zich uitstrekt van de pasfrequentie, in Hertz.
- Low Pass-filter
- Houdt alleen die frequenties in de audio onder een bepaalde waarde.
- Frequentie voor pas
- Het punt waarop alle onderstaande frequenties moeten worden bewaard, in Hertz.
- Hellinglengte
- De breedte van de helling die zich uitstrekt van de pasfrequentie, in Hertz.
- Inkepingfilter
- Verzwakt de frequenties in het opgegeven bereik tot zeer lage niveaus en passeert alle andere frequenties ongewijzigd. Er is geen helling - frequenties zijn ofwel verzwakt of niet.
- Beginfrequentie
- De lagere cutoff frequentiewaarde, in Hertz.
- Eindfrequentie
- De bovenste cutoff frequentiewaarde, in Hertz.
- Boost-filter
- Ofwel verzwakt of verhoogt frequenties in het opgegeven bereik en passeert alle anderen ongewijzigd.
- Beginfrequentie
- De lagere boost/cut frequentiewaarde, in Hertz.
- Eindfrequentie
- De bovenste boost/cut frequentiewaarde, in Hertz.
- Hellinglengte
- De breedte van de helling die zich uitstrekt van de onderste en bovenste boost /cut punten, in Hertz.
- Amplitude
- De mate dat de frequenties binnen het boost/cut-bereik worden versterkt of gesneden. 6dB betekent dat het volume wordt verhoogd tot twee keer het oorspronkelijke bedrag, en 12dB betekent dat het volume wordt verhoogd tot vier keer het oorspronkelijke bedrag. 20dB.
- High Pass-plankfilter
- Verzwakt signalen van frequenties onder de cut frequentie en passeert alle anderen ongewijzigd.
- Beginfrequentie
- De lagere cut frequentiewaarde, in Hertz.
- Helling

-De breedte van de helling die zich uitstrekt van de onderste en bovenste snijpunten, in Hertz.

-Afwijzing

-De mate dat de frequenties binnen het snijbereik worden gesneden. 6dB betekent dat het volume wordt verzwakt tot ongeveer de helft van het oorspronkelijke niveau, en 12dB betekent dat het volume wordt verzwakt tot ongeveer een kwart van het oorspronkelijke niveau.

-Low Pass-plankfilter

-Verzwakt signalen van frequenties boven de cut frequentie en passeert alle anderen ongewijzigd.

-Beginfrequentie

-De lagere cut frequentiewaarde, in Hertz.

-Helling

-De breedte van de helling die zich uitstrekt van de onderste en bovenste snijpunten, in Hertz.

-Afwijzing

-De mate dat de frequenties binnen het snijbereik worden gesneden. 6dB betekent dat het volume wordt verzwakt tot ongeveer de helft van het oorspronkelijke niveau, en 12dB betekent dat het volume wordt verzwakt tot ongeveer een kwart van het oorspronkelijke niveau.

Als u de equalizer gebruikt om simpelweg lagere frequenties te laten vallen, moet u altijd eerst het High Pass-filter proberen (Effects menu -> High Pass Filter), omdat het beter en sneller is voor zeer lage frequenties.

Effecten - Envelop

Envelop

De 'envelop' is de verandering in volume van de geselecteerde regio in de loop van de tijd. Dit kan worden gebruikt om het volume in de loop van de tijd fijn aan te passen of zelfs meer ruwe veranderingen zoals fade in of fade out.

Selecteer het gebied waar u het volume wilt wijzigen en gebruik het tabblad Niveaus -> Envelop of Menu -> Effecten - > Envelop. Klik en sleep op een willekeurig punt om het volume aan te passen (met de rechtermuisknop wordt het punt verwijderd). Klik op de knop Plat instellen om het volume opnieuw in te stellen en extra volumepunten te verwijderen.

Effecten - Stereo Pan

Stereo Pan

Met het stereo pan-effect kunt u wijzigen hoe hard het geluid is dat uit de linker- of rechterluidspreker komt. Als u bijvoorbeeld een stereo-opname had waarbij al het geluid uit slechts één luidspreker kwam, kunt u het paneffect gebruiken om het geluid zelf te "centreren". U kunt ook een gecentreerde geluidsverandering van de luidspreker naar de andere verplaatsen terwijl het geluidsbestand wordt afgespeeld.

Selecteer het gebied waarvoor u de pan wilt wijzigen en kies Effecten -> Stereo pan. Klik op een punt en verplaats het naar boven voor een toename van het volume op de linkerluidspreker, of verplaats het naar beneden voor een toename van het volume op de rechterluidspreker.

Houd er rekening mee dat het stereopan-effect alleen werkt op stereobestanden. Als uw bestand geen stereo is, moet u het eerst converteren naar stereo door Bewerken -> Kanalen converteren -> Stereo te kiezen.

Effecten - Echo

Echo

Een echo is een herhaling van het geluid na een korte tijd (meestal 400 - 1000ms). Het klinkt een beetje alsof de persoon in een groot stadion zit of tussen twee bergen staat te schreeuwen.

Om echo toe te voegen, selecteert u het gebied en gebruikt u het menu Effecten -> Echo en geeft u vervolgens de duur en amplitude van de echo op. De duur is de tijdsduur waarna het geluid zich herhaalt - meestal is dit tussen de 400 en 1000ms. De amplitude kan tussen 1 - 99% zijn (99 is een zeer luide echo).

Effecten - Pitch Shifter

Pitch Shifter

Pitch Shifter is een geluidseffect dat de toonhoogte van audiosignalen verhoogt of verlaagt. U kunt de snelheid van de pitch shifter aanpassen door de schuifregelaar in de instellingen te slepen.

Effecten - Reverb

Reverb

Reverb is veel kleine reflecties van het geluid die na een bepaalde tijd komen. Het komt meestal voor wanneer iemand spreekt in een kamer, hal, enz. Meer galm wordt nat genoemd, geen galm wordt droog genoemd. Wanneer u het reverb-effect selecteert, ziet u een dialoogvenster met twee tabbladen.

Eenvoudig

Met het eerste tabblad van het reverb-effect kunt u het galmniveau en de tijd aanpassen. Het galmniveau is de amplitude - 99 is erg nat, 0 is droog. De tijd kan tussen de 100 en 800ms liggen - 200ms klinkt als een kleine kamer of 800ms een grote hal. Als je te veel galm toevoegt, kan het klinken alsof de persoon in een pijp of in de badkamer zit.

Het tabblad Eenvoudig bevat ook vooraf ingestelde opties om uit te kiezen, afhankelijk van hoe groot de ruimte is die wordt gesimuleerd. Klik op de afspeelknop onder aan het tabblad om een voorbeeld van het galmeffect op uw audio te bekijken.

Kamer design

Met het tweede tabblad van het galmeffect kunt u de afmetingen van een kamer, de positie van de bron en luisteraar en de kamerabsorptie opgeven met vooraf ingestelde opties voor de materialen waaruit de muren, vloer en het plafond van de kamer bestaan. Klik op de afspeelknop onder aan het tabblad om een voorbeeld van de galminstellingen op uw audio te bekijken.

Effecten - Phaser

Phaser

Het phaser geluidseffect ontstaat door een iets vertraagd signaal te mengen met het origineel. U kunt de vertraging in ms (standaard 5 ms) en de natte droge winst in procenten instellen. 100% is nat. 0% is uit/droog.

Effecten - Flanger

Flanger

Een Flanger-geluidseffect is vergelijkbaar met de phaser, behalve dat de vertraging langzaam in de loop van de tijd wordt gemoduleerd. U geeft de startvertragingstijd op (standaard 5 ms), de frequentie van modulatie in tijden per seconde (standaard 0,5 Hz wat 2 seconden is), de diepte van de modulatie (standaard 70%) en de natte droge versterking (100% fof nat, 0% fof droog, standaard 60%).

Effecten - Vibrato

Vibrato

Het vibratogeluidseffect is een pulseren van de toonhoogte op een door de gebruiker opgegeven diepte en frequentie. Hoe hoger de frequentie (Hz) ingesteld, hoe vaker de pulsen worden gehoord, en hoe hoger de diepte (halftonen), hoe breder de fluctuatie in toonhoogte zal zijn.

Effecten - Tremolo

Tremolo

Het tremolo-geluidseffect is vergelijkbaar met het vibrato-effect, behalve dat de amplitude pulseert in plaats van de toonhoogte. Hoe hoger de frequentie (Hz) ingesteld, hoe vaker de pulsatie wordt gehoord, en hoe hoger de diepte (%), hoe dieper de fluctuatie in volume.

Effecten - Doppler

Doppler

Het dopplereffect simuleert het geluid van een passerend voertuig, dat een hoge toonhoogte heeft tijdens het naderen, en schakelt naar een lage toonhoogte wanneer het wegrijdt van de luisteraar. Geef de snelheid (in km/h) van de passerende bron op; een hogere snelheid zal resulteren in een hogere starthoogte en een lagere eindtoonhoogte. Pas de horizontale en verticale posities van de listener aan om de horizontale en/of verticale positie van de luisteraar aan te geven aan de passerende bron; speel met de waarden om verschillende combinaties van toonhoogte te bereiken.

Effecten - Wah-Wah

Wah-Wah

Zoals de naam al doet vermoeden, moduleert het effect een gespecificeerde frequentieband binnen het monster, wat resulteert in het karakteristieke "Wah wah" -geluid. Het effect is een bandpass-filter met zijn middenfrequentie (niet te verwarren met de middenfrequentieparameter, hieronder) afwisselend tussen een minfrequentie en maximale frequentie (gespecificeerd door de middenfrequentie en diepteparameters) en van maximale frequentie tot minfrequentie. De frequentie van de wisselende richting wordt weergegeven als een driehoekige golf met een frequentie die wordt gespecificeerd door de wah-frequentieparameter.

Resonantie: ook bekend als Q of nadruk, deze parameter regelt de resonantiepiek van het bandpassfilter. Deze waarde bepaalt de scherpte van het wah-wah effect. Hogere waarden produceren meer resonantie/peikachtige tonen.

Diepte: deze parameter bepaalt het frequentiebereik dat door het bandpassfilter wordt geveegd. Het bereik wordt opgegeven als een percentage van het bereik (0 tot de middelste frequentie). Als de waarde van het percentage van het bereik (0, middenfrequentie) is opgegeven als X, zijn de min- en maxfrequenties (middenfrequentie - X) en (middenfrequentie + X).

Middenfrequentie: Deze parameter is de middenfrequentie van de bandpass-filterveeg en wordt gebruikt om de min- en max-frequenties te bepalen zoals hierboven vermeld.

Wah-frequentie: Dit is de frequentie van het afwisselen van de richting van de sweep, of de frequentie van het wah-wah-geluid. Het is de frequentie van de driehoekige golf die hierboven is beschreven.

Effecten - Koor

Koor

Het chorusgeluidseffect wordt gebruikt om één stem of één instrument te laten klinken als 3 stemmen of instrumenten door het origineel te bespelen met variabel vertraagde en enigszins van toonhoogte veranderde kopieën van het origineel.

Opmerking: Chorus is een zeer handige manier om een monobron meer stereo te laten klinken. U moet uw bestand eerst converteren naar stereo voordat u Chorus gebruikt.

Effecten - Vervorming

Vervorming

Terwijl we er normaal gesproken alles aan doen om vervorming te verminderen, wil je het soms toevoegen. Het is populair voor gebruik met gitaren. De vervorming wordt gemeten tussen 0,0 (uit) en 1,0 (clipping). U geeft ook het niveau op waar het in dB begint.

Voor een consistentere geluid moet u eerst Dynamic Range Compression toepassen voordat u vervorming toevoegt.

Effecten - AM Radio Effect

AM Radio

Dit simuleert een AM Radio. We hebben er een 'goede' AM-radio nauwkeurig voor laten simuleren. Om het erger te maken, breng het effect twee keer aan. Voor een echt slecht geluid, plak mix wat zachte witte ruis (gebruik de Tone Generator tool) om slechte ontvangst te simuleren.

Effecten - Telefoon effect

Telefoon

Dit simuleert de audio langs een telefoonlijn. Het simuleert een 'goede' telefoonlijn. Om het nog erger te maken, breng het effect twee keer aan en plak mix zachte witte ruis.

Effecten - Omkeren

Omkeren

Dit effect keert de selectie om op dezelfde manier als het achterwaarts afspelen van een plaat of band.

Effecten - Fading

Fade In

Als u wilt infaden, gebruikt u het menu Effecten - > Fade In.

Uitfaden

Als u wilt vervagen, gebruikt u het menu Effecten -> Fade Out.

Fade Out en Trim

De optie fade out en trim is een gecombineerde functie die over de selectie vervaagt en vervolgens het einde van de selectie markeert als het einde van het bestand. Dit wordt vaak gebruikt aan het einde van muziektracks.

CrossFade

Met de CrossFade-tool kunt u spraak en muziek op verschillende manieren mixen. U kunt bijvoorbeeld:

- Fade out een muziek track terwijl fading in een ander nummer,
- een muziektrack en cue in een voicetrack op vol volume (of omgekeerd) uit te schakelen, of
- overlay het einde van een voice track met het begin van een ander nummer.

Als u het hulpprogramma wilt gebruiken, selecteert u eerst het audiogebied waarop u de crossfade wilt uitvoeren. Als u wilt crossfaden tussen twee bestanden, moet u de twee bestanden eerst samenvoegen tot één bestand. Ga vervolgens naar het menu Effecten -> CrossFade. Er verschijnt een venster met een grafiek en een aantal gegevensvelden.

De grafiek is verdeeld in twee secties, het bovenste gedeelte toont de vervaging in een deel van de audio, de onderkant toont de fading out. Het gebied waarop de crossfade moet worden uitgevoerd, is blauw gemarkeerd en omgeven door markeringen die het begin en einde van het crossfade-gebied weergeven. Er is een tweede deel van de golfvorm aan weerszijden van het gemarkeerde gedeelte, dat er is om een beter zicht op de crossfade te bieden.

Als u met de muis over een deel van de grafiek beweegt, kunt u zien welke delen van de grafiek overeenkomen met welke tijd in de audiogolfvorm.

De gegevensvelden werken als volgt:

- Geselecteerde posities starten en beëindigen
- Vertelt u de begin- en eindtijden van de audio die u in de golfvorm hebt geselecteerd. **Opmerking:** Deze tijden komen NIET overeen met de begin- en eindtijden die u in het grafiekvenster ziet! Lees dan snel verder!
- Pauze tijd
- Dit zegt hoe lang het crossfadegebied zal zijn, in milliseconden. Deze tijd kan worden gewijzigd wanneer de crossfade wordt uitgevoerd, als de fade-in- en fade-outtijden groter zijn dan deze waarde. **Opmerking:** Als deze tijd korter is dan de audio die u hebt geselecteerd, gaat het midden van de geselecteerde audio verloren als gevolg van de crossfade.
- Vervaag in de tijd
- De tijdsduur om te vervagen aan het einde van de geselecteerde audio. Als u bijvoorbeeld 5000 ms audio en een fade-in-tijd van 1000 ms selecteert, vervagen de laatste 1000 ms van uw selectie in de laatste 1000 ms van de crossfade.
- Fade Out Tijd
- De tijdsduur om het begin van de geselecteerde audio te vervagen.
- Fade Type
- De vorm van de overgang in de loop van de tijd van de fade in of uit. U kunt kiezen uit lineaire, logaritmische, exponentiële of sinusoidale fadetypen.
- Lineair - Volumeverandering zal gelijkmatig in de loop van de tijd plaatsvinden.
- Exponentieel - Volumeverandering begint langzaam om te beginnen en wordt dan snel sneller naar het einde toe.

- Sinusoïdaal - Volumeverandering begint langzaam, neemt dan snel toe en vertraagt vervolgens weer naar het einde toe.
- Logaritmisch - Volumeverandering begint snel en vertraagt naar het einde toe.

Dus met de bovenstaande informatie in gedachten, werkt de crossfade als volgt:

1. Er wordt een Fade-Out buffer aangemaakt met een lengte van de Gap Time. Aan het begin van de buffer is het begin van uw audioselectie, die uitfadst over de Fade Out Time.
2. Er wordt een Fade-In buffer gemaakt met een lengte van de Gap Time. Aan het einde van de buffer bevindt zich het einde van uw audioselectie, die over de Fade In Time vervaagt.
3. De Fade-In en Fade-Out buffers worden door elkaar gemengd en vervangen uw audioselectie.

Effecten - Snelheid en toonhoogte veranderen

Eenvoudige snelheids- en toonhoogteverandering

Dit speelt de opname sneller of langzamer af, wat op zijn beurt ook de toonhoogte verhoogt of verlaagt. Deze functie is handig om langzame of snelle tapes te corrigeren.

Snelheidsverandering

Normale snelheidsveranderingen (d.w.z. "Simple Speed and Pitch Change" hierboven) veranderen de toonhoogte in verhouding tot de snelheid. Als u de snelheid wilt wijzigen maar de toonhoogte hetzelfde wilt houden, gebruikt u deze functie. Snelheid kan de duur van de audio veranderen. De tijdsduur (in seconden) kan ook worden aangepast met behulp van dit effect.

Pitch Verandering

Dit verandert de toonhoogte van de opname zonder de snelheid te veranderen (d.w.z. het omgekeerde van het bovenstaande). Verandering van halftonen kan ook worden aangepast met behulp van dit effect

Pitch Snelheidsprofiel

Hiermee kunt u opgeven hoeveel u pitch, snelheid of pitch en snelheid op elk punt in het bestand wilt wijzigen, met behulp van een grafiek.

Effecten - Verminder zang

Verminder zang

Als je de zang van een muziektrack wilt verminderen, kun je dit effect gebruiken. U kunt een van de drie methoden selecteren om zang te verminderen.

1. **WavePad AI / Machine Learning gebruiken om zang te verwijderen (aanbevolen traag)**
Deze methode maakt gebruik van een machine learning-model om automatisch de zang in een bepaalde audio te schatten. Deze methode vereist niet dat de audio stereo is. Gebruik vocale reductie niveau volgens uw behoeften. Licht zal minder artefacten produceren, maar minder vocale reductie, terwijl agressief de zang meer zal verminderen, maar meer artefacten en ruis zal produceren.
2. **Gebruik WavePad Parametric Vocal Reduction om vocalen te verwijderen**
Deze methode probeert de stem in het spectrum van links naar rechts van een stereo-opname te identificeren en te verwijderen. De opname moet stereo zijn (van een originele stereobron zoals een cd - gewoon een bestand converteren naar stereo werkt niet). Het verwijdert ook alle instrumenten in de buurt van de stem in het stereospectrum.
3. **Eenvoudige kanaalaf trek gebruiken om centeraudio te verwijderen (snel)**
Deze optie werkt het beste als de zang wordt opgenomen in het midden van de stereo-opname met instrumenten die ruimtelijk gescheiden zijn. Als de stereo gewoon een mono is die naar het linker- en rechterkanaal wordt gekopieerd, zal het ontbreken van ruimtelijke scheiding resulteren in stilte in plaats van een relatieve vermindering van de zang.

Let op: het is onmogelijk om de zang perfect te verwijderen zonder de originele mixtrack. Je zult merken dat sommige instrumenten ook worden verwijderd en dat er wat zang overblijft. Het effect werkt ook niet op sommige bestanden die eerder zijn gecodeerd in een sterk gecomprimeerde vorm zoals mp3 (omdat dit wat stereodiepte verwijdert).

Effecten - Isoleer zang

Isoleer zang

Als je de zang van een muziektrack wilt isoleren, kun je dit effect gebruiken. U kunt een van de drie niveaus selecteren op basis van uw behoeften. Licht zal minder achtergrondmuziek verminderen, terwijl agressief meer zal verminderen.

Opmerking: Het is onmogelijk om zang perfect te isoleren zonder de originele mixtrack. Je zult merken dat er wat muziek overblijft. Het effect werkt ook niet op sommige bestanden die eerder zijn gecodeerd in een sterk gecomprimeerde vorm zoals mp3 (omdat dit wat stereodiepte verwijdert).

Effecten - Stem verandering

Stem verandering

De Voice Changer maakt vocale vervorming mogelijk door toonhoogte, halve tonen, centen en timbre te veranderen, door de toon te moduleren en fluister / ruis aan de stem toe te voegen.

Audioopruimen - Ruisonderdrukking

Er zijn twee manieren om ruis te verminderen. De langzame maar nauwkeurige "Spectral Subtraction" -methode - meestal gebruikt waar ruis echt een probleem is - en de snelle "Multiband Noise Gates" -methode - meestal gewoon automatisch op batch-spraakopnametaken.

Soms met behulp van beide (spectrale moet altijd eerst) dan multiband poorten werkt zeer goed.

- Spectrale aftrekken
- -Automatische methode
- Deze aanpak zal automatisch inschatten wat ruis is en wat niet. Het werkt meestal goed op stem en is mooi en gemakkelijk te gebruiken; selecteer gewoon de regio en pas het effect toe.
- Handmatige methode
- Om dit te gebruiken moet u:
 1. Selecteer een kort deel van 'alleen ruis'. Meestal is dit vanuit een gat in de audio.
 2. Selecteer Effecten -> CleanUp -> Ruisonderdrukking -> "Ruismonster uit geselecteerd gebied pakken voor spectrale aftrekking".
 3. Selecteer het volledige bestand.
 4. Selecteer Effecten -> CleanUp -> Ruisonderdrukking -> "Spectrale aftrekking op basis van ruismonster".
- Multi-Band Noise Gate
- Multi-Band Noise Gate verwijdert alle audiogegevens onder een bepaalde drempel in het audiobestand. Een goede ruisdrempel voor de meeste audiobestanden ligt meestal tussen -30dB en -20dB.

Lawaai Poort

Een noise gate is een filter dat het volume van een audiosignaal regelt. Elk deel van uw audio dat zich onder de drempel bevindt, wordt gedempt door de hoeveelheid die u opgeeft.

- Drempel
- Audio die onder deze drempel valt, wordt gedempt.
- Houden
- De periode (in milliseconden) om te wachten voordat de verzwakking wordt toegepast.
- Loslaten
- De periode (in milliseconden) die nodig is om de verzwakking volledig toe te passen.
- Aanvallen
- De periode (in milliseconden) die nodig is om de verzwakking volledig te verwijderen.
- Demping
- De hoeveelheid om het audiosignaal te dempen wanneer het onder de drempel valt.

Wizard Ruis verwijderen

Een eenvoudig te gebruiken wizard voor het verwijderen van ruis is te vinden op het tabblad Extra. De wizard begeleidt u bij het kiezen van de beste parameters op basis van de beschrijving van het ruistype en past vervolgens de ruisonderdrukking toe. Als u de wizard wilt gebruiken, click de knop Ruisverwijdering op het tabblad Extra.

Audioopruimen - Klik/pop verwijderen

Automatisch klikken/pop-verwijdering

Met deze tool kunt u een reparatie van een enkele klik / pop-artefact toepassen. Om het correct te gebruiken, moet u rechtstreeks inzoomen op het artefact en een klein gebied eromheen selecteren. Selecteer vervolgens het menu Extra -> Automatisch klikken / Verwijderen van pop-up. De reparatie wordt direct uitgevoerd.

Parametrische click/pop verwijderen

Deze tool is ontworpen om klik- en popgeluiden uit opnamen te verwijderen. Het is ideaal voor degenen die muziek hebben opgenomen op hun computer van LP-platen en willen eventuele gebreken veroorzaakt door stof en krassen op het vinyl te repareren.

Als u het hulpprogramma wilt gebruiken, klikt u op het menu Extra -> Parametrische klik-/pop-verwijdering. In het venster dat verschijnt, kunt u instellingen configureren voor de volgende velden:

- Klik op Gevoeligheid
 - Dit is de mate van agressiviteit (als percentage) die door het gereedschap wordt toegepast bij het zoeken naar klik- en popartefacten. Als u niet weet wat u moet invoeren, u beginnen met het verlaten van het op 5011111Hoe meer een stuk audio is beschadigd, hoe hoger je kan hebben om het in te stellen. Matig beschadigde audio kan instellingen van 6022222 vereisen. Wees echter voorzichtig - als je het te hoog, zal de tool beginnen te denken delen van de audio zijn eigenlijk klikken / pops. Als u het te laag natuurlijk, zal de tool denken dat sommige klikken / pops zijn onderdeel van de audio. Probeer te experimenteren om de juiste waarde te vinden en houd er rekening mee dat het niveau dat u toepast op een bestand kan verschillen van het niveau dat u toepast in een ander bestand.
- Maximale kliklengte
 - Dit is de maximale lengte die een klik duurt in uw audio, in milliseconden. Als algemene gids, gebruik 450ms als je niet weet wat in te voeren. 350ms is geschikt voor audio met slechts kleine hoeveelheden defecten, terwijl 550ms of 650ms geschikt is voor audio met veel defecten.

Audioopruimen - Hoogdoorlaatfilter

Hoogdoorlaatfilter

Een high-pass filter (ook wel een low cut filter genoemd) verwijdert alle lage frequenties onder een opgegeven Hz. Dit is handig als je je opname 'helderder' of minder 'modderig' wilt laten klinken. Het is heel gebruikelijk om een high-pass filter van ongeveer 250Hz te gebruiken op alle spraakopnamen om de verstaanbaarheid te verbeteren.

Audioopruimen - Laagdoorlaatfilter

Laagdoorlaatfilter

Een low-pass filter verwijdert alle hoge frequenties boven een opgegeven Hz. Dit is handig als je je opname 'helderder' wilt laten klinken. Het is heel gebruikelijk om een low-pass filter van ongeveer 1600Hz te gebruiken op alle spraakopnames om de verstaanbaarheid te verbeteren.

Audioopruimen - Band-Pass Filter

Band-Pass Filter

Een banddoorlaatfilter verwijdert zowel lage als hoge frequenties onder en boven een opgegeven Hz. Dit is handig als u een specifiek frequentiebereik wilt markeren om zang of instrumenten prominenter te maken.

Audioopruimen - Automatische gain control

Automatische gain control

Past automatisch de amplitude aan om variaties aan de ingang te compenseren, om een geschikte amplitude aan de uitgang te behouden. Hiermee wijzigt u het niveau van het bestand in de loop van de tijd (tijdsbestek: 5 seconden)

De-esser wordt toegepast om te voorkomen dat de AGC "S" -geluiden verhoogt en ze te luid maakt (standaard voor stem: 2200Hz).

High-Pass filter wordt toegepast om te voorkomen dat laagfrequente bassen de AGC het volume verlagen (standaard voor stem 450Hz).

Andere functies die met AGC kunnen worden gebruikt:

- Normalisatie – wijzigt het niveau van het hele bestand gelijk (tijdsbestek: hele bestandsduur)
- Compressor met dynamisch bereik – onmiddellijke regeling van het volume, zodat zachtere geluiden worden verhoogd en luidere geluiden worden verminderd (tijdsbestek: 100ms)

Audioopruimen - DC Offset Correctie

DC Offset Correctie

Vaak wanneer u audio opneemt met slechte elektronica, heeft de opname een constant 'DC'-niveau in het hele bestand. Omdat het oor dit niet kan horen, zul je het niet opmerken totdat je probeert te bewerken in andere audio wanneer je vreselijke klikken kunt horen. Als u denkt dat dit het probleem is, kunt u DC Offset Correction over de hele opname uitvoeren voordat u begint met bewerken. Een andere (en mogelijk betere) manier om met dit probleem om te gaan, is door een hoogdoorlaatfilter (bijvoorbeeld op 50Hz) over de opname uit te voeren.

Schermbewijzen - Select Stream

Een audiostream selecteren **Audiostream:**

Een audiostream uit het bestand selecteren

Vraag het me niet nog eenkeer.

Het pop-updialoogvenster onderdrukken om audiostream te selecteren

Scherm verwijzingen - Custom Resolution

Met dit dialoogvenster u tijdens het opslaan de resolutie voor uw video instellen. Als u een aangepaste resolutie wilt instellen, klikt u op de knop Opslaan op de werkbalk en selecteert u de optie Schijf: Gegevensschijf, computer/gegevens maken, draagbaar apparaat, beeldreeks of stereoscopische 3D-opties. Selecteer Aangepast in het vervolgkeuzemenu Resolutie.

Voer in het dialoogvenster Aangepaste resolutie dat wordt geopend de breedte en hoogte in pixels in en klik op OK.

Als het selectievakje **De verhouding Behouden is** beschikbaar, u het controleren om dezelfde beeldverhouding te behouden wanneer u de breedte of hoogte wijzigt.

Scherm verwijzingen - Custom Resolution (360-Degree Video)

In dit dialoogvenster u tijdens het opslaan de resolutie instellen voor uw 360-gradenvideo. Als u een aangepaste resolutie wilt instellen, klikt u op de knop Opslaan op de werkbalk en selecteert u de optie 360-videobestand. Selecteer Aangepast in het vervolkeuzemenu Resolutie.

Voer in het dialoogvenster Aangepaste resolutie dat wordt geopend de breedte en hoogte in pixels in en klik op OK.

De breedte moet precies het dubbele van de hoogte voor 360-graden video's.

Scherm verwijzingen - Custom Frame Rate

Met dit dialoogvenster u de framesnelheid (aantal frames per seconde) instellen voor uw video. Als u een aangepaste framesnelheid wilt instellen, klikt u op de knop Opslaan op de werkbalk en selecteert u een van de opties Schijf: Gegevensschijf, computer/gegevens maken, draagbaar apparaat of stereoscopische 3D-opties. Selecteer Aangepast in het vervolgkeuzemenu Framesnelheid.

Voer in het dialoogvenster Aangepaste framesnelheid dat wordt geopend, de framesnelheid in en klik op OK.

De standaardframesnelheid is **Variabele framesnelheid (VFR)**, maar in het dialoogvenster kan de gebruiker **de Constante framesnelheid (CFR)** selecteren door het selectievakje **Constante framesnelheid** in te schakelen.

Scherm verwijzingen - Detected Format

In dit dialoogvenster ziet u de gedetecteerde indeling van de videosequentie tijdens het opslagproces. Als u de indeling van uw video wilt detecteren, klikt u op de knop Video exporteren op de balk van het tabblad Start en selecteert u een van de volgende opties: Videobestand, 3D-videobestand, Draagbare video, Verliesloze video, dvd-filmschijf, dvd-gegevensschijf, beeldsequentie, YouTube, Flickr, Dropbox, Google Drive, OneDrive of Vimeo.

Klik op de knop Detecteren naast het veld Voorinstelling. Detect past de indeling voor de video-uitvoerresolutie aan op basis van de schermgrootte van uw beeldscherm.

Als u een andere indeling wilt gebruiken, u de indeling selecteren in de vervolgkeuzelijst Voorinstelling.

Klik op OK om de geselecteerde notatie als uitvoernotatie te gebruiken.

Scherm verwijzingen - Choose Base Folder to Mirror

Met deze functie u de mapstructuur (mappen en hun submappen) van uw \base\map naar een andere locatie kopiëren. Dit is ideaal als u uw hele muziekbibliotheek, inclusief de mapstructuur, wilt converteren naar een nieuwe locatie.

Basismap kiezen om te spiegelen

Klik op dit selectievakje als u wilt dat de mappen die de bestanden bevatten die u aan Switch hebt toegevoegd, worden gekopieerd met de nieuw geconverteerde bestanden.

Wanneer u op de knop converteren drukt, wordt een venster geopend waarin u wordt gevraagd uw basismap te kiezen om te kopiëren. Deze map moet (op een gegeven moment) alle bestanden bevatten die u hebt toegevoegd om over te schakelen voor conversie. Als u bijvoorbeeld alle bestanden in "C:\MyMusic\artists\albums" hebt toegevoegd, zijn uw keuzes voor de basismap "MyMusic", "Artists" en "Albums."

De nieuwe basismap en alle submappen worden gekopieerd naar de uitvoerlocatie die u hebt opgegeven in het uitvoerveld in Switch. Dus als uw uitvoermap is ingesteld op "C:\Documents\Converted Music" en u uw basismap opgeeft als "C:\MyMusic" worden de geconverteerde bestanden gekopieerd naar "C:\Documents\Converted Music\MyMusic.." met de mappen die uw muziek bevatten die daar wordt nagemaakt.

Scherm verwijzingen - Speech Recognition Settings

Switch gebruikt een spraakherkenningsengine om een ruwe benadering van de woorden te genereren die in een audiobestand worden gesproken. Kies een motor en profiel uit de lijst.