

# **Software NCH**

## **MixPad Software de Gravação Multifaixa**

Este guia do usuário foi criado para uso com  
MixPad Software de Gravação Multifaixa, versão 12.xx

## Suporte técnico

Se você tiver dificuldades em usar MixPad Software de Gravação Multifaixa leia o tópico aplicável antes de solicitar suporte. Se o seu problema não estiver coberto neste manual do usuário Por favor, veja o up-to-date MixPad Software de Gravação Multifaixa Suporte técnico on-line em [www.nch.com.au/mixpad/pt/support.html](http://www.nch.com.au/mixpad/pt/support.html).

Se isso não resolver seu problema, entre em contato conosco usando os contatos de suporte técnico listados nessa página.

## Sugestões de Software

Se você tem alguma sugestão de melhorias para MixPad Software de Gravação Multifaixa, ou sugestões para outros softwares relacionados que você possa precisar, por favor poste em nossa página de Sugestões em [www.nch.com.au](http://www.nch.com.au). Muitos de nossos projetos de software foram realizados após sugestões de usuários como você. Você recebe um upgrade grátis se seguirmos sua sugestão.

# MixPad Software de Gravação Multifaixa Conteúdo

Software relacionado .....	4
NCH Software Suite .....	7
Opções de codificador de Opus.....	8
Processo de autorização do Google no Windows XP e vista .....	9
Termos de licença de software .....	10

## **Básico**

Visão geral.....	12
Começando com MixPad.....	13
Escolhendo as configurações de áudio.....	14
Carregar um clipe de áudio para a área de trabalho MixPad.....	16
Gravação de um clipe.....	17
Metrônomo e pre-roll.....	19
Posicionamento, Seleção, Cópia e Vinculação de Clipes .....	20
Usando o navegador.....	22
Trabalhando com faixas.....	23
Trabalhando com seu projeto.....	25
Exportação de.....	27
Suporte de nuvem.....	28
VSTs.....	29
Referência de teclas de atalho.....	30

## **Edição**

Edição de clipes.....	32
Aparar ou expandindo clipes.....	35
Pontos de esmaecimento de envelope (automação).....	36
Editar linha do tempo.....	37
Análise Beat/tempo.....	38
Trabalhando com vídeo.....	39
Gerenciador de clip.....	40
Gerente de história.....	41
Marcadores.....	42
Ferramenta de comping.....	43
Janela FFT.....	44
Som surround.....	45

## **Biblioteca de som NCH**

Biblioteca de som NCH.....	47
----------------------------	----

## **Criar batidas**

Beat Maker .....	48
------------------	----

## **MIDI**

Reprodução de MIDI .....	51
--------------------------	----

Gravação de MIDI .....	52
------------------------	----

Edição de MIDI .....	53
----------------------	----

## **Efeitos**

Efeitos .....	55
---------------	----

Amplificar .....	58
------------------	----

Normalizar .....	59
------------------	----

Compressor .....	60
------------------	----

Equalizador .....	61
-------------------	----

Envelope .....	64
----------------	----

Panela estéreo .....	65
----------------------	----

Eco .....	66
-----------	----

Pitch Shifter .....	67
---------------------	----

Reverb .....	68
--------------	----

Phaser .....	69
--------------	----

Flanger .....	70
---------------	----

Vibrato .....	71
---------------	----

Tremolo .....	72
---------------	----

Doppler .....	73
---------------	----

Wah-Wah .....	74
---------------	----

Coro .....	75
------------	----

Distorção .....	76
-----------------	----

Efeito de rádio AM .....	77
--------------------------	----

Efeito telefônico .....	78
-------------------------	----

Reverter .....	79
----------------	----

Desvanecimento .....	80
----------------------	----

Mudança de velocidade e de tom .....	82
--------------------------------------	----

Reduzir vocais .....	83
----------------------	----

Isolar vocais .....	84
---------------------	----

Efeito anônimo .....	85
----------------------	----

Mudança de voz .....	86
----------------------	----

## **Arquivos de mídia e outros conteúdos**

Editor de Transcrição .....	87
-----------------------------	----

## **Efeitos**

Janela de efeitos de grupo .....	88
----------------------------------	----

Janela de Efeitos Mestres .....	89
---------------------------------	----

Janela de correção de pitch .....	90
-----------------------------------	----

## **Limpeza de áudio**

Redução de ruído .....	91
------------------------	----

Remoção de clique/pop .....	92
-----------------------------	----

Filtro de alta passagem .....	93
-------------------------------	----

Filtro low-pass .....	94
-----------------------	----

Filtro passa-banda.....	95
Controle automático de ganhos.....	96
Correção de deslocamento dc.....	97
De-esser.....	98

## Opções

Geral.....	99
Mensagens.....	100
Metrônomo.....	101
Mouse.....	102
Clipes.....	103
VSTs.....	104
Controlador MIDI.....	105

## Referências de tela

Editor de pontos fade.....	106
Pesquisa de aplicativos.....	107
Stretch or Shrink Clips.....	108
Advanced Recording Options.....	109
Color Picker Dialog.....	110
Detecting MIDI Event.....	111
Jog Wheel Setup.....	112
Rename Clip.....	113
Project Settings.....	114
Select Speed.....	115
Customize Tool Tab.....	116
Apply Auto Duck.....	117
Choose a Clip.....	118
Tempo Editor.....	119
Mix Tape Creator.....	120
Paste Options.....	121
Auto Duck Settings.....	122

## Outros Links

[Hardware recomendado](#) [Suporte a software](#)

# Software relacionado

MixPad é apenas um dos muitos produtos de software de áudio grande da NCH Software. Você pode achar útil a seguinte lista de software de áudio relacionado.

- Editor de áudio Wavepad. Um sofisticado e completo Indicados: programa para edição de gravações de áudio. Características...
  - Suporta um número de formatos de arquivo, incluindo wav (vários codecs), mp3, vox, gsm, real audio, au, aif, flac, ogg e muitos mais.
  - Som edição funções incluindo recortar, copiar, colar, excluir, inserir, silêncio, autoguarnição e muito mais.
  - Efeitos de áudio incluindo amplificar, normalizar, equalizador, envelope, reverb, echo, reverso, conversão de taxa de amostragem e mais.
  - Ferramentas, incluindo análise espectral (FFT), geração de Tom e síntese de fala.
  - Recursos de restauração de áudio, incluindo clique e redução de ruído pop remoção.
  - Amostra de suporta taxas de 6000 96000 Hz, estéreo ou mono, 8, 16, 24 ou 32 bits.
  - Capacidade de trabalhar com vários arquivos ao mesmo tempo em telas separadas.
  - Inclui um ripador de CD para carregar o áudio diretamente e rapidamente do CD.
  - Função de gravador de CD permite gravar seus arquivos de som para CD.
  - Gravador suporta gravação de voz ativada e autoguarnição.
  - Interface fácil de usar vai te começou a correr.
- Express Burn CD/DVD/Blu-Ray gravador. Queime seus dados para CD, DVD ou Blu-ray com este programa fácil de usar. Características...
  - Grava CDs de dados (para arquivos), CDs de áudio (para ser jogado em leitores de CD) dados DVDs e discos Blu-Ray de dados (Plus versão somente).
  - Grava discos de CD gravável (CDR) e CD regravável (CDRW).
  - Pode perfeitamente gravar CDs de áudio com sem pausa entre as faixas.
  - Express Burn Plus pode queimar DVDs (DVD-R, DVD-RW, DVD + R, DVD + RW) de dados compatível com ISO.
  - Formatos de suporte Joliet e CDA.
  - CDs de dados oferecem suporte a nomes extensos de arquivos e pastas multiníveis.
  - CDs de áudio é gravado com gravação digital directa (assim perfeita qualidade de áudio é mantida).
  - Para CDs de áudio suporta wav, mp3, wma, au, aiff, ra, ogg, flac, aac e muitos outros formatos de arquivo de áudio.
  - CDs de dados são totalmente compatíveis com extensão Joliet ISO.
  - Inclui a operação de linha de comando para automação e integração com outros programas.
  - Simples, fácil de usar interface para operação diária.
- Express Talk VOIP Softphone. Realizar a voz sobre IP (VoIP) as conversas com Express falar. Características...
  - Permite-lhe fazer chamadas de telefone gratuito direto de PC para PC ou PC para o telefone através de um provedor de VoIP SIP gateway de internet.  
Mais informações sobre VoIP.
  - Suporta até 6 linhas a um telefone com a capacidade de colocar chamadas espera.
  - Funciona com um fone de ouvido ou no modo viva-voz com apenas um microfone padrão e conjunto de alto-falantes.
  - Inclui compressão de dados (GSM, uLaw, ALaw, PCM e G726), echo cancelamento, redução de ruído, ruído de conforto e muito mais.
  - Usa o protocolo SIP padrão, então ele pode vincular a uma ampla gama de gateways de telefone, sistemas SIP ou outros softwares de telefone internet. Veja nossa lista de

recomendado a provedores de serviço VoIP (SIP).

- Pode ser configurado para trabalhar atrás de Firewalls e NATs.
- Suporta exposição do ID de chamador e log.
- Inclui um livro de telefone com discagem rápida.
- Suporta chamada transferência (Business Edition).
- Permite que você grave telefonemas para wav (Business Edition).
- Permite até 6 pessoas para participar de uma chamada usando o recurso de chamada de conferência (Business Edition).
- Permite a comunicação mais rápida e fácil usando o Push falar intercom (Business Edition).
- Inclui não perturbe o botão (Business Edition).
- Também características mais linha de opções de configuração avançaram no negócio de falar Express Edition.
- Funciona com nosso PBx Virtual VoIP para criar uma LAN com base em PBx para escritórios ou centros de chamadas.
- Usado em conjunto com o Software de gravação de chamada de VRS, pode gravar e salvar telefonemas para MP3, wav e muito mais.
- Peças em espera música para chamadores em espera. Pode também ligar para o Software de Player de mensagens em espera IMS para criar mixagens profissionais de música e mensagens em tempo real.
- Software de transcrição de música doze chaves. Aprenda a tocar e transcrever suas gravações de áudio usando o transcritor esta música. Características...
  - Analisa e gráficos de gravações de áudio polifônicas e monótonas
  - Fazer sua gravação e ver que as notas passam em tempo real
  - Ripar arquivos de CDs
  - Configurações definidas para obter os gráficos mais claros possível
  - Suporte para pedais permitir mãos operação livre
  - Abrandando ou acelerando gravações sem alterar o Tom
  - Tom-habilitado teclado de piano para auxiliar na identificação de notas
  - Separação de canais estéreo
  - Capacidade de uma seção de gravação de loop
  - Operação rápida e fácil
- Express Rip CD Ripper. Ripar arquivos de CDs de música para arquivos de áudio como wav ou mp3. Características...
  - Converte faixas de áudio de CD para arquivos wav ou mp3.
  - Qualidade CD extração de áudio digital (rasgar).
  - Ripador de CD mais rápidos disponíveis.
  - Controle completo sobre mp3 codificação incluindo modos constantes e variáveis em bitrates selecionáveis.
  - Automaticamente links para o banco de dados CDDb para obter informações de nome de pista.
  - Interface simples e fácil de usar.
- SoundTap Streaming Audio Recorder. Registro internet streams de áudio em qualidade digital perfeita. Características...
  - Gravação de digital pura. Nenhuma conversão analógica como outros gravadores de rádio de internet.
  - Grava qualquer som que você pode jogar em seu PC.
  - Permite que você ouça como você gravar (opcional).
  - Conversas de voz sobre IP de registros.
  - Salva arquivos no formato wav ou mp3 com uma grande variedade de opções de codec e compressão selecionadas.

- As gravações podem ser pesquisadas facilmente por data, hora, duração ou formato.
- Links para o WavePad Sound Editor Software assim que você pode editar os arquivos você tem registrados diretamente.
- Diretamente links para o Switch arquivo Software do conversor Mp3 para que você pode converter os arquivos de mp3 para mais de 20 outros formatos de arquivo se você precisar dele em outro formato.
- Diretamente links para o Express Burn CD Software gravador para gravar em CD.
- Muito fácil de instalar e usar.
- Switch Conversor de áudio. Converta suas gravações de áudio em diferentes formatos de áudio, usando esta ferramenta de conversão rápida e fácil. Características...
  - Converte uma variedade de formatos de arquivo de áudio diferentes, incluindo wav, mp3, ogg, flac, aac, wma, au, aiff, ogg, msv, dvf, vox, atrac, gsm, dss e outros formatos em mp3 ou wav, além de mais formatos suportados.
  - O codificador MPEG Layer-3 suporta taxas de bit constante ou variável de 8 a 320kbps com modos de correção e estéreo de erro opcionais.
  - WAV codificador suporte taxas de amostragem entre 6000 e 196000 Hz em PCM ou um número de outros codecs.
  - Até 32000 arquivos podem ser convertidos em um lote.
  - Otimizado código eficiente e uso da CPU para tempos de conversão mais rápidos.
  - Switch Sound File Converter integra diretamente com outros programas de software de som, incluindo Express Burn para gravação de CD Express Rip para ripar direto do CD, WavePad para edição de arquivos de som, RecordPad para gravação de som profissional e Express Scribe para Digitando as gravações de voz.
  - Pode ser executado a partir da linha de comando para automação e outros aplicativos de programação.
  - Conversor de arquivo de áudio do switch é intuitivo e fácil de usar interface.
- [Clique aqui para ver uma lista completa de outros produtos de software grande disponíveis da NCH Software.](#)



# NCH Software Suite

Esta é uma maneira útil de procurar todo o software disponível a partir de NCH Software. Você pode ver um conjunto de produtos por tipo como áudio, vídeo e assim por diante e ver o produto. De lá você pode experimentar o produto e ele irá baixar e instalá-lo para você a julgamento. Se você já tem o produto instalado, então você pode clicar em "executar agora" eo programa será lançado para você.

Há também uma lista de recursos para produtos na categoria. Clique em um recurso, como "editar um arquivo de vídeo", para instalar um produto com essa capacidade.

## **Busca**

Pesquise no nosso site produtos que correspondam a qualquer tipo de palavras-chave.

## **Veja mais do nosso software**

Navegue pelo nosso site para mais software.

## **Subscreva a nossa newsletter**

Você pode subscrever a nossa newsletter para anúncios de novos lançamentos e descontos. Você pode cancelar a assinatura a qualquer momento.

## **Veja os últimos descontos para compra**

Veja os últimos descontos que estamos oferecendo para a compra de nossos produtos.

# Opções de codificador de Opus

Codifica áudio para o formato de Opus.

## **Taxa de bits**

Taxa de bits-alvo em kbit/s (6-256 por canal) em modo VBR especifica a taxa média para uma grande e diversificada coleção de áudio. No modo CVBR e Hard-CBR-especifica a taxa de bits de saída específico. Padrão para > = 44,1 kHz entrada é 64 kbps mono fluxo, 96 kbps por par acoplado.

## **Usar o padrão de codificação bitrate**

No padrão modo, codificador irá escolher bitrate automaticamente. Para > = 44,1 kHz entrada é 64 kbps mono fluxo, 96 kbps por par acoplado.

## **Utilizar a codificação em bitrate variável**

Em VBR modo o bitrate pode ir acima e para baixo livremente dependendo do conteúdo para atingir a qualidade mais consistente.

## **Uso restrito a codificação bitrate variável**

Saídas para um bitrate específico. Este modo é análogo à CBR em codificadores MP3/AAC e modo gerenciado em vorbis codificadores. Isto proporciona qualidade menos consistente do que o modo VBR mas consistente bitrate.

## **Usar codificação bitrate constante difícil**

Com duro-cbr cada frame será exatamente o mesmo tamanho, semelhante a como discurso codecs funcionam. Isto proporciona baixa qualidade geral, mas é útil onde o bitrate alterações podem vaziar dados em canais codificados ou em transportes síncronos.

## **Para baixo de mistura (nenhum)**

Não se mistura, manter os canais mesmo como fonte.

## **Downmix para mono**

Força para Downmix para mono.

## **Downmix estéreo**

Downmix estéreo se > 2 canais de entrada.

# Processo de autorização do Google no Windows XP e vista

Passos extras são necessários para dar MixPad autorização para carregar no Google Drive e/ou YouTube ao ser executado no Windows XP ou Windows Vista:

1. Clique em **Autorize...** na autorização {} **Autorização** caixa de diálogo.
2. Na página da web que se abre, acesse sua conta do Google, se necessário.
3. Confirme que você autoriza MixPad a acessar os recursos solicitados.
4. Cópia do **Código de autorização** fornecido pelo Google e colá-lo na **Confirmar autorização** diálogo em MixPad.
5. Clique em **Pronto** para confirmar que a autorização é completa.

# Termos de licença de software

Nosso objetivo é de que cada usuário tenha uma experiência de sucesso com nosso software. Oferecemos a você sem a inserção de você aceitar nosso Acordo de Licença de Usuário Final (EULA).

## ACORDO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL DE SOFTWARE (EULA)

Esta EULA limita nossa responsabilidade e é regida por um acordo arbitral e um acordo de local. Por favor, leia abaixo como estes termos afetam seus direitos.

1. Os direitos autorais deste software e qualquer trabalho visual ou áudio distribuído com o software pertencem ao NCH Software e outros listados na caixa de sobre. Todos os direitos reservados. A instalação deste software e qualquer software empacotado com ou instalado demanda deste software, incluindo atalhos e pastas de menu inicial, é licenciada apenas de acordo com esses termos. Esses direitos autorais não se aplicam a nenhum trabalho criativo feito por você, o usuário.
2. Ao instalar, usar ou distribuir o software, você, em seu próprio nome e em nome de seu empregador ou principal, concorda com estes termos. Se você não concordar com nenhum desses termos, você não pode usar, copiar, transmitir, distribuir ou instalar este software - devolvê-lo ao local de compra dentro de 14 dias para receber um reembolso total.
3. Este software, e todos os arquivos, dados e materiais que acompanham são distribuídos "como está" e sem garantias de qualquer tipo, expressas ou implícitas, exceto conforme exigido por lei. Se você pretende confiar neste software para fins críticos, você deve testá-lo totalmente antes de usá-lo, instalar sistemas redundantes e assumir qualquer risco.
4. Não seremos responsáveis por qualquer perda decorrente do uso deste software, incluindo, mas não se limitando a qualquer perda especial, incidental ou consequente. Todo o recurso contra nós para todas as reivindicações está limitado a receber um reembolso total do valor que você pagou pelo software.
5. Você pode não usar este software em nenhuma circunstância em que haja qualquer risco de que a falha deste software possa resultar em uma lesão física ou perda de vidas. Você não pode usar este software se você não fizer backup regularmente do seu computador, ou não tiver software antivírus e firewall instalado no computador, ou manter dados confidenciais não criptografados em seu computador. Você concorda em indenizar-nos de quaisquer reivindicações relacionadas a tal uso.
6. Você pode copiar ou distribuir o arquivo de instalação deste software em seu formulário completo inalterado, mas você não pode, em nenhuma circunstância, distribuir qualquer código de registro de software para qualquer um de nossos programas sem permissão por escrito. Caso você distribua um código de registro de software, você estará sujeito a pagar o preço total de compra por cada local onde ocorre o uso não autorizado.
7. Se você usar qualquer recurso de upload do YouTube deste software, você concorda com os Termos de Serviço do YouTube (<https://www.youtube.com/t/terms>).
8. O uso de dados coletados pelo software está sujeito à Declaração de Privacidade de Software NCH que permite a coleta automática de estatísticas de uso anonimizada em circunstâncias limitadas.
9. Escolha do Direito. Se você reside nos Estados Unidos, seu relacionamento é com a NCH Software, Inc, uma empresa dos Estados Unidos, e este acordo é regido pelas leis e tribunais do Colorado. Se você reside em qualquer lugar do mundo fora dos Estados Unidos, seu relacionamento é com a NCH Software Pty Ltd, uma empresa australiana, e este acordo é regido pelas leis e tribunais do Território da Capital Australiana. Tais tribunais têm jurisdição contínua e exclusiva sobre qualquer disputa entre você e nós, independentemente da natureza da disputa.

10. Apenas para Clientes dos E.U.A: Acordo de Arbitragem e Renúncia de Ação de Classe: Se você reside nos Estados Unidos, a NCH Software e você concordam em arbitrar todas as disputas e reivindicações entre nós de acordo com as regras e processo definidos na versão em Inglês dos seguintes termos: [www.nch.com.au/general/legal.html](http://www.nch.com.au/general/legal.html) . POR FAVOR LEIA ESSES TERMOS CUIDADOSAMENTE. ISSO PODERÁ AFETAR SEUS DIREITOS. Nesses termos, VOCÊ E A NCH CONCORDAM QUE CADA UM SÓ PODERÁ APRESENTAR REIVINDICAÇÕES CONTRA O OUTRO EM SUAS CAPACIDADES INDIVIDUAIS, E NÃO COMO REQUERENTE OU MEMBRO DE CLASSE DE QUALQUER SUPOSTA CLASSE OU PROCEDIMENTO REPRESENTATIVO.

# Básico - Visão geral

MixPad é um pacote de software mixagem da faixa multi projetado para produção de áudio profissional. Basta carregar arquivos de áudio existentes, ou gravar novos arquivos em MixPad, ajustar os volumes, painelas, fades, adicionar efeitos e misturar seus cliques de áudio para baixo para criar um único arquivo de áudio de alta qualidade. É o equivalente digital usando um gravador multi-track e mesa de mistura.

## Características:

- Suporte de driver ASIO, DirectSound, MME.
- Faixas ilimitadas.
- Suporte para reprodução de MIDI.
- Automação de envelope de Pan e volume.
- Interface gráfica intuitiva e simples.
- Volume independente, pan e efeitos para cada faixa.
- Entrada de áudio independente e roteamento de saída para cada faixa.
- Suporta um grande número de formatos de arquivo, incluindo wav (vários codecs), mp3, ogg, flac, vox, gsm e muito mais.
- Alta exatidão para a mistura exata.
- Arraste e solte arquivos existentes diretamente para a área de trabalho.
- Inclui um ripador de CD para carregar o áudio diretamente de um CD de áudio.
- Inclui um gravador de som de alta qualidade que suporta autotrim e gravação de voz ativada.
- Integrado com [Wavepad sound editor](#) , assim você pode conduzir a edição avançada em seus arquivos sem precisar salvar seus arquivos no meio.
- Solo e muda característica em cada faixa.
- Adicione vários efeitos encadeados para cada faixa.

## Requisitos do sistema

- Windows 2000/XP/2003/2008/Vista/7/8/10/11

MixPad é apenas um componente da NCH Software suite de software de áudio. Se você não tiver já então, por que não visitar [www.nch.com.au](http://www.nch.com.au) para download e julgamento nossos outros pacotes de software de áudio profissional.

## Básico - Começando com MixPad

Um projeto MixPad consiste de uma ou mais faixas. Cada faixa tem seu próprio conjunto de controles no lado esquerdo da tela para controlar o volume total, pan e outros recursos de reprodução da faixa.

Cada faixa pode conter um número ilimitado de clipes de áudio. Clipes de áudio são as peças de áudio que você deseja misturar juntos em um arquivo. Sempre que você adiciona um arquivo mp3, importa a partir de um CD ou fazer sua própria gravação, um clipe de áudio será adicionado à faixa atualmente selecionada.

Quando você ter ajustado todos os volumes e desvanece-se exatamente como você quiser, você pode dar saída seu projeto para um WAV, .mp3, .gsm ou um dos muitos outros formatos simplesmente selecionar exportar o projeto como arquivo de áudio no menu arquivo e escolhendo o formato que você deseja salvar em. Como alternativa, se não acabar misturando e quer voltar para ele mais tarde, você pode salvar seu projeto para ser reaberto para mais tarde.

# Básico - Escolhendo as configurações de áudio

## Dispositivos suportados

O MixPad atualmente possui suporte para reprodução para dispositivos ASIO, DirectSound, Windows Core Audio e MME e gravação de dispositivos ASIO, Windows Core Audio e MME.

O NCH recomenda o ASIO ou o Windows Core Audio para reprodução e gravação. O ASIO e o Windows Core Audio fornecerão o melhor desempenho e a menor latência possível e oferecerão a maior precisão ao sincronizar gravações. A ASIO também permitirá que você reproduzimente e grave a partir de vários canais do mesmo dispositivo. Se você não tiver uma placa de som capaz de ASIO, então você deve escolher o Windows Core Audio como sua opção de reprodução e gravação.

Outra opção é instalar o driver do ASIO4ALL que fornece uma camada sobre a placa de som normal, permitindo que ele seja usado como um dispositivo ASIO por software como o MixPad. Você pode baixá-lo gratuitamente de <http://www.asio4all.com/>.

## Configurando as opções de áudio do projeto

Abra a caixa de diálogo Opções (arquivo--> opções...) e clique na guia geral. Aqui você é capaz de definir o dispositivo de reprodução que você gostaria MixPad usar. Se você selecionar um dispositivo ASIO então você também poderá selecionar qual o canal para alocar como seus principais saídas esquerdas e direita. Esta opção não está disponível para drivers DirectSound ou MME.

## Configurando as opções de Audio Track

Para definir opções de áudio que são específicas a uma trilha individual, selecione a faixa e clique o botão 'Opções de áudio' sob o separador 'Gravação' ou clique no botão 'ícone de chave inglesa' para a direita no painel de controle da trilha.

### Faixa

A **selecionar configurações de faixa** exibe a faixa que você está editando é o número de índice de rastrear. Você pode mudar para qualquer outra das faixas listadas na lista suspensa. Se você fizer uma alteração para a qualquer uma das opções abaixo, escolha **Aplicar configurações** clicando em **aplicar** ou clique em Okey para aplicar essas configurações para a pista. Se você fizer uma alteração, em seguida, clique em **aplicar**, escolha **Configurações se aplicam a todas as faixas** aplicará a mudança para todas as faixas.

### Opções de gravação

Aqui, você será capaz de definir o dispositivo de gravação que você deseja usar para esta faixa. Se você escolher um dispositivo ASIO, que você também será capaz de selecionar quais canais usar para dispositivos multicanais.

Para configurar a gravação usando um dispositivo de áudio, selecione a opção de **registro usando um dispositivo de áudio** e selecione o dispositivo que você deseja gravar. Você pode especificar se deseja gravar como mono ou estéreo e se o dispositivo pode gravar vários canais, você pode especificar quais dois canais serão gravados.

Para configurar a gravação usando um dispositivo MIDI, selecione a opção **Gravar usando um dispositivo MIDI** e selecione o dispositivo que deseja gravar. Para obter mais informações sobre a gravação MIDI, consulte o tópico [Gravação MIDI](#) neste manual.

### Gravar áudio de streaming

Esse recurso permitirá que você grave áudios de streaming, como rádio na internet, webcasts e conversas voip conduzidas com softphones como Zoom ou Skype.

Para gravar áudio sendo reproduzido no leitor de som padrão do seu PC, selecione o Gravar usando uma opção **de dispositivo de áudio** e selecione Gravar áudio de **streaming**. Este recurso é altamente recomendável quando você deseja gravar reuniões zoom ou Skype.

### Dispositivo de reprodução de áudio



Aqui você é capaz de selecionar o canal de saída para esta faixa específica. Note-se, isto só está disponível se você selecionou um dispositivo ASIO como seu dispositivo de reprodução principal (consulte Configurando as opções de áudio do projeto, acima). Se você quiser usar o projeto padrão à esquerda e direito canais, você pode definir essas opções para a saída principal (à esquerda) e a saída principal (à direita). Se você deseja usar diferentes saídas das configurações padrão do projeto, você pode alterá-los aqui e substituem as configurações de projeto.

### **Opções de reprodução de MIDI**

Esta seção permite que você escolha entre um dispositivo MIDI ou um instrumento virtual para reprodução.

### **Opções de monitoramento**

Se você estiver usando hardware ASIO, então você pode verificar a caixa **permitir o monitoramento de dispositivos ASIO** que permitirá que você ouvir o que você está gravando através de seus fones de ouvido. No entanto, uma melhor abordagem para monitoramento de sua gravação é usar o hardware diretamente. Placas de som mais externas permitirá monitorar diretamente sua entrada através de uma saída de fone de ouvido. Esta opção irá fornecer-lhe com o melhor desempenho e zero latência."

Se você está gravando a partir de um dispositivo MIDI (como um teclado de piano MIDI), então você pode monitorar sua gravação usando um instrumento VST para sintetizar o MIDI em sons. Para fazer esta verificação a caixa **habilitar MIDI monitoramento via instrumento VST para dispositivos ASIO** e selecione o drop-down lista qual instrumento você gostaria de usar.

# Básico - Carregar um clipe de áudio para a área de trabalho MixPad

Use um dos seguintes métodos para carregar um clipe em uma faixa. Observe que MixPad pode realocar o clipe para a faixa seguinte, se o clipe sendo carregado se sobrepõem a outros clipes.

## Gravar uma faixa usando o MixPad

Para obter detalhes sobre a gravação de uma faixa no MixPad, consulte o tópico de [gravação de um clipe](#) neste manual.

## Carregar um clipe existente de um local no seu disco rígido

Para abrir um arquivo de áudio existente e adicioná-lo como um clipe de MixPad, clique no botão **Load clipe** na barra de ferramentas. Navegue até o local do arquivo de áudio e clique em abrir. Como alternativa, você pode arrastar e soltar o arquivo na área de trabalho MixPad.

## Carregar um clipe de um CD

Você pode carregar uma faixa de áudio de um CD, selecionando a opção de menu Clip--> carregar clipe do CD. Como alternativa, você pode clique a gota para baixo do ícone da barra de ferramentas carga Clip e selecione Rip Clip. MixPad será a primeira tentativa para procurar as informações de faixa para seu CD on-line e em seguida, exibir uma lista de disponível CD faixas para você escolher. Seleccione um ou mais faixa que você deseja carregar e, em seguida, clique no botão Load.

## Carregar um clip da biblioteca de estoque

MixPad vem com uma biblioteca de efeito de som livre, que inclui arquivos de música e efeitos de som livre de royalties. Durante o período de teste gratuito, os usuários poderão três clipes da biblioteca para download e terá acesso ilimitado em cima da compra de MixPad.

Para acessar a biblioteca de ações, clique no item de menu Clip e selecione **clip de carga da biblioteca Stock**. Você pode visualizar qualquer clipe na biblioteca. Para fazer o download, selecione o clipe e clique no botão de Download.

## Carregar um clipe de um arquivo de vídeo

MixPad pode extrair o áudio de um arquivo de vídeo para uso em suas misturas. Basta carregar um arquivo de vídeo existente em MixPad como um clipe, como descrito na seção "carregar um clipe existente de um local no seu disco rígido" acima. Um indicador também é criado que marca o final do áudio exportado.

# Básico - Gravação de um clipe

O primeiro passo para a gravação de um clipe é selecionar suas opções de entrada de áudio. Clique no ícone de **Opções de áudio** no painel de controle de faixa, que irá abrir as opções de áudio para essa faixa. Selecione o dispositivo e os canais que deseja usar. Se você tiver um dispositivo compatível com ASIO, selecioná-lo como o dispositivo lhe dará o melhor desempenho possível com MixPad. Se você tiver uma placa de som ASIO capaz com múltiplas entradas, você pode gravar várias fontes diferentes, em diferentes faixas ao mesmo tempo. Basta escolha qual você gostaria de usar para cada faixa de caixa de diálogo Configurações de áudio de entrada.

Na mesma janela de opções de gravação, você também pode escolher qual taxa de amostra você gostaria de usar para gravação, e se você gostaria de gravar em estéreo ou mono. Clique em OK para salvar as configurações de áudio.

Agora clique no botão **Record** no painel de controle da faixa para colocar a trilha no modo Record-standby-MixPad não começará a gravar ainda. Verifique se o medidor de nível de áudio, localizado na parte inferior do painel de controle da faixa, está registrando uma entrada. Se não houver nenhuma leitura do medidor aqui, seus dispositivos de entrada de áudio não foram configurados corretamente.

Finalmente, pressione o botão de registro principal (encontrado na parte inferior com os outros botões de controle de projeto), e MixPad começa a gravação.

Você pode gravar facilmente para várias faixas, colocando mais de uma faixa em modo de espera do registro. Quando você pressiona o botão de registro principal, qualquer pista no modo standby-registro começará a gravação.

Se no processo de gravação, você não estiver satisfeito com o que tem sido gravado e quer reiniciar, clique simplesmente **regravar**, MixPad irá descartar tudo gravado e reiniciar a gravação desde início.

## Punch and Roll

Selecione uma região e escolha **Punch and Roll** para gravar exatamente na região selecionada.

Para iniciar a gravação de socos e rolos, selecione uma região e clique no botão **Gravar** na guia de gravação e selecione **Punch and Roll**. Você também pode clicar na seta ao lado do botão Gravar e selecionar **Punch and Roll**.

Existem diferentes modos de gravação na gravação **de Punch and Roll**. Você pode acessá-lo indo para a guia Opções de MixPad -> Gerais e clique no botão **Configurações de perfuração e rolo...**

- O modo Automático escolhe entre "Fixo" e "Flexível" com base no tipo de áudio que estamos gravando.
- O modo Fixo pára automaticamente com base na duração da região selecionada. Este modo é recomendado para tipos de áudio de música.
- O modo Flexível continua sendo gravado a partir da região selecionada e pára até que o usuário decida. Este modo é recomendado para tipos de áudio de voz, como podcasts, etc.

## Registro de repetição (recurso de tomada múltipla)

Tomar vários é um recurso avançado que permite gravar o mesmo segmento várias vezes. Após a gravação, você terá um clipe de tomada múltipla, que é um clip que contém takes diferentes. Você pode escolher o melhor e apagar todas as outras tomadas.

Para usar esse recurso, selecione uma região no cronograma e habilite o modo loop, defina um ou mais faixa (s) para gravar modo usando o gravador de som e, em seguida, iniciar a gravação antes da região. Você vai notar que sua gravação será executar um loop desde o início da região até o fim da região. Cada loop criará um take. Quando terminar, você pode usar o menu pop-up para escolher a tomada que você quer, ou você pode pressionar Ctrl + Shift + P (Previous), Ctrl + Shift + N (Next) para escolher o anterior ou seguinte tomar no clipe de tomada múltipla.

Atualmente, esta característica não suporta gravação de MIDI.

# Básico - Metrônomo e pre-roll

## Metrônomo

MixPad foi construído em um metrônomo que irá assinalar ao longo no ritmo e no compasso de tempo especificado no campo de *Tempo* de projeto da mini barra de ferramentas na parte superior da janela do projeto. Você pode alternar rapidamente o metrônomo/desativação clicando no botão de metrônomo na mesma barra de ferramentas.

## Pre-roll

Pre-roll é um recurso que permite que você iniciar a reprodução ou gravação de uma posição, uma quantidade mais cedo do que sua atual posição do cursor. Isso é mais útil quando você está gravando e você quer ouvir os alguns bares antes da posição da sua gravação.

Você pode definir um montante específico de pre-roll para reprodução e gravação na caixa de diálogo *Opções*

Você pode rapidamente activar/desactivar a função pre-roll, clicando no botão na mini barra de ferramentas na parte superior da janela do projeto.

# Básico - Posicionamento, Seleção, Cópia e Vinculação de Clipes

Quando você precisa selecionar apenas um clipe, basta clicar sobre o título do clipe que você deseja selecionar. Se você deseja selecionar vários cliques, pressione o botão esquerdo do mouse e arraste uma caixa de seleção ao redor dos cliques que você deseja selecionar.

A maneira mais fácil para alterar a posição de um clipe é simplesmente clicando sobre a legenda da janela do clipe e arrastando-o para um novo local. Você pode arrastar um clipe para um novo local dentro de sua faixa atual ou para uma nova faixa completamente. Se o clipe é muito pequeno então você talvez ache útil para diminuir o zoom mais perto. Isto lhe dará uma maior barra de legenda para trabalhar com.

Se você precisa mover um clipe por quantidades muito pequenas, você pode ampliar muito perto para que possa ver o precise iniciar ponto de seu clipe. Ou você pode usar a tecla **Shift + esquerda/direita** para ajustar os cliques selecionados para esquerda ou direita. O tamanho da cutucada pode ser configurado na guia do projeto da caixa de diálogo **Opções**.

Para o posicionamento exato e consistente dos grampos, você pode encontrá-lo útil usar as linhas de grade. Quando as linhas de grade estiverem ativadas, os cliques serão encaixados na linha de grade mais próxima ao arrastá-los. Para substituir o encaixe, basta manter pressionada a tecla Shift enquanto arrasta o clipe. Alternativamente, você pode desativar as linhas de grade completamente clicando no botão de alternância no painel de ferramentas no canto inferior esquerdo da tela MixPad. Você também pode alternar as linhas de grade pressionando CTRL + G.

Você pode copiar e colar cliques de diferentes posições e faixas. Simplesmente selecione o clipe que você deseja copiar, pressione Ctrl + C, selecione o novo local do clipe e pressione Ctrl + V para colá-lo. Como alternativa, você pode usar o copiar e colar comandos no menu Clip, ou no menu do botão direito do mouse.

Outra maneira de copiar um clipe é mantenha pressionada a tecla Ctrl chave e arraste um clipe. Isto irá produzir uma cópia do clipe e permitem que você arraste-o para o novo local.

Você também pode copiar e colar vários cliques simultaneamente. Selecione vários cliques segurando a tecla Shift pressionada enquanto você seleciona cada grampo. Se você fizer uma cópia neste ponto, todos os cliques serão copiados.

Você pode bloquear cliques para evitar acidental re-posicionamento de cliques enquanto você está editando. Uma vez bloqueado, um clipe não pode ser movido até você desbloqueá-lo. Para bloquear o clipe selecionado, clique no ícone de **Clipe de bloqueio/desbloqueio** na barra de ferramentas guia do grampo. Clique neste botão novamente para desbloquear o clipe bloqueado. Quando um clipe é bloqueado, o ícone de cadeado no lado direito da barra de título do clipe aparecerá bloqueado. Se o clipe é muito pequeno, você não poderá ver o ícone de cadeado, a menos que você zoom.

Para excluir um clipe de área de trabalho, basta clicar no ícone "X" no canto superior direito da janela do clipe. Você pode também selecionar o clipe e pressione Ctrl + apagar. Excluir um clipe não exclui o subjacente arquivo de áudio, assim você será capaz de recarregar o clipe se mudares de ideias. Tal como acontece com o ícone de bloqueio, o próximo ícone pode não estar visível se seu clipe é muito pequeno.

## Cópia de sistema / colar de sistema

Este recurso pode deixar você compartilhar dados de áudio entre aplicações diferentes. Você pode copiar um clipe ou parte de um clip para área de transferência do sistema, e outras aplicações, Wavepad por exemplo, podem Cole que clip ou a parte que o clipe da área de transferência do sistema. Vice-versa, se você usar o Wavepad para copiar o áudio para a área de transferência do sistema e em seguida no MixPad, você pode usar pasta de sistema para obter que o áudio da área de transferência da sistema.

### **Clipes de ligação**

A posição de tempo relativo dos clipes fica ligada. Se você arrastar um clipe 10ms para a frente, todos os clipes que estão ligados a isso também se moverão 10ms para a frente. Para vincular clipes, selecione pelo menos dois clipes e clique no botão "Link Clips" localizado na guia "Clip". Para desvincular clipes, selecione os clipes a serem desvinculados e clique no botão "Desvincular clipes". Você também pode clicar com o botão direito do mouse em qualquer um dos clipes selecionados para vincular e desvincular clipes.

## Básico - Usando o navegador

Se você estiver trabalhando em um projeto grande ou complexo, você pode encontrar usando o controle de navegação (canto inferior esquerdo da sua janela de projeto) útil para mover-se em torno de seu projeto. Este pequeno controle mostra um mapa de visão geral de seu projeto inteiro. Você pode clicar e arrastar o controle para localizar rapidamente a área de seu projeto para o qual você gostaria de mover-se sem a necessidade de alterar as configurações de zoom ou rolar por aí procurando por ele.

Clipes são representados por pequenos retângulos e os limites da área atualmente visível (ou seja o que você pode ver em sua janela principal) é representado pela área delineada colorida mais leve.



# Básico - Trabalhando com faixas

MixPad permite que você trabalhe em um número ilimitado de faixas. Por padrão, existem cinco faixas na janela projeto, mas você pode adicionar ou excluir faixas como muitos como você precisa.

## Adição e remoção de faixas

Para adicionar uma nova faixa, pressione Ctrl + T. alternativamente você pode usar o ícone "Add track" na guia de faixa, ou faixa--> adicionar faixa no menu.

Para inserir uma nova faixa, pressione Ctrl + Insert. Alternativamente, você pode usar o ícone "Inserir faixa" na guia de faixa.

Para excluir uma faixa, selecione-o e pressione Ctrl + Shift + Delete. Alternativamente, você pode usar o ícone "Delete faixa" no lado direito da janela do projeto, ou uso faixa--> excluir faixa no menu.

## Selecionar e mover faixas

Você pode usar para cima e para baixo para selecionar uma faixa ou use o mouse para clicar a faixa que você deseja selecionar. Page Up / Page Down pode ser usado para selecionar primeira ou a última pista. CTRL + seta para cima/para baixo irá mover a trilha selecionada atual cima ou para baixo.

## Gravação em múltiplas faixas

Para gravar várias faixas ao mesmo tempo, clique no botão Rec no painel de controle, as faixas que você quer gravar a. Clique no botão Rec coloca aquela faixa em modo de espera recorde. Para começar a gravar todas as faixas no modo de gravação, clique no botão principal registro nos controles na parte inferior da janela do projeto.

## Opções de configuração de áudio

Cada faixa no MixPad tem suas próprias opções de áudio, cobrindo a entrada e saída dispositivos e canais. Você pode definir essas opções clicando no ícone de **Áudio opções** na janela de faixa, ou você pode clicar a faixa e selecione "Opções de áudio" do menu de pista. Qualquer cliques gravados nesta pista, em seguida, usará essas configurações.

Para ver rapidamente as opções de áudio para qualquer faixa, passe o mouse sobre o ícone de áudio opções na janela de faixa para fazer as configurações aparecem.

## Muting e Solando faixas

Quando você está ouvindo um projeto MixPad quiser pode só ouvir algumas faixas a qualquer momento. Por exemplo, você pode querer ouvir uma peça de piano tranquila sem ouvir uma faixa de tambor alto. O botão mute **M**, que é encontrado no painel de controle de faixa, permite silenciar uma trilha. Qualquer pista no mudo não vai jogar quando você jogar o projeto. Por outro lado, você pode definir uma faixa de solo, clicando o botão **S**, também encontrado no painel de controle de faixa. Quando uma ou mais faixas situam-se a solo, serão jogadas apenas faixas definidas para solo.

## Em colapso

Se você tiver uma mistura complicada, você pode acabar com muitas faixas. Para evitar desnecessárias quantidades de rolagem, você tem a opção para recolher as faixas que você não está editando no momento. Para recolher uma faixa, clique o pequeno "-" botão ao lado do campo de título de faixa no painel de controle de faixa.

## Pan

Você pode usar o controle deslizante de pan, localizado no painel de controle cada faixa, a pan o áudio de uma trilha que sai do canal esquerdo apenas, o canal direito apenas ou em qualquer lugar no meio. O efeito do controle deslizante pan na pista irá combinar com quaisquer pontos de esmaecimento específico pan que foi adicionado à grampos individuais.

## Adicionando uma cadeia de efeitos

MixPad permite que você construa uma cadeia de efeitos ao vivo em cada faixa. Uma cadeia de efeitos ao vivo significa que qualquer efeito que você aplicar será aplicado durante a reprodução, o que elimina a necessidade de esperar para o seu áudio processar com o efeito. Para criar ou editar um efeito, basta clicar no botão ' Fx ' no painel de controle de faixa. MixPad apresentá-lo com uma janela mostrando a lista dos efeitos atualmente aplicado a faixa selecionada. Clique em Adicionar para adicionar um novo efeito, ou selecione um efeito existente e clique em Editar para editar suas propriedades. Selecione um efeito e clique em remover para remover o efeito de cadeia.

### **Cores de faixa**

Você pode atribuir uma cor para cada pista, o que pode ajudar a diferenciar visualmente faixas do outro. Para atribuir uma cor, clique com o botão direito em uma faixa e selecione a **Faixa de cor** no menu que aparece. Aparecerá uma caixa de diálogo de cor; clique em uma cor para selecioná-lo e clique em Okey para aplicá-lo para a pista. Observe que os tons mais escuros têm um melhor contraste contra o fundo da pista, aumentando a visibilidade de forma de onda.

### **Exibição de DB**

Exibição de DB é o medidor colorido mostram o DB nível quando você tocar ou gravar clipes. Cada faixa tem uma exibição de DB, e você pode notar que há uma linha de pico vermelho em db exibir quando você jogar ou gravação. Isso ajuda você a saber o nível de db exata, e você pode limpar o pico db vermelha linha apenas simples clique na exibição de db.

### **Janela do misturador**

A janela do misturador é uma janela flutuante que contém todos os controles de faixa no estilo vertical. Tem as mesmas funções como a faixa controles na janela principal, mas fornece acesso fácil a todos os controles de faixa. Clique no botão **misturador** na guia Início para abrir. Aqui, você pode controlar o volume principal, bem como o volume de cada trilha, e você também pode definir todas as rotas, incluindo pan, cor, mute, solo, etc.

### **Barra do Explorer**

Barra do Explorer contém links para os recursos mais utilizados no MixPad. Você pode minimizar as seções que você não usa com frequência, clicando no título. Para controlar a aparência da barra do Explorer, clique no menu Exibir e depois barra do Explorer.

# Básico - Trabalhando com seu projeto

Um projeto MixPad é sua mistura inteira. É que todas as suas faixas e todos os seus clipes.

## Jogando

Para jogar um projeto MixPad mova o cursor de reprodução para a posição que você gostaria de começar a partir e clique no botão *jogar* no lado inferior esquerdo da tela. Como alternativa, você pode pressionar a barra de espaço como uma maneira rápida de alternando entre o jogo e parar. Clique nos botões de *avanço rápido* *retrocesso* para pesquisar através de seu áudio, ou clique nos botões *ir para iniciar* ou *para o fim* para saltar rapidamente para o início ou o fim da faixa selecionada.

Reproduzir a mistura usando a ferramenta Esfregar pode ser útil para localizar seções específicas enquanto trabalha na sua mistura. Para reproduzir sua mistura no modo scrub, clique no botão *Esfregar* localizado nos controles na parte inferior da janela do projeto. Você também pode pressionar 'F6' para alternar esfregar dentro ou fora. Uma vez que a reprodução esteja no modo de esfregar, use as setas esquerda e direita para navegar através da mistura. A reprodução com esfregão começa lenta e aumenta a velocidade à medida que você segura os botões de seta para baixo.

## Parar e pausar

No MixPad, se você clicar no botão *Stop*, reprodução será interrompida e o cursor irá retornar para a posição que foi antes de começar a tocar. É assim que você pode facilmente testar que o cursor no local correto sem perder a posição de seu cursor cada vez que você jogar.

Você também pode pausar a reprodução, apertando o botão de *pausa* ou pressionando a tecla 'P'. Neste cenário, reprodução será interrompida, mas em vez do cursor retornar para seu local original, ele irá parar exatamente onde estava quando você pressionou a pausa. Você pode então retomar reprodução de pausa pressionando novamente ou o botão de play.

Se você apertar o botão de *Play ...* enquanto a reprodução já está em movimento, a reprodução será reiniciado na posição que o cursor estava em quando reprodução foi começada.

## Selecionar uma região do projeto

Você pode selecionar uma região específica do seu projeto, se você quer se concentrar o seu trabalho nessa área. Arraste o mouse na área de cronograma MixPad e isto irá criar uma região realçada. Agora quando você clica em jogar, MixPad vai começar a jogar a partir da posição do cursor, e se, atualmente, o projeto está em modo de loop, MixPad será executar um loop tocando a área realçada quando atingir o final da região. Se você começar a jogar depois do fim da região, MixPad só vai jogar até o fim do projeto em vez de loop. Para desmarcar a seleção da linha do tempo, clique no botão limpar no cronograma, ou pressione Ctrl + m.

## Salvando e carregando

Você pode salvar seu projeto como um arquivo de .mpdp com uma pasta de dados (mesmo nome de arquivo de projeto com um. ProjectData postfix) e em seguida carregá-lo para uso mais tarde. Quando você salva um projeto MixPad, todos os arquivos de áudio são salvos na pasta de dados do projeto. Isto significa que se você deseja mover o seu projeto para um computador diferente ou local, as coisas que você precisa salvar o arquivo de projeto e a pasta de dados associados.

## Modos de linha do tempo

A linha do tempo pode ser vista em ambos os minutos e segundos ou em barras e batidas. Para alternar entre os dois, clique no botão de modo de cronograma localizado acima os controles de jogo e apenas para a direita do botão de laço.

## Modo de reprodução do loop

Para executar um loop uma seção de seu projeto MixPad repetidamente, ative modo de jogo de loop clicando o botão de modo de loop, localizado na barra de ferramentas guia de gravação (também encontrado logo acima do botão Play no canto inferior esquerdo da janela do MixPad). Em seguida, selecione a parte do seu projeto que você quer fazer um loop clicando e arrastando na área de linha do tempo abaixo dos trilhos. Quando você clica em jogar e a posição do cursor é antes do fim da região, MixPad iram jogar a partir da posição atual do cursor e uma vez chega ao fim da região selecionada, a região selecionada será executar um loop enquanto o botão de modo de jogo de loop é ativado.

### **Ajuste do BPM e compasso**

Na mesma área que o botão de modo de cronograma (sob as faixas), você pode atribuir um novo batimentos por minuto (BPM) para o projeto e alterar a assinatura de tempo. Se o modo de linha de tempo é definido como bares/bate, ajustando o BPM ou compasso atualizará as marcas sobre o cronograma do projeto.

### **Exibir linhas de grade**

Usando linhas de grade vai ajudar a alinhar loops e peças em várias faixas. Para ativar as linhas de grade, clique no botão de linhas de grade à direita do botão de modo de linha do tempo, logo acima dos controles de reprodução. Você também pode alternar as linhas de grade pressionando CTRL + G. Note que se você alterar o BPM, você terá que redefinir as linhas de grade, desligá-los e voltar novamente.

### **Metrônomo**

Tocar um metrônomo durante a reprodução ajudará você a alinhar faixas com o ritmo mestre da mistura. Para alternar o metrônomo ligado e desligado clique no botão metrônomo, localizado abaixo das faixas no canto inferior esquerdo da janela do projeto. Observe que você pode precisar ativar o metrônomo na caixa de diálogo Opções na guia Metrônomo antes que o metrônomo esteja disponível para uso na janela do projeto. Consulte a

[seção Opções - Metrônomo](#) deste manual para obter mais informações sobre as opções de metrônomo.

## Básico - Exportação de

Quando você está feliz com seu mix, você provavelmente vai querer exportá-lo para um arquivo de áudio, como WAV ou MP3, para que pode ser jogado por jogadores normais ou queimado em um CD. Para fazer isto no MixPad, vá para arquivo--> projeto de exportação como arquivo de áudio. Você verá uma caixa de diálogo opções de exportação de chamado. Aqui, você pode usar o botão procurar para selecionar onde e em que formato, quer que seu projeto misto para ser salvo. Uma vez que você selecionou o local e o tipo de arquivo, você pode clicar no botão de configurações, que permitirá que você defina as configurações que MixPad usará ao exportar.

Existem várias opções disponíveis ao exportar:

### **Taxa de amostra de saída**

Selecione a taxa de amostra que você gostaria de usar como um valor padrão ao exportar. Alguns formatos podem ter suas próprias configurações e podem substituir a taxa de amostra padrão se definidos.

### **Canais de saída**

Selecione os canais que você gostaria de usar como um valor padrão ao exportar. Alguns formatos podem ter suas próprias configurações e podem substituir canais padrão se definidos. Use o botão Som Surround para configurar as configurações de som surround.

### **Tag de áudio**

Clique neste botão se você quiser que o MixPad adicione tags de meta-dados ao seu arquivo exportado para que as bibliotecas de música possam exibir informações sobre sua faixa, como *Artista* e *Álbum*. Você pode editar os meta-dados do projeto a partir de Opções de projeto >File->Projetar.. ou Menu->Edit-> Editar etiquetas de áudio...

### **Região de trabalho de exportação selecionada somente**

A seleção desta opção só exportará a região do seu projeto dentro da região de trabalho selecionada. Para selecionar uma região de trabalho, você pode definir os pontos de partida e fim da região no cronograma principal do projeto. Você só verá esta opção se houver uma seleção no cronograma do projeto.

## **Básico - Suporte de nuvem**

**Dropbox** MixPad permite diretamente upload e download de seu projeto de sua conta Dropbox. Para fazer upload de seu projeto selecione Arquivo-> nuvem Upload/Download-> salvar o projeto para o Dropbox. Isto irá salvar todos os arquivos necessários para seu projeto MixPad para ser aberto em outro computador.

### **Google Drive**

MixPad permite diretamente upload e download de seu projeto de sua conta do Google Drive. Para fazer upload de seu projeto selecione Arquivo-> nuvem Upload/Download-> salvar o projeto para o Google Drive. Isto irá salvar todos os arquivos necessários para seu projeto MixPad para ser aberto em outro computador.

### **Youtube**

Você pode carregar sua mistura final diretamente para o seu canal do YouTube, selecionando arquivo-> nuvem upload/download-> upload Mix para o YouTube.

# Básico - VSTs

## VST e VSTi Plugin apoio

MixPad suporta plugins Virtual Studio Technology (VST). Você pode usar esses plugins para reforçar as capacidades do MixPad. Você pode usar o efeito plugins para adicionar um efeito a uma de suas faixas, ou você pode usar plugins de instrumento para sintetizar a reprodução de arquivos MIDI. Outros plugins podem fornecer algum tipo de feedback visual do sinal de áudio.

VST plugins estão disponíveis em uma ampla variedade de fontes - alguns são gratuitos, enquanto outros requerem certificados. Um bom lugar para começar sua busca é aqui:

<http://www.kvraudio.com>

Para adicionar um efeito VST para uma de suas faixas, clique o botão 'Fx' no painel de controle de faixa da esquerda da pista. Na mão esquerda painel da caixa de diálogo que se abre você deve ver uma sub-rubrica **Efeitos VST**. Qualquer plugins VST válido, que você instalou serão listados sob esta sub-rubrica. Se não existem itens listados aqui, significa que você também não tem qualquer VST plugins instalados, ou você não configurou seu caminho de plugin VST. Você deve dizer MixPad onde procurar seus plugins VST. Você pode fazer isso, vá a guia da caixa de diálogo **Opções do MixPad de VSTs**.

## Reprodução e monitoramento de MIDI com instrumentos VST

Um instrumento VST (VSTi) é um tipo especial de plugin que leva MIDI como sua entrada e saídas de áudio. Você pode usar VSTis para reprodução de seus clipes MIDI e você também pode usá-los para monitorar quaisquer gravações que você faz usando hardware MIDI. Para adicionar reprodução MIDI ou monitoramento para uma pista, abra a caixa de diálogo opções de pista, clicando no ícone de chave inglesa pequena sobre os controles de faixa. Na caixa de diálogo que se abre você deve ver um grupo de opções de **Opções de reprodução de MIDI**.

Selecione o botão que diz "Play MIDI, usando instrumentos VST e selecione qual instrumento você gostaria de usar.

Você pode fazer o mesmo para o monitoramento de gravações MIDI no grupo de opção **Opção es de monitoramento**. Selecione o botão que diz "Enable MIDI monitoramento via VSTi para dispositivos ASIO" e selecione o instrumento que você gostaria de usar do associado suspenso lista.

Uma vez que você selecionou um VSTi, você deve ser capaz de abrir GUIs dos seus plugins escolhidos através de dois ícones pequeno teclado no painel de controle de cada faixa. O botão da esquerda abre o VSTi atualmente atribuído para a reprodução e o botão da direita abre o GUI do VSTi atribuído para acompanhamento de gravações.

# Básico - Referência de teclas de atalho

## Ajuda

- MixPad Ajuda [F1]

## Fechando

- Sair do MixPad [Alt+F4]

## Operações de Projetos

- Novo Projeto [Ctrl+N]
- Projeto Aberto [Ctrl+O]
- Projeto Close [Ctrl+F4]
- Salvar projeto[Ctrl+S]
- Salvar o projeto como... [Ctrl+Shift+S]
- Projeto de exportação como arquivo de áudio (mp3,wav,etc)... [Ctrl+Shift+E]
- Desfazer [Ctrl+Z]
- Redo [Ctrl+Y]
- Alternar linhas de grade [Ctrl+G]
- Adicionar marcador [Ctrl+SHIFT+B]
- Exibir lista de marcadores [Ctrl+SHIFT+M]
- Ver gerente de clipe [Ctrl+SHIFT+C]
- Open Beat Maker [Ctrl+B]
- Mostrar menu completo [Alt]

## Rastrear operações

- Adicionar trilha [Ctrl + T]
- Inserir a faixa [Ctrl + Insert]
- Excluir faixa [Ctrl + Shift + Delete.
- Mudo de faixa [Ctrl + M]
- Faixa solo [Ctrl + L]
- Mover a traçado acima [Ctrl + seta para cima]
- Mover a traçado para baixo [Ctrl + seta para baixo]
- Expandir a faixa selecionada [Alt + seta para baixo]
- Colapso selecionado faixa [Alt + seta para cima]

## Operações de clipe

- Selecionar todos os clipes [Ctrl+A]
- Selecione todos os clipes da faixa atual [Ctrl+Shift+A]
- Carregar um arquivo de áudio do disco [Ctrl+Shift+O]
- Editar clipe com o WavePad [Ctrl+E]
- Dividir clipe [Ctrl+Shift+T]
- Detecção automática de batidas [Ctrl+Shift+D]
- Copiar clipes [Ctrl+C]
- Copiar região selecionada [Ctrl+C]
- Recortar região selecionada [Ctrl+X]
- Colar clipes [Ctrl+V]
- Excluir clipe ou região selecionada [Excluir ou Ctrl+Excluir]
- Renomear clipe [F2]
- Bloquear/Desbloquear clipe [Ctrl+K]
- Excluir fadepoint [Clique com o botão direito do mouse]
- Escolha a tomada anterior [Ctrl+Shift+P]
- Escolha a próxima tomada [Ctrl+Shift+N]
- Deslocar clipes para a esquerda [Shift+Left]



- Deslocar cliques para a direita [Shift+Direita]
- Mover clique para rastrear acima de [Ctrl+Shift+Up]
- Mover clique para rastrear abaixo [Ctrl+Shift+Down]
- Mover o clique para o próximo ponto de ajuste esquerdo (cursor e favoritos) [Ctrl+Shift+Left]
- Mover o clique para o próximo ponto de ajuste à direita (cursor e favoritos) [Ctrl+Shift+Direita]
- Mover o ponto de desvanecimento do clique para cima [Tecla de Seta para cima]
- Mover o ponto de desvanecimento do clique para baixo [Tecla de seta para baixo]
- Mover o ponto de desvanecimento do clique para a esquerda [Tecla de seta para a esquerda]
- Mover o ponto de desvanecimento do clique para a direita [Tecla de Seta para a Direita]
- Selecione o próximo ponto de desvanecimento do clique [Guia]
- Selecionar o ponto de desvanecimento do clique anterior [Shift-Tab]
- Excluir o ponto de desvanecimento do clique selecionado [Selecione um ponto de desvanecimento + Excluir]

### **Operações de jogo**

- Gravar [F5]
- Regravar [Ctrl+F5]
- Jogar [Espaço]
- Parar [Espaço]
- Pausar/Retomar [P]
- Esfoliação [F6]
- Modo de loop [Ctrl+Shift+L]
- Ir para Iniciar [Home]
- Rebobinar [seta para a esquerda]
- Avançar rapidamente [seta para a direita]
- Ir para Fim [Fim]
- Alternar Metrônomo [K]

### **Operações de zoom**

- Aproxime a imagem horizontalmente [Ctrl + Plus]
- Diminuir o zoom horizontal [Ctrl + menos]
- Aproxime a imagem verticalmente [Ctrl + Shift + mais]
- Diminuir o zoom na vertical [Ctrl + Shift + sinal de menos.
- Zoom completo verticalmente [Ctrl + Shift + V]
- Diminuir o zoom Full ambos os eixos [Ctrl + Shift + F]

### **Operações de rolagem**

- Role horizontalmente [Shift+Mouse Wheel]
- Role verticalmente [Ctrl+Mouse Wheel]

### **Editor de MIDI**

- Mostrar propriedades da nota [Ctrl + P]

# Edição - Edição de clipes

## Básicos de edição no MixPad

MixPad vem com ferramentas de edição básicas para organizar seus projetos. As funções de edição incluídas estão listadas abaixo. Para as mais avançadas ferramentas de edição, use o WavePad editor de áudio integrado, descrito na parte inferior deste tópico da ajuda.

### Região selecionada

Muitas das funções de editar abaixo se aplicam a uma região selecionada. Para selecionar apenas um clipe, basta clicar sobre o título do clipe que deseja selecionar. Se você deseja selecionar vários clipes, mantenha a tecla CTRL e clique o botão esquerdo do mouse para baixo os clipes que você deseja selecionar. Para selecionar uma região, mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste a caixa de seleção ao redor da região.

### Selecione todas (CTRL +A).

Para selecionar todos os clipes em todas as faixas, pressione Ctrl +A.

### Esfregar (F6)

Uma ferramenta útil para localizar seções específicas durante a edição é a ferramenta Esfregar. Para reproduzir sua mistura no modo scrub, clique no botão Esfregar localizado nos controles na parte inferior da janela do projeto. Você também pode pressionar F6 para alternar esfregar dentro ou fora. Uma vez que a reprodução esteja no modo de esfregar, use as setas esquerda e direita para navegar através da mistura. A reprodução com esfregão começa lenta e aumenta a velocidade à medida que você segura os botões de seta para baixo.

### Desfazer (CTRL +Z)

Para desfazer é restaurar o arquivo ao seu estado antes de edita o anterior função. Isso é útil se você quiser tentar uma edição ou apenas fazer um erro. Para desfazer sua última ação pressionar Ctrl +z.

### Corte (CTRL +X)

Para 'cortar' é excluir a região selecionada, mas manter uma cópia na área de transferência para que possa ser 'colado' em outro lugar. Isso é útil quando partes do áudio em torno de móveis no arquivo.

Para cortar, selecionar uma região e, em seguida, pressione Ctrl +X.

### (CópiaCTRL +C)

Para 'copiar' é fazer uma cópia de uma região selecionada para a área de transferência, então você pode colá-lo em outro local. Isso é útil se você deseja duplicar uma parte do áudio e inserir (ou mistura) em outro arquivo.

Selecione a região e, em seguida, pressione Ctrl +R. Para copiar a imprensa de todo o arquivo Ctrl +C.

### (Colar CTRL +V)

Colar só pode ser usado depois de usar as funções recortar ou copiar (acima) em uma região selecionada para a área de transferência.

A função colar substitui a região atualmente Selecionadoda (ou insere-se na posição da cursor na faixa seleccionada se não houver nenhuma seleção). Para substituir uma imprensa de seleção Ctrl +V. Para inserir clique em posição dentro de uma faixa e pressione Ctrl +V.

### Excluir (CTRL +Excluir)

Para excluir o clipe ou região selecionada pressione o botão 'Excluir' na barra de ferramentas guia de edição. Isto é semelhante à função de corte, mas uma cópia não é levada para a área de transferência.

### Guarnição

Para 'cortar' é para cortar o início ou o fim do arquivo. Isso é útil quando você só gravou um arquivo mas há silêncio ou ruído antes do início ou após o término.

Para aparar usando MixPad, simplesmente mova o cursor do mouse sobre o início ou final a ponta de um clipe. Você vai ver o cursor alterar de um normal ponteiro para uma seta dupla terminou. Clique e arraste para redimensionar o clipe para o tamanho que você quiser.

Outra maneira de aparar é arrastar os cliques para selecionar uma região que você deseja manter e, em seguida, clicar em Trim Region, ele irá cortar todas as outras partes dos cliques selecionados e manter a parte da região selecionada.

### **Região do silêncio**

A Região do Silêncio pode tornar a região selecionada silenciosa. Arraste os cliques para selecionar uma região. Em seguida, clique no botão Região do Silêncio para fazer a região selecionada fazer parte do silêncio dos cliques.

### **Clipe de Split**

Use esta opção se você deseja dividir rapidamente o clipe atual em dois pequenos cliques. Para fazer isso, clique na posição onde você deseja dividir o clipe e clique no botão da barra de ferramentas do guia de edição Split Clip.

### **Junte-se**

Use o recurso de junção para combinar dois cliques que você só tiver dividido. Depois de usar a função Split descrita acima, clique no botão Join na barra de ferramentas guia de edição para combinar os cliques em um.

### **Mesclagem**

Use o recurso de mesclagem para misturar e combinar cliques que você selecionou. Selecione os cliques que você deseja mesclar e clique em botão de mesclagem na barra de ferramentas guia de edição para mesclar os cliques. Mesclado de cliques serão misturados e posicionados com base na sua posição na linha de tempo. Todos os cliques selecionados serão removidos e serão substituídos pelo clipe mesclado. Você também pode usar este meature para mesclar cliques MIDI

### **Stretch/Shrink**

Use o recurso de Stretch/Shrink para modificar o comprimento de um clipe. Selecione um clipe e clique em Stretch/Shrink na barra de ferramentas guia de edição para iniciar este processo. Você pode esticar/psiquiatra o clipe fornecendo seu novo comprimento ou seu novo tempo final. Selecione o 'manter passo constante' manter o Tom ao mesmo tempo sendo esticado/reduzido.

### **Cliques de mistura**

Use o recurso de Mix cliques misturar cliques em uma faixa. Selecionar uma faixa e em seguida, clique em Editar Clips de mistura para misturar todos os cliques de áudio em uma trilha. Todos os cliques na faixa serão eliminados e substituídos com o clipe misto.

### **Edição de integração com o WavePad Audio Editor**

A maneira mais poderosa para utilizar esta funcionalidade é instalar o [WavePad Audio Editor](http://www.nch.com.au/wavepad), uma versão gratuita do que está disponível a partir do nosso site em [www.nch.com.au/wavepad](http://www.nch.com.au/wavepad). Para editar um clipe, o clipe com o botão direito e selecione o clipe de editar no menu de contexto. O clipe será aberto no WavePad para editar. Uma vez que você termina de editar o clipe, clique no botão Save no WavePad e os cliques serão atualizados no MixPad automaticamente

### **Etiqueta de identificação**

Use o recurso de ID Tag para editar os meta-dados que serão usados para marcar seus arquivos de áudio exportados. Clique em ID Tag na barra de ferramentas guia de edição inserir detalhes de metadados tais como título, artista, álbum, etc.

### **Bloqueio/desbloqueio**

Os cliques podem ser bloqueados para evitar que sejam movidos, editados ou excluídos acidentalmente. "Bloquear/desbloquear clipe" pode ser encontrado na guia da barra de ferramentas Clip e irá bloquear ou desbloquear os cliques selecionados.

### **Visão de forma de onda**

As formas de onda dos clipes podem ser visualizadas em dois canais por um clique à direita no clipe, selecionando "Waveform View" e selecionando "Canais Separados". "Canais Combinados" é outra opção de "Waveform View" que mostra ambos os canais de clipes em uma única forma de onda. Selecionar "Faça o padrão de escolha atual" de "Waveform View" faz com que qualquer que seja a seleção atual padrão para novos clipes que estão sendo criados.

## Edição - Aparar ou expandindo cliques

Aparar ou expandir cliques é uma característica incrível no MixPad. Você pode aparar e expandir um clipe do seu início ou fim.

### **Aparar e expansão**

Quando aparar ou expandindo o clipe, coloque o mouse para o início ou fim de um clipe e o mouse mudará para uma seta dupla redimensione o cursor, então como você empurrar para baixo o botão esquerdo do mouse e arraste, o clipe vai expandir ou ser aparado nesse sentido.

Linhas pontilhadas verticais no clipe de indicar o ponto inicial e ponto final do clipe original, se o clipe foi expandido para além do seu comprimento original. Como um clipe é expandido para além do seu comprimento original, o conteúdo do clipe vai ser auto-retornados.

### **Definir como Trim/expandir a base**

Você pode aparar ou expandir um clipe, muitas vezes, mas se você deseja expandir ou aparar o clipe com base na atual junção, não aquele original do arquivo, você pode usar o menu de contexto "Definir como base de Trim/expandir", em seguida, o clipe atual será tratado como base para a posterior remoção e expandir-se.

Depois de **definir como Trim/expandir base** tiver sido selecionado, quaisquer linhas pontilhadas verticais no clipe vai desaparecer para esse clipe, ou seja, que a parte visível do clipe é agora a base para mais tarde aparar ou expandindo.

# Edição - Pontos de esmaecimento de envelope (automação)

## Trabalhando com pontos de desvanecimento

Automação permite variar o volume e pan de cada clipe ou faixa ao longo do tempo. Por padrão, o MixPad exibe a automação para o volume de um clipe. Você pode trocar entre Pan, Volume e sem automatização usando o menu drop-down no painel de controle de cada trilha (esquerda da faixa). Você pode adicionar pontos de esmaecimento para este envelope usando o botão do mouse esquerdo.

Para editar um fade ponto clique no ponto que deseja editar e arraste-o para um novo local. Conforme você arrasta o item, você deve ver uma dica de bolha, fornecendo informações precisas sobre a nova posição do ponto desvanece-se.

Para remover um fade ponto, mover o cursor do mouse sobre o fadepoint e ele será selecionado automaticamente, clique direito e será excluído o ponto de desaparecer.

## Desvanecimento cruzado

Um uso comum de pontos de esmaecimento é crossfade duas faixas de áudio para criar uma transição mais suave entre eles. MixPad apresenta uma opção de corte curto para fazer isto. Basta Seleccione os dois clips que deseja cruzar desvanecem-se e seleccione Clip--> Cross Fade clips selecionado no menu. Os clips precisam se sobrepõem em ordem para este trabalho, em faixas separadas ou a mesma pista. Neste ponto você pode editar os pontos de esmaecimento conforme descrito acima para afinar o fade.

Sobreposição dos clips pode adicionar automaticamente o crossfade. Para desativar isso, vá para **Options -> Clips** e desmarque o **Transferir automaticamente um crossfade para clips sobrepostos**. Para remover todos os pontos de desvanecimento sobrepostos, clique com o botão direito do mouse no clipe e seleccione **Clear Clip Fade Points**.

## Automação de faixa

Outro uso de pontos de esmaecimento é configurar uma faixa de automação com base no volume, pan e plugins VST. Suponha que você deseja variar um parâmetro de um plugin vst ao longo do tempo. Clique no comando **Adicionar automação** da guia faixa e escolher no menu de gota VST Plugin, escolher um vst plugin file(\*.dll), parâmetros de escala do plugin, e quando você é feito uma nova automação faixa (s) serão adicionados a essa faixa. Agora você pode clicar a linha para adicionar e editar os pontos de esmaecimento, que se aplicarão os parâmetros do vst a níveis que você especificar ao jogar.

# Edição - Editar linha do tempo

## Mudanças de ritmo

MixPad suporta a adição de mudanças de tempo para a linha do tempo. Mudanças de tempo afetarão o metrônomo e quaisquer arquivos MIDI em seu projeto. Os arquivos de áudio não serão alterados. Se você quiser que seus arquivos de áudio também se ajustem ao novo andamento, você precisará ajustá-los separadamente. Por padrão, o tempo é 120 batidas por minuto, e você pode mudar o andamento para qualquer valor entre 30 e 280 em uma posição de batida.

Por exemplo, se você quiser mudar o ritmo a 240 batimentos por minuto no início da barra 12, alternar o modo de cronograma para **batidas e medidas** ou de guia de Loop e grade inferior ou clicando o cronograma e selecionando os modos de exibição de tempo -> Batidas e medidas. Em seguida, a linha do tempo com o botão direito, escolha **Inserir o Tempo mudar**, então a mudança de caixa de diálogo Editar Tempo o valor do tempo para 240 e altere o valor de Bar para 12 e batida para 1.

Agora, quando você ativa os metrônomo e carga clips para jogar, você vai ouvir que o metrônomo irá mudar a velocidade nos locais especificados.

Para editar ou remover um ritmo mudança, apenas com o botão direito sobre a marca de mudança de ritmo na linha de tempo e escolha **Editar mudar de ritmo** ou **remover o Tempo mudar**.

# Edição - Análise Beat/tempo

**Visão geral** MixPad pode digitalizar arquivos de música adicionados ao seu projeto e determinar automaticamente o ritmo exato e localização das batidas.

## **Deteção de tempo**

Você pode configurar como a análise de batida automática é realizada, indo para a guia 'clipes' da caixa de diálogo opções e selecionando uma das opções. Por padrão, MixPad irá digitalizar todos os clipes que você adicionar ao seu projeto em segundo plano e, em seguida, atualizar as informações de batida no clipe quando a digitalização estiver concluída. Você também pode optar por digitalizar o clipe antes de carregar ou apenas digitalizar demanda.

[Detalhes completos sobre estas opções podem ser encontrados aqui.](#)

A análise só será bem-sucedida em arquivos de origem com um tempo previsível. Se MixPad é incapaz de determinar o tempo de forma confiável, então ele não vai mostrar qualquer informação batida. No entanto, você sempre pode adicionar o tempo manualmente usando o editor de tempo.

Se você carregar um único clipe em MixPad, e você selecionou a opção de análise de fundo, em seguida, MixPad também irá alterar o andamento do projeto para coincidir com o ritmo do clipe carregado.

## **Edição de tempo**

Se o MixPad não conseguir determinar o andamento de um clipe, ou se ele fizer um erro, você pode ajustar manualmente o tempo usando o editor de tempo. Para acessar o editor, clique com o botão direito em um clipe e selecione ' Editar tempo e Beat Grid ' no menu.

[Detalhes sobre como usar o editor de tempo podem ser encontrados aqui.](#)

## **Beat correspondência**

Você pode modificar um clipe para que seu ritmo corresponda ao de outro clipe ou ao andamento do projeto. Para fazer isso, clique com o botão direito do mouse em um clipe e clique no menu bater Match e, em seguida, selecione ' bater Match to Project ' ou ' bater Match outro clipe '. Beat correspondência para o projeto irá modificar o seu clipe para que ele corresponda ao andamento atual que você definiu para o projeto. Esse valor pode ser encontrado e editado no painel de ferramentas pequeno na parte superior da janela do projeto. Se você selecionar para bater correspondência para outro clipe, então você MixPad irá pedir-lhe para selecionar qual clipe você deseja usar como um alvo para bater correspondência de uma lista suspensa.

Nota: A correspondência de batidas geralmente funcionará bem para a música com uma batida razoavelmente óbvia e funcionará para músicas com um ritmo fixo ou um ritmo variável.



# Edição - Trabalhando com vídeo

## Suporte de vídeo exportador

Este recurso permite que você substitua o som de um arquivo de vídeo com seu próprio projeto. Depois de preparar todo o projeto, se você quiser substituir o som de um arquivo de vídeo com seu próprio projeto, clique no botão ' Exportar para vídeo ' na guia ' mixagem ', em seguida, a janela de vídeo será pop-up. Escolha o arquivo de vídeo que você deseja usar e escolha o arquivo de exportação que você deseja que o MixPad crie. Em seguida, clique em ' Exportar ', MixPad criará um novo arquivo de vídeo que contém os quadros de vídeo do arquivo de vídeo original e som do seu projeto. Um indicador também é criado que marca o final do áudio exportado.

## Edição - Gerenciador de clip

O gerente do clipe é uma janela flutuante que mostra todos os cliques dentro de seu projeto. Você pode abrir o Gerenciador de clipe clicando em **Gerenciador de Clip** na guia **ferramentas**. Às vezes cliques são muito curtos e não é fácil selecionar, você pode abrir o Gerenciador de Clip e selecionar cliques curtos. Também, você pode clique com o botão direito no Gerenciador de Clip e escolha os comandos no menu de contexto.

## Edição - Gerente de história

Cada vez que você completar uma ação com MixPad, MixPad armazena essa ação em uma lista de histórico. Para reverter para o estado anterior, antes da sua última ação, você pode simplesmente desfazer a última ação pressionando Ctrl + Z no teclado ou clicando no botão **de sfazer** na guia edição. Para gerenciar vários passos para trás, você pode querer usar o Gerenciador de histórico, encontrados clicando o item **History Manager** no menu Editar. O Gerenciador de histórico exibe uma lista de todas as suas ações no projeto durante a sessão atual. Selecione uma ação para visualizar seu projeto com a ação correspondente e fechar a janela com uma ação selecionada para reverter seu projeto volta a essa ação.

# Edição - Marcadores

## Marcadores

Indicadores são locais dentro de seu projeto que você frequentemente pode querer voltar. Por exemplo, você pode usar marcadores para indicar diferentes partes de uma música que você está criando, por exemplo. Intro, verso, coro, etc. Você também pode usar marcadores para criar regiões de trabalho.

A maneira mais fácil de usar indicadores em MixPad é através do diálogo Bookmark Manager. Você pode acessar esta caixa de diálogo clicando no botão **favoritos** na guia **ferramentas**. Você também pode interagir com marcadores clicando com o botão direito sobre o cronograma do projeto. Apenas os recursos mais comuns do indicador estão disponíveis a partir deste ponto.

Clique no botão **Adicionar** na caixa de diálogo Bookmark Manager para criar um novo marcador na localização do cursor atual em seu projeto. Você também pode ajustar a localização do marcador alterando os parâmetros na caixa de diálogo. Você pode especificar a localização do marcador inserindo o tempo em horas/minutos/segundos ou usando notação de tempo musical na forma de barras e batidas. Você também pode especificar uma cor para o marcador.

Para editar um marcador, basta destacar o marcador e clicar no botão **Editar** na caixa de diálogo Bookmark Manager. Alternativamente, você pode arrastar o marcador na linha do tempo do projeto para um novo local.

Quando você quiser retornar a um marcador que você criou, clique no botão **Marcadores** na guia **Ferramentas** e uma lista de marcadores será mostrada. Clique no marcador para o seu retorno.

Para navegar entre os marcadores, você seleciona o marcador para o que deseja retornar na caixa de diálogo Bookmark Manager.

Se você tiver mais de um marcador em seu projeto, você pode selecionar rapidamente a área entre os dois marcadores como uma região. Criar uma região dessa forma permitirá que você crie uma seção para reprodução de looping e gravação em looping. A gravação em looping é um recurso que permite gravar várias tomadas sem ter que primeiro parar e reiniciar a gravação. Para selecionar uma região, destaque o marcador que será o início da região e clique no botão

**Selecionar região de trabalho** na caixa de diálogo Bookmark Manager.

Remova a região de trabalho clicando no botão **Limpar a região do trabalho**.

## Edição - Ferramenta de comping

Use a Ferramenta de Comping para montar as melhores partes de um clipe multitake. Abra a Ferramenta de Comping selecionando seu clipe multitake e clicando na **Ferramenta De Comping** na guia Ferramentas. Alternativamente, você pode abrir a Ferramenta de Comping através do menu multitake em seu clipe.

Adicione separadores clicando **em Adicionar separador** na barra de guias Comping Tool. Separadores são adicionados na localização do cursor. Mova o cursor arrastando o cursor dentro da Ferramenta de Comping ou reposicionando-o na janela principal do MixPad. Observe que se o cursor não estiver na Ferramenta De Comping, o clique esquerdo move o cursor dentro da região de Comping. Você também pode arrastar separadores para reposicioná-los. Clique com o botão direito do mouse em um separador que o exclui. Selecione a parte desejada através do clique à esquerda em sua região.

## Edição - Janela FFT

Use a janela FFT para visualizar a análise de frequência através do Fast Fourier Transform a partir da posição do cursor no projeto. Escolha a janela Hanning ou Hamming para sua análise FFT através da lista de puxar para baixo na parte inferior. Escolha também a fonte de entrada, seja a faixa selecionada ou todo o projeto para analisar. Observe que a FFT Window inclui os efeitos da pista e a automação em sua análise.

# Edição - Som surround

**Som surround** O recurso de som surround permite criar um projeto de som surround. É melhor usar o DirectSound Player com um dispositivo (fones de ouvido, etc) que suporta som surround para obter o melhor efeito. Para usar o recurso de som surround, configure o Project Channels para 5.1 ou 7.1 surround na guia **Projeto** do diálogo **Opções**. Em seguida, abra a caixa de diálogo Surround Sound clicando no botão **Som Surround** na guia **Mixagem**.

A seguir, os principais elementos do Surround Sound Editor:

## Tipo da bordadura:

- Estática significa que a posição da fonte de som é fixada em espaço 2D
- Dinâmico significa que a posição de fonte de som pode mudar ao reproduzir

No MixPad, o surround estático é usado para faixas, e você pode configurar a posição de cada faixa. Dynamic é usado para clipes e posições de clipe podem mudar junto com o progresso da reprodução em porcentagem.

Escolha o som surround dinâmico e use a panela de envelope para ajustar a posição da fonte de clip. O pan de envelope fornece duas linhas de ponto que permitem que você controle a posição cima/baixo e esquerda/direita da fonte do clipe. A linha vermelha na pan envelope indica a posição do tempo (porcentagem) da fonte. Você pode arrastar o cursor vermelho e você vai notar que a fonte se moverá ao redor na tela de radar. Observe que no modo de som surround dinâmico, arrastando a fonte na tela do radar não altera suas configurações.

## Exibição de radar:

Os alto-falantes e as faixas são posicionados graficamente com a ajuda do Radar Display.

## Lista de fontes:

Todas as faixas disponíveis na Lista de Fontes. Isso permite selecionar/desmarcar faixas para incluir no Radar Display.

## Falantes:

Um alto-falante representa um canal na mistura de áudio surround, que geralmente será reproduzido através de um único alto-falante. Um texto é exibido junto com um ícone de alto-falante.

## Alto-falante LFE:

Um alto-falante LFE é um tipo especial de alto-falante. Ele geralmente carrega uma trilha sonora de efeitos de baixa frequência (LFE). Qualquer faixa atribuída a um alto-falante LFE é reproduzida exclusivamente através desse alto-falante (canal).

## Indicador de volume:

O comprimento de uma linha azul que se estende do ícone do alto-falante em direção ao centro do Display do Radar indica o volume relativo de um alto-falante. Quando uma faixa é selecionada, o comprimento da linha indica a porcentagem do volume total da faixa selecionada reproduzida através do alto-falante.

## Desfoque espacial:

O Desfoque Espacial é um parâmetro que controla a distribuição de volume de uma faixa entre vários alto-falantes. Seu principal uso é desfocar a localização de uma pista. Valores mais baixos significam maior localização.

## Peso do alto-falante:

Por padrão, todos os alto-falantes carregam peso igual no panorâm(maior surround. Isso pode ser controlado atribuindo um peso a cada alto-falante. Baixo peso significa baixa contribuição no garimpo (Nota: o alto-falante LFE não carrega um peso). Definir o menor peso resulta na exclusão total de um alto-falante de garimpo.

Uma vez satisfeito com o projeto, você pode exportar o projeto para um som surround "multicanal" em .wav formato de arquivo. Basta clicar em "Exportar Mix" na guia Home e escolher "Surround" na caixa de diálogo pop-up. Em seguida, o MixPad exportará o projeto surround para um único arquivo de onda multicanal.

### **Mapeamento de canais de ASIO**

Se o seu dispositivo de reprodução for compatível com ASIO, você pode atribuir canais às suas saídas ASIO. Clique em **Configurar canais ASIO** na **guia Projeto** da caixa de diálogo



# Biblioteca de som NCH - Biblioteca de som NCH

A **NCH Sound Library** é uma coleção de milhares de efeitos de som royalty-livre que pode ser adicionados ao seu projeto.

Depois de abrir a biblioteca, você verá o seguinte:

## **Árvore de pastas**

No lado de mão esquerda, cada pasta representa uma categoria de sons. Expanda uma pasta para ver suas subpastas ou uma lista de sons que ele contém.

## **Lista de som**

No lado de mão direita, estão listados todos os sons na categoria atualmente selecionado. Este será vazia até que uma categoria é selecionada.

## **Visualizar som**

Selecione um som na lista e clique no botão **Reproduzir** para ouvi-lo. Quando terminar, clique em **Stop**.

## **Baixar**

Selecione um som na lista e clique no botão **Baixar** para baixar o som (se ele ainda não tiver sido baixado).

# Criar batidas - Beat Maker

**Visão geral** O Beat Maker é um utilitário que você pode usar para criar faixas de batida para seu projeto. Ele vem com uma gama de amostra kits de bateria e tambor padrões para ajudar você a começar.

## Guia de introdução

Para começar você precisa baixar ou criar um kit. Se você não tiver todos os kits instalados MixPad perguntará se você deseja baixar um pacote. Se esta é sua primeira vez usando o Beat Maker, então isso é altamente recomendado.

## Criando um padrão

Todas as composições de Beat Maker são construídas de padrões que você adicionar à área de projeto (o compositor). Para adicionar um novo padrão vazio basta clicar duas vezes no bar vazio no compositor.

## Acrescentando uma batida de um padrão

Você pode então adicionar batidas para o padrão clicando em um dos bar linhas de divisão no padrão. Você pode excluir a batida pelo botão direito. Aperte o play para ouvir os resultados de seu primeiro padrão. Se você deseja adicionar batidas rapidamente então pode Mantenha pressionada a tecla shift e arraste-o em todo o padrão. Quanto maior uma batida é colocada no padrão será o mais alto.

## Redimensionamento de um padrão

Você pode redimensionar um padrão arrastando a pequena alça no canto superior direito do padrão.

## Mudar divisões de um padrão

Você pode definir quantas divisões por um padrão de bar tem clicando em cima e em baixo setas no canto superior esquerdo do padrão.

## Juntar-se os padrões

Padrões que estão na mesma faixa podem ser Unidos ao clicar no botão Join na barra de ferramentas.

## Padrões de divisão

Os padrões podem ser divididos em relação ao cursor clicando no botão Split na barra de ferramentas.

## Padrões de agrupamento

Os padrões podem ser agrupados e desagrupados usando os botões de grupo e desagrupar na barra de ferramentas. Quando os padrões são agrupados, em seguida, clicando em um padrão também selecionará quaisquer outros padrões que ele tem sido agrupado com.

## Padrões de vinculado

Quando você copiar e colar um padrão, em seguida, esses padrões tornam-se ligadas. Se você adicionar uma batida de um dos padrões então uma batida será adicionada para o padrão de outro também. Isso é útil para quando você tem um tema de repetição e deseja fazer um ajuste que deve ser replicado em toda a composição inteira. Você pode desvincular os padrões para que eles podem ser editados individualmente clicando no botão desvincular da barra de ferramentas.

## Padrões fechados

Você pode bloquear e desbloquear os padrões clicando no ícone de cadeado no canto superior esquerdo do padrão. Quando um padrão é bloqueado, você não pode adicionar, editar ou apagar batidas do padrão. Você pode, entretanto, excluir ou mover o padrão. Isto ajuda a evitar alterações acidentais aos padrões que você já está feliz com.

## Usando a biblioteca padrão

MixPad tem um padrão do qual você pode levar os padrões usados com frequência e adicioná-los à sua composição. Para fazer isso, dê um duplo clique em um item na biblioteca padrão e ele será adicionado à sua composição. Você pode adicionar um novo padrão para a biblioteca padrão selecionando um ou mais padrões de sua composição e clicando em Adicionar ao botão de biblioteca na barra de ferramentas. MixPad irá pedir para dar o seu padrão, um nome e uma categoria.

### **Composição Propriedades**

No painel superior direita, você pode ajustar as propriedades da composição que está a trabalhar.

### **Região de loop**

A barra verde acima da linha do tempo mostra a região loop da composição. Você pode mudar isso movendo as alças pequenas em cada extremidade da barra ou editando os números no painel de propriedades de composição. Loop pode ser ativado e desativado clicando o botão loop dos controles de reprodução na parte inferior da janela.

### **Mudando um som de pista**

Cada faixa é atribuída um som do kit ativo. Você pode alterar qual som é atribuído à trilha usando o menu suspenso no painel de controle de faixa à esquerda da pista.

### **Mudo e Solo**

Faixas podem ser silenciadas, clicando o botão M e sozinha, clicando o botão no painel de controle ' faixa ' S.

### **Faixa de Volume**

Você pode ajustar o volume da faixa usando o controle deslizante no painel de controle de faixa. Este volume vai afetar os padrões na faixa correspondente.

### **Edição e criação de Kits**

MixPad vem com alguns kits de bateria de amostra, mas você é capaz de criar seus próprios kits de partir do zero. Para começar clique no botão Editar Kits na barra de ferramentas.

### **Criando um novo Kit**

Para começar um novo jogo clique no botão novo Kit na janela do Editor do Kit. Em seguida, você precisará atribuir sons para o kit. Cada linha da tabela representa um componente do kit. Usando a lista suspensa à esquerda, selecione o tipo de componente que você está adicionando ao kit. Em seguida, selecione o caminho do arquivo para o arquivo de áudio que contém o som. Na coluna 3, você pode inserir um nome de exibição para o componente.

### **Salvando e carregando composições**

Uma vez que você está feliz com sua composição você deve salvá-lo para que você pode facilmente voltar e fazer alterações em um estágio posterior.

### **Exportando sua composição**

Quando terminar de compor sua trilha batida, em seguida, você pode clicar no botão Exportar na barra de ferramentas e MixPad irá processar sua composição e inseri-lo em seu projeto, onde você será capaz de usá-lo como qualquer outro clipe que você importar para o MixPad.

### **Referência de teclas de atalho**

- Abrir Beat Maker[Ctrl + B]
- Composição do jogo [espaço]
- Parar a reprodução [espaço]
- Ir para o início da composição [Home]
- Ir ao final da composição [final]
- Toggle Loop [L]
- Salvar composição[Ctrl + S]
- Composição da carga[Ctrl + O]
- Exportar composição para o projeto principal[Ctrl + E]
- Adicionar novo padrão[Ctrl + N]

- Excluir padrão selecionado [Delete]
- Copiar padrão atualmente selecionado[CTRL + C]
- Padrão de colagem atualmente copiado para a área de transferência[Ctrl + V]
- Selecionar todos os padrões na composição[Ctrl + A]
- Desfazer última ação[Ctrl + Z]
- Refazer a última ação desfeita[Ctrl + Y]
- Zoom [Num +]
- Diminuir o zoom [Num]-
- Adicionar padrão atualmente selecionado à biblioteca de padrões[Ctrl + B]
- Agrupar padrões selecionados[CTRL + G]
- Desagrupar padrões selecionados[Ctrl + U]
- Interromper vínculo em padrões[Ctrl + L]
- Padrões de junção[CTRL + J]
- Repita os padrões selecionados[Ctrl + R]

## MIDI - Reprodução de MIDI

MixPad suporta a reprodução de arquivos MIDI. Ao contrário da maioria das estações de áudio Digitas, MixPad permite que você adicione um clipe de MIDI para qualquer faixa - lo não faz distinção entre uma pista de MIDI e uma faixa de áudio. Isso permite maior flexibilidade em suas mixagens.

Você adicionar um clipe de MIDI para seu projeto, da mesma forma que você adicionar um clipe de áudio normal - ou arrastando e soltando ou de uma das opções no menu 'Clip' de carga.

É importante observar que um clipe de MIDI não é um arquivo de áudio. É apenas uma sequência de instruções que podem ser enviadas para um sintetizador que pode converter as instruções em notas audíveis. Como tal, se você deseja a reprodução de seus clipes MIDI você precisará selecionar um dispositivo de saída para reproduzir a. Se você tem um sintetizador MIDI externo então esta será sua melhor opção porque a latência é provável que seja muito baixo e você vai manter boa sincronização entre o clipes de MIDI e áudio clipes. Se você não tem um dispositivo MIDI externo, então você pode usar o construída em sintetizador de Microsoft. Por favor, note que o sintetizador embutido tem uma defasagem significativa que pode dificultar a sincronização.

MIDI arquivos podem conter mais de uma pista de MIDI. Se você carregar uma faixa em MixPad que contém várias faixas, MixPad vai te dar a opção de mesclar todas as faixas em um clipe, ou separá-los para fora em grampos individuais.

O controle de volume MIDI é um pouco diferente do áudio. Atualmente, se você deseja controlar um volume de clipe MIDI, você precisa usar o VST Instrument. Ou você pode usar o controle de volume mestre na parte inferior direita do MixPad, que controla todo o volume do dispositivo MIDI e volume de áudio. Não é possível ajustar um único volume de clipe MIDI diretamente durante a reprodução através do dispositivo MIDI.

## MIDI - Gravação de MIDI

O MixPad suporta a gravação ao vivo da entrada MIDI de dispositivos capazes MIDI e do teclado do computador (veja o mapeamento da chave na imagem abaixo). Você pode gravar um clipe MIDI em qualquer uma de suas faixas - até mesmo faixas que já contêm arquivos de áudio.



1. Clique o **Opções de áudio** ícone na pista que você gostaria de gravar em. Você deve ver a caixa de diálogo opções de áudio para essa faixa aparecer.
2. Em opções de gravação, selecione a opção 'Registro usando um dispositivo MIDI'.
3. Selecione **Teclado de computador** ou o dispositivo MIDI que deseja usar para gravação da lista pull-down.

O resto do processo de gravação é basicamente o mesmo, como é para gravação de áudio.

1. Colocar a faixa em modo de espera do registro clicando no botão Rec.
2. Inicie a gravação clicando no botão gravar MixPad na parte inferior da tela.
3. Comece a jogar o seu dispositivo de MIDI. Você deve ver o MIDI em luz, localizado no painel de controle de faixa, iluminar cada vez MixPad recebe um evento de MIDI.

# MIDI - Edição de MIDI

MixPad permite editar arquivos MIDI usando uma janela do editor de MIDI especial. Para editar um clipe de MIDI, basta selecionar esse clip e pressione 'CTRL + E' ou clique com o botão direito sobre o clipe e selecione 'Editar clipe' no menu pop-up. Isto irá abrir o clip no editor MIDI.

Deste editor você pode fazer o seguinte:

- Mova notas MIDI ao redor - agarrar a nota com o mouse e arrastar.
- Redimensionar o comprimento de notas MIDI - Coloque o cursor do mouse sobre a borda da nota MIDI até você ver o cursor de seta dupla redimensionamento.
- Excluir notas - basta selecionar uma nota clicando sobre ele e pressione a tecla Delete.
- Painel de Propriedade - Isso contém a aba Notas e Canais. Você pode mostrar ou ocultar o Painel de Propriedade, clicando no Painel de Propriedade na Guia View.
- Adicionar novas notas-clique e arraste o mouse no editor onde você gostaria que a nova nota criada. A velocidade e o canal da nova nota são determinados pelas configurações no painel de contexto ' criar anotações '.
- Alterar as propriedades de notas - basta selecionadas a nota que você gostaria de mudar, ou selecione a nota e pressione CTRL + P. você vai ver o painel de contexto onde você pode alterar a propriedade das notas seleccionadas.
- Filtro-- você pode mostrar/ocultar notas por canais. Se você não quiser ver todas nota no canal 0, apenas desmarque a caixa de seleção de canal 0.
- Copiar e colar...--Depois de selecionar uma nota, clicando sobre ela, pressione copiar para salvar a seleção para a área de transferência. Pressionando e segurando o CTRL chaves ao clicar, você pode selecionar várias notas no ones. Clique na pasta para adicionar essas notas copiadas para a implantação. Eles serão adicionados onde se encontra o cursor na linha do tempo.
- QUANTIZE e humanizar - Quantize pode deixá-lo a alinhar as notas Iniciar, comprimento etc para divisões. E humanizar é o inverso da quantificação que introduz erros aleatórios para a notas começam a posição, comprimento, etc.
- VSTi - Aplica um efeito para o MIDI usando Virtual Studio Technology DLL plugins que você baixou. Para mais informações consulte o tópico "VSTs".
- Lista de eventos...--Janela de lista de eventos lista todos os eventos, incluindo a mudança de programa, controlador mudar eventos etc.
- Reproduza notas MIDI no modo loop-Turn on loop e arraste a linha do tempo para selecionar a região na qual deseja fazer o loop.

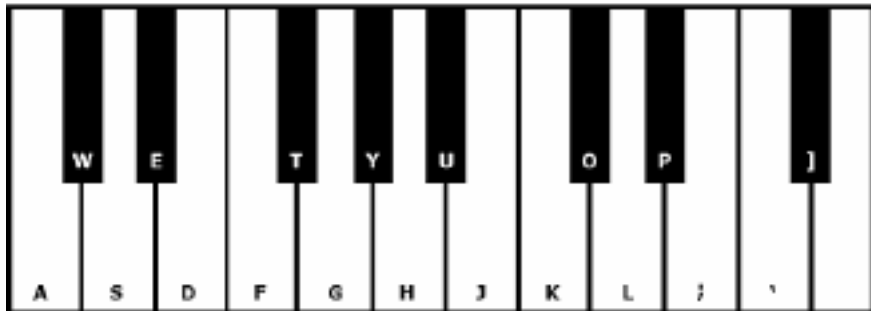
Você pode deixar a janela do editor de MIDI aberto enquanto você trabalha no seu projeto MixPad. As alterações feitas para o clip de MIDI são imediatamente refletidas na janela principal do MixPad.

## Atalhos para edição de MIDI

- Play/Stop [espaço]
- Ir para iniciar [início]
- Adicionar nota [clique esquerdo + arrastar ou dupla esquerda clique]
- Duplicar a nota/s [Ctrl + arrastar selecionado nota/s]
- Redimensionar a nota [clique esquerdo na borda nota] + arrastar
- Nenhum snap para grade [Shift Hold, durante a execução de outras ações]
- Selecionar notas [botão direito do mouse + arrastar]
- Zoom [roda do Mouse]
- Rolagem vertical [Alt + roda do Mouse]
- Rolagem horizontal [meio Clique + arrastar]

- Extensão/Encurtar a nota selecionada uma divisão [+/-]
- Mova o cursor do teclado one beat esquerda/direita [Ctrl + Shift + Tecla de seta esquerda/direita]
- Mova o cursor do teclado [teclas de seta]
- Mova o cursor do teclado 1 octave para cima/para baixo [X/Z]
- Mova o cursor do teclado uma barra esquerda/direita [Ctrl + tecla de seta esquerda/direita]
- Mova o cursor do teclado one beat esquerda/direita [Ctrl + Shift + Tecla de seta esquerda/direita]
- Adicionar nota na posição do cursor do teclado [Enter]

**Digite notas usando o teclado**





# Efeitos - Efeitos

MixPad permite que você construa uma cadeia de efeitos ao vivo em cada faixa. Uma cadeia de efeitos ao vivo significa que qualquer efeito que você aplicar será aplicado durante a reprodução, o que elimina a necessidade de esperar para o seu áudio processar com o efeito. Para criar ou editar um efeito, basta clicar no botão ' Fx ' no painel de controle de faixa. MixPad apresentá-lo com uma janela mostrando a lista dos efeitos atualmente aplicado a faixa selecionada. Clique em Adicionar efeito de adicionar um novo efeito, o novo efeito adicionado será destacado que significa que ele é selecionado e a caixa de seleção antes do efeito indica que ele está habilitado. Se você selecionar um efeito existente, você pode ver e editar as propriedades do efeito. Selecione um efeito e clique em efeito remover para remover o efeito da cadeia. Se você desmarque a caixa de seleção ao lado de um efeito, você pode desativar o efeito mas ainda mantê-lo na cadeia.

Uma vez que você configurar a cadeia de efeitos, você pode salvar essa cadeia de efeitos para um arquivo clicando em salvar a cadeia de efeitos. Você também pode carregar cadeias de efeito em uma faixa clicando em carregar cadeia de efeitos.

## Efeitos

### AM Rádio

Este efeito emula o som produzido pela AM Radio. Não há parâmetro editável para este efeito.

### Amplificar

Para "amplificar" é aumentar a intensidade ou o volume. O volume é inserido como um percentual: 100 não sendo nenhuma mudança, 50 sendo - 6dB mais suave ou sendo 200 + 6dB mais alto.

### Coro

O efeito sonoro coro é usado para fazer uma voz ou instrumento soar como 3 vozes ou instrumentos, jogando o original com cópias variavelmente com atraso e Tom ligeiramente alterada do original.

Nota: O refrão é uma maneira muito útil para fazer uma aparelhagem de som fonte mono. Você deve converter o arquivo para estéreo antes de aplicar o efeito de coro.

### Compressor

O efeito sonoro do compressor limita os níveis de volume de uma gravação de som para que ele permaneça dentro de um certo intervalo de sonoridade. Um exemplo de onde é usado está na transmissão de TV, onde garante que os níveis de volume de anúncios sejam percebidos como sendo mais altos do que o próprio programa de televisão, sem qualquer alteração no volume real de transmissão.

Ele também tem um uso para gravação de áudio de uma mídia para outra, onde os dois médiums não são capazes de lidar com a mesma gama de níveis de volume (por exemplo, um CD pode lidar com uma gama muito maior do que uma fita).

A configuração de "Limiar" trabalha detectando quando o volume de gravação de som excede um nível de decibel definidos. Em seguida gradualmente atenua o som para derrubá-lo abaixo do nível de dB e faz isso de forma que o ouvinte não estará ciente que a atenuação está ocorrendo.

A configuração de "Ratio" limita a quantidade que o nível de volume da gravação aumenta a qualquer momento. Se, por exemplo, os níveis de volume de uma gravação apenas aumentar por no máximo 1/4 do montante que seria normalmente aumentar, então isto corresponderia a uma proporção de 4:1. Então se 8dB aumentado o nível de volume de gravação, então você só ouviria um volume de 2dB aumentar.

A configuração de "Limite" define qual o nível máximo de decibéis na gravação de som poderão subir até. Então se, por exemplo, o limite foi definido para 0 dB, então você nunca vai ouvir o nível de volume de gravação ficam mais alto que 0dB. A configuração de limite tem semelhanças com a configuração de limite, mas a principal diferença é que o limiar permite sons ir acima do nível de decibel definidos (por pouco tempo), enquanto o limite não.

Você encontrará que o volume de limite mínimo, que você pode definir é o mesmo que o valor do limite máximo. Basicamente, isto significa que, em qualquer situação, o som vai começar a atenuar a nível de limite, mas nunca será ouvido mais alto do que o limite.

### **Distorção**

Enquanto normalmente fazemos de tudo para reduzir a distorção, às vezes você quer adicioná-lo. É popular para uso com guitarras. A distorção é medida entre 0,0 (fora) e 1,0 (recorte). O nível onde piora também pode ser especificado em dB. Para um som mais consistente, você deve aplicar compressão da gama dinâmica primeiro antes de adicionar distorção.

### **Echo**

Um eco é uma repetição do som após um curto período de tempo. Pode soar como a pessoa ou instrumento em um grande estádio ou gritos entre duas montanhas. Especifica a duração e a amplitude do eco. A duração é o comprimento de tempo depois que o som se repete - geralmente é entre 400 e 1000ms. A amplitude pode ser entre 1-99% (99 sendo um eco muito alto).

### **Phaser Phaser**

Um phaser é um efeito arrebatador conseguido filtrando o sinal que cria uma série de picos e calhas no espectro da frequência. Especifique o atraso e o ganho utilizando os parâmetros editáveis que têm um valor mínimo e máximo de 0 ms a 10 ms e 0% to 100% , respectivamente.

### **Flanger**

Um Flanger efeito sonoro é criado através da mistura de um sinal ligeiramente atrasado que é modulada lentamente ao longo do tempo com o original. Você especificar o tempo de atraso inicial (padrão 5ms), a frequência de modulação em vezes por segundo (padrão 0,5 Hz, que é de 2 segundos) a profundidade de modulação (padrão 70%) e o molhado seco ganho (100% for molhada, 0% for seco).

### **Telefone**

Este efeito emula o som produzido por um telefone. Não há parâmetro editável para este efeito.

### **Tremolo**

O efeito de som trêmulo é semelhante ao efeito de vibrato, exceto que a amplitude pulsa ao invés de campo. Quanto maior o frequência (Hz) conjunto, mais frequentemente a pulsação será ouvida, e quanto maior a profundidade (%), quanto maior a flutuação no volume.

### **Wah-Wah**

Como o nome sugere, o efeito modula uma faixa de frequência especificada dentro da amostra, que resulta no som característico "Wah wah". O efeito é um filtro passa-banda, com sua frequência central (não deve ser confundido com o parâmetro de frequência de centro, abaixo) alternando entre uma frequência de min e máx frequência (especificado pelos parâmetros centro de frequência e profundidade) e da frequência máxima para min frequência. A frequência de alternância de direção é representada como uma onda triangular com uma frequência especificada pelo parâmetro de frequência de wah.

Ressonância: também conhecido como Q ou ênfase, este parâmetro controla o pico de ressonância do filtro passa-banda. Esse valor determina a nitidez do efeito Wah-Wah. Valores mais altos produzem mais tons ressonantes/pálido.

**Profundidade:** Este parâmetro determina o intervalo de frequência varrido pelo filtro passa-banda. Sua escala é especificada como uma porcentagem do intervalo (0 para o centro de frequência). Se o valor da porcentagem do intervalo (0, frequência central) é especificado como X, as frequências de min e max estão (centro de frequência - X) e (centro de frequência + X).

**Frequência central:** Este parâmetro é a frequência central da varredura filtro passa-banda e é usado para determinar as frequências de min e max, como mencionado acima.

**Frequência de Wah:** É a frequência de alternando a direção da varredura, ou a frequência do som Wah-Wah. É a frequência da onda triangular descrita acima.

### **Filtro passa-altas**

Um filtro passa-alta (às vezes chamado de um filtro de corte baixo) remove todas as baixas frequências, abaixo de um especificado Hz. Isto é útil se você quiser fazer sua gravação de som 'mais clara' ou menos 'lama'. É muito comum usar um filtro passa-alta de cerca de 300Hz em todas as gravações de voz para melhorar a inteligibilidade.

### **Filtro passa-baixas**

Um filtro passa-baixa (às vezes chamado de um filtro de corte alto) remove todas as altas frequências acima de um especificado Hz.

### **Reverb**

Reverb é muitos pequenos randomizados reflexões de um som que vem após um tempo definido. É mais perceptível em quando alguém está falando em um quarto, sala, etc. Quando você gravar em um estúdio, geralmente há muito pouca reverberação que pode fazer a gravação de som plana. Adicionar reverb para as suas faixas pode ajudar a tornar a gravação sentir mais 'viver'. O nível de reverberação é a amplitude - 99 é muito molhada, 0 é seco. O tempo pode ser entre 100 e 800ms-200ms soa como um quarto pequeno ou 800ms som como um grande salão.

### **Equalizador (Visual, gráfico, paramétrico)**

Por favor, consulte o tópico "Equalizador".

### **Correção de afinação**

Correção de afinação é uma ferramenta poderosa que pode ser usada para fazer pequenos ajustes para o tom de voz. Carregar um clipe de voz, selecione a parte do clip que precisa ser ajustado, clique no botão na barra de ferramentas para abrir a janela de correção de pitch **Correção de afinação**.

Na janela Correção de passo, você pode ver a voz em notas. Se necessário, adicione alguns pontos de nó à linha de campo clicando nele e arraste os pontos para aumentar ou diminuir o tom nos locais desejados. Remova um ponto de nó clicando com o botão direito do mouse nele. As alterações serão aplicadas antes da reprodução ou quando o diálogo estiver sendo fechado.

Por favor, consulte o tópico "Janela de Correção de Pitch".

### **Som surround**

Por favor, consulte o tópico "Surround Sound".

# Efeitos - Amplificar

## **Amplificar**

Amplificar é aumentar a altura ou o volume da região selecionada. Para fazer uma parte da gravação mais suave ou mais alto, selecione-o e, em seguida, use o menu Effects -> Amplify. O volume é inserido em por cento (100 sendo nenhuma mudança, 50 sendo -6dB mais suave ou 200 sendo +6dB mais alto).

# Efeitos - Normalizar

## Normalizar

Para 'normalizar' é ajustar o volume para que o pico mais alto seja igual (ou uma porcentagem de) o sinal máximo que pode ser usado em áudio digital. Normalmente você normaliza arquivos para 10011111s o último estágio na produção para torná-lo o mais alto possível sem distorção. Outra razão para normalizar é ter várias faixas soando igualmente alto, ou ter a mesma média de som.

O método de normalização 'Pico' encontra a amostra da maior magnitude dentro do arquivo. A normalização é então feita com esse valor como o pico. Com o 'Normalize Peak Level' definido para 100% (0dB), todo o arquivo será amplificado para que o pico atinja 0dB.

O método de normalização 'Média loudness (RMS)' normaliza de acordo com a gravidade média do arquivo, ou volume. Vários arquivos normalizados para o mesmo nível de pico usando este método terão a mesma média de sonosidade. O 'Normalize Peak Level' para este método deve ser definido muito mais baixo do que para o método Peak, porque a sonosidade média será sempre menor do que a amostra de pico.

O método de normalização 'Peak Loudness (RMS)' tenta normalizar de acordo com o quão alto a parte mais alta do arquivo soar. Este é o melhor método para usar para fazer várias faixas soarem igualmente alto. Como em Loudness Médio, o 'Normalize Peak Level' para este método deve ser definido menor do que para o método Peak, porque o pico de sonosidade é menor do que a amostra de pico. O algoritmo real usado pega o RMS de cada janela de 50ms no arquivo, classifica as janelas do mais alto para o mais silencioso, e então toma o percentil 95 destes como o 'pico'. Note que nenhum ajuste é feito para a percepção diferente dos humanos de diferentes frequências.

O método de normalização da Sonoridade Percebida (dBA) utiliza decibéis ponderados a A, que é uma expressão da sonoridade relativa dos sons no ar, percebida pelo ouvido humano. A normalização é feita porque o ouvido humano é menos sensível em baixas frequências de áudio, especialmente abaixo de 1000 Hz, do que em altas frequências de áudio.

O método de normalização da Sonoridade Integrada (EBU) utiliza o R-128, um padrão internacional para normalização da intensidade e nível máximo de sinais de áudio. Várias plataformas usam isso como Spotify (-14dB), YouTube (-14dB), Apple Music (-16dB), Facebook (-18dB) e TV / Rádio (-23dB). Consulte [ebu R-128](#) para obter mais detalhes.

# Efeitos - Compressor

## Compressor

O efeito sonoro do compressor limita os níveis de volume de uma gravação de som para que ele permaneça dentro de um certo intervalo de sonoridade. Um exemplo de onde é usado está na transmissão de TV, onde garante que os níveis de volume de anúncios sejam percebidos como sendo mais altos do que o próprio programa de televisão, sem qualquer alteração no volume real de transmissão.

Ele também tem um uso para gravação de áudio de uma mídia para outra, onde os dois médiums não são capazes de lidar com a mesma gama de níveis de volume (por exemplo, um CD pode lidar com uma gama muito maior do que uma fita).

A configuração de "Limiar" trabalha detectando quando o volume de gravação de som excede um nível de decibel definidos. Em seguida gradualmente atenua o som para derrubá-lo abaixo do nível de dB e faz isso de forma que o ouvinte não estará ciente que a atenuação está ocorrendo.

A configuração de "Ratio" limita a quantidade que o nível de volume da gravação aumenta a qualquer momento. Se, por exemplo, os níveis de volume de uma gravação apenas aumentar por no máximo 1/4 do montante que seria normalmente aumentar, então isto corresponderia a uma proporção de 4:1. Então se 8dB aumentado o nível de volume de gravação, então você só ouviria um volume de 2dB aumentar.

A configuração de "Limite" define qual o nível máximo de decibéis na gravação de som poderão subir até. Então se, por exemplo, o limite foi definido para 0 dB, então você nunca vai ouvir o nível de volume de gravação ficam mais alto que 0dB. A configuração de limite tem semelhanças com a configuração de limite, mas a principal diferença é que o limiar permite sons ir acima do nível de decibel definidos (por pouco tempo), enquanto o limite não.

Você encontrará que o volume de limite mínimo, que você pode definir é o mesmo que o valor do limite máximo. Basicamente, isto significa que, em qualquer situação, o som vai começar a atenuar a nível de limite, mas nunca será ouvido mais alto do que o limite.

# Efeitos - Equalizador

## Equalizador

Um equalizador altera a resposta de frequência de um sinal para que ele tenha qualidades tonais diferentes.

Depois de selecionar o menu Effects -> Equalizador, você verá um diálogo contendo três representações diferentes do Equalizador. Use as guias na parte superior para selecionar entre as visualizações de Equalizador Visual, Gráfico e Equalizador Paramétrico.

### *Equalizador visual*

Left click on qualquer ponto para criar um novo ponto de banda. Para remover um ponto de banda right click on. Para ajudá-lo a moldar o gráfico Equalizador da maneira que você deseja, há uma lista predefinida que exibe os tipos mais comuns de filtros usados no gráfico Equalizer. Você pode escolher qualquer filtro predefinido da lista e, em seguida, manipular o filtro para alcançar o efeito desejado. A lista de filtros para escolher e como você pode moldá-los são explicadas abaixo. Observe que todos os campos onde um valor de frequência é inserido podem ter um valor máximo de 20000 (Hertz).

### *Equalizador gráfico*

O Equalizador Gráfico usa controles deslizantes discretos para definir o ganho ou atenuação de um sinal em uma determinada frequência. Você pode selecionar quantos controles deslizantes você gostaria de manipular, inserindo um valor entre 3 e 20 na caixa na parte superior da tela. Quando você altera o número de controles deslizantes que você gostaria de utilizar, as frequências são automaticamente alocadas para melhor abranger a faixa de frequência audível de 20Hz a 20kHz. A seleção de predefinições permite configurar facilmente filtros comuns, como passe baixo ou passe alto. Observe que quando você altera o Equalizador Gráfico, as visualizações do Equalizador Visual e Paramétrico não são alteradas, pois as mudanças nas três visualizações não são compatíveis.

### *Equalizador paramétrico*

O Equalizador Paramétrico é semelhante ao Equalizador Gráfico, mas com mais controle. Aqui você pode ajustar a frequência e a largura de banda dos controles deslizantes individuais em %LEFTCLICKING22222n os valores de frequência ou Q abaixo de cada controle deslizante. A frequência deve ser definida entre 20Hz e 20.000 Hz. O parâmetro Q deve ser definido entre 0,05 e 20. Um Q mais alto faz com que o pico de ganho ou atenuação na frequência seja muito mais nítido e, portanto, menos provável de impactar o conteúdo de frequência adjacente, enquanto um Q inferior aplica a modificação mais suavemente em todo o espectro de frequência.

- Filtro passa-banda
- Mantém apenas essas frequências no áudio entre uma determinada faixa. -Frequência inicial
- O menor valor de frequência de corte, em Hertz.
- Frequência final
- O valor de frequência de corte superior, em Hertz.
- Comprimento da inclinação
- A largura da inclinação que se estende dos pontos de corte inferiores e superiores, em Hertz.
- Amplitude
- O grau que as frequências fora da faixa de corte são suprimidos. 6dB significa que o volume é reduzido para metade, 12dB significa que o volume é reduzido para um quarto. O valor máximo é 60dB.
- Filtro de parada/corte da faixa

- Mantém todas as frequências no áudio, exceto aqueles entre um determinado intervalo.
- Frequência inicial
- A menor frequência de paradas, em Hertz.
- Frequência final
- A frequência de parada superior, em Hertz.
- Comprimento da inclinação
- A largura da inclinação que se estende dos pontos de parada inferior e superior, em Hertz.
- Rejeição
- O grau de que as frequências dentro do intervalo de parada são suprimidos. 6dB significa que o volume é reduzido para metade, 12dB significa que o volume é reduzido para um quarto. O valor máximo é 60dB.
- Filtro de passe alto
- Mantém apenas essas frequências no áudio acima de um determinado valor.
- Passar frequência
- O ponto em que todas as frequências acima devem ser mantidos, em Hertz.
- Comprimento da inclinação
- A largura da inclinação que se estende desde a frequência de passagem, em Hertz.
- Filtro de passe baixo
- Mantém apenas essas frequências no áudio abaixo de um determinado valor.
- Passar frequência
- O ponto em que todas as frequências abaixo devem ser mantidos, em Hertz.
- Comprimento da inclinação
- A largura da inclinação que se estende desde a frequência de passagem, em Hertz.
- Filtro de entalhe
- Atenua as frequências na faixa especificada para níveis muito baixos e passa todas as outras frequências inalteradas. Não há inclinação - as frequências são atenuadas ou não.
- Frequência inicial
- O menor valor de frequência de corte, em Hertz.
- Frequência final
- O valor de frequência de corte superior, em Hertz.
- Filtro de impulso
- Ou atenua ou aumenta as frequências na faixa especificada e passa todos os outros inalterados.
- Frequência inicial
- O menor valor de frequência de aumento/corte, em Hertz.
- Frequência final
- O valor superior da frequência do impulso/corte, em Hertz.
- Comprimento da inclinação
- A largura da inclinação que se estende a partir dos pontos de aumento/corte inferiores e superiores, em Hertz.
- Amplitude
- O grau que as frequências dentro da escala do impulso/corte são impulsionados ou cortados. 6dB significa que o volume é aumentado para o dobro da quantidade original, e 12dB significa que o volume é aumentado para quatro vezes a quantidade original. 20db.
- Filtro de prateleira de passe alto
- Atenua sinais de frequências abaixo da frequência de corte e passa todos os outros inalterados.
- Frequência inicial
- O menor valor de frequência de corte, em Hertz.
- Inclinação



- A largura da inclinação que se estende dos pontos de corte inferior e superior, em Hertz.
- Rejeição
  - O grau que as frequências dentro da faixa de corte são cortados. 6dB significa que o volume é atenuado a cerca de metade do nível original, e 12dB significa que o volume é atenuado a cerca de um quarto do nível original.
- Filtro de prateleira de passagem baixa
  - Atenua sinais de frequências acima da frequência de corte e passa todos os outros inalterados.
- Frequência inicial
  - O menor valor de frequência de corte, em Hertz.
- Inclinação
  - A largura da inclinação que se estende dos pontos de corte inferior e superior, em Hertz.
- Rejeição
  - O grau que as frequências dentro da faixa de corte são cortados. 6dB significa que o volume é atenuado a cerca de metade do nível original, e 12dB significa que o volume é atenuado a cerca de um quarto do nível original.

Se você estiver usando o equalizador simplesmente para deixar cair frequências mais baixas, você deve sempre experimentar o filtro High Pass primeiro (menu de efeitos -> Filtro de Alta Passagem), porque é melhor e mais rápido para frequências muito baixas.

# Efeitos - Envelope

## Envelope

O 'envelope' é a alteração no volume da região selecionada ao longo do tempo. Isso pode ser usado para fazer ajustes finos no volume ao longo do tempo ou até mesmo mudanças mais brutas, como desaparecer ou reaparecer.

Selecione a região que deseja alterar o volume e use a guia Níveis -> Envelope ou Menu -> Efeitos -> Envelope. Clique e arraste em qualquer ponto para ajustar seu volume (clique com o botão direito remove o ponto). Clique no botão Definir plano para redefinir o volume e remover pontos de volume extras.

# Efeitos - Painel estéreo

## Painel estéreo

O efeito de painel estéreo permite que você mude o quão alto o som é que sai do alto-falante esquerdo ou direito. Por exemplo, se você tivesse uma gravação estéreo com todo o som saindo de apenas um alto-falante, você poderia usar o efeito pan para "centralizar" o som você mesmo. Você também pode fazer uma mudança de som centrada mover um do alto-falante para o outro à medida que o arquivo de som for reproduzido.

Selecione a região para a qual deseja alterar a painel e escolha Efeitos -> Painel estéreo. Clique em um ponto e mova-o para cima para um aumento de volume no alto-falante esquerdo, ou mova-o para baixo para um aumento de volume no alto-falante direito.

Por favor, note que o efeito de painel estéreo só funciona em arquivos estéreo. Se o seu arquivo não for estéreo, você deve primeiro convertê-lo em estéreo, escolhendo Editar -> Converter canais -> Estéreo.

# Efeitos - Eco

## Eco

Um eco é uma repetição do som depois de um curto período de tempo (geralmente 400 - 1000ms). Soa um pouco como a pessoa está em um grande estádio ou está gritando entre duas montanhas.

Para adicionar eco selecione a região e use o menu Effects -> Echo, em seguida, especificar a duração e amplitude do eco. A duração é o período de tempo após o qual o som se repete - geralmente isso é entre 400 e 1000ms. A amplitude pode ser entre 1 - 99% 1 (99 sendo um eco muito alto).

# Efeitos - Pitch Shifter

## **Pitch Shifter**

Pitch Shifter é um efeito sonoro que aumenta ou reduz o tom dos sinais de áudio. Você pode ajustar a velocidade do câmbio de passo arrastando o controle deslizante nas configurações.

# Efeitos - Reverb

## Reverb

Reverb é muitas reflexões pequenas do som que vêm após um tempo do jogo. Ocorre geralmente quando alguém está falando em um quarto, em um salão, etc. Mais reverberação é chamado de molhado, nenhuma reverberação é chamada de seca. Quando você selecionar o efeito reverb, você verá um diálogo com duas abas.

### Simple

A primeira aba do efeito reverb permite ajustar o nível de reverberação e tempo. O nível de reverberação é a amplitude - 99 é muito molhado, 0 está seco. O tempo pode ser entre 100 e 800ms - 200ms soa como uma pequena sala ou 800ms um grande salão. Se você adiciona demasiado reverb pode soar como a pessoa está em uma tubulação ou no banheiro.

A guia Simple também inclui opções de pré-configuração para escolher, dependendo de quão grande é o espaço que está sendo simulado. Clique no botão de reprodução na parte inferior da guia para visualizar o efeito de reverberação em seu áudio.

### Design de quartos

A segunda aba do efeito reverb permite especificar as dimensões de uma sala, a posição da fonte e ouvinte, e a absorção da sala com opções predefinidas para os materiais que compõem as paredes, piso e teto da sala. Clique no botão de reprodução na parte inferior da guia para visualizar as configurações de reverberação em seu áudio.

# Efeitos - Phaser

## Phaser

O efeito sonoro do phaser é criado misturando um sinal ligeiramente atrasado com o original. Você pode definir o atraso em ms (padrão de 5ms) e o ganho seco molhado em porcentagem. 100% is molhado. 0% is desligado/seco.

# Efeitos - Flanger

## Flanger

Um efeito sonoro de Flanger é semelhante ao phaser, exceto que o atraso é lentamente modulado ao longo do tempo. Você especifica o tempo de atraso inicial (padrão 5ms), a frequência de modulação em tempos por segundo (padrão 0,5Hz que é de 2 segundos) a profundidade de modulação (padrão 70%) e o ganho seco molhado (100%222222or molhado, 0% for seco, padrão 60%44).



# Efeitos - Vibrato

## Vibrato

O efeito sonoro vibrato é uma pulsação do tom em uma profundidade e frequência especificada pelo usuário. Quanto maior o conjunto de Frequência (Hz), mais freqüentemente os pulsos serão ouvidos, e quanto maior a Profundidade (semitones), maior será a flutuação no tom.

# Efeitos - Tremolo

## **Tremolo**

O efeito de som trêmulo é semelhante ao efeito de vibrato, exceto que a amplitude pulsa ao invés de campo. Quanto maior o frequência (Hz) conjunto, mais frequentemente a pulsação será ouvida, e quanto maior a profundidade (%), quanto maior a flutuação no volume.

# Efeitos - Doppler

## Doppler

O efeito doppler simula o som de um veículo que passa, que tem um tom alto enquanto se aproxima, deslocando-se para um tom baixo ao viajar para longe do ouvinte. Especificar a Velocidade (em km/h) da fonte de passagem; uma velocidade mais alta resultará em um arremesso inicial mais alto e um arremesso final mais baixo. Ajuste as posições horizontais e verticais do ouvinte para indicar a posição horizontal e/ou vertical do ouvinte à fonte de passagem; jogar com os valores para alcançar diferentes combinações de pitch.

# Efeitos - Wah-Wah

## Wah-Wah

Como o nome sugere, o efeito modula uma faixa de frequência especificada dentro da amostra, que resulta no som característico "Wah wah". O efeito é um filtro passa-banda, com sua frequência central (não deve ser confundido com o parâmetro de frequência de centro, abaixo) alternando entre uma frequência de min e máx frequência (especificado pelos parâmetros centro de frequência e profundidade) e da frequência máxima para min frequência. A frequência de alternância de direção é representada como uma onda triangular com uma frequência especificada pelo parâmetro de frequência de wah.

**Ressonância:** também conhecido como Q ou ênfase, este parâmetro controla o pico de ressonância do filtro passa-banda. Esse valor determina a nitidez do efeito Wah-Wah. Valores mais altos produzem mais tons ressonantes/pálido.

**Profundidade:** Este parâmetro determina o intervalo de frequência varrido pelo filtro passa-banda. Sua escala é especificada como uma porcentagem do intervalo (0 para o centro de frequência). Se o valor da porcentagem do intervalo (0, frequência central) é especificado como X, as frequências de min e max estão (centro de frequência - X) e (centro de frequência + X).

**Frequência central:** Este parâmetro é a frequência central da varredura filtro passa-banda e é usado para determinar as frequências de min e max, como mencionado acima.

**Frequência de Wah:** É a frequência de alternando a direção da varredura, ou a frequência do som Wah-Wah. É a frequência da onda triangular descrita acima.

# Efeitos - Coro

## Coro

O efeito sonoro do refrão é usado para fazer uma voz ou um instrumento soar como 3 vezes ou instrumentos tocando o original com cópias variavelmente atrasadas e ligeiramente passo alterado do original.

Nota: Chorus é uma maneira muito útil de fazer uma fonte mono soar mais estéreo. Você deve converter seu arquivo em estéreo antes de usar chorus.

# Efeitos - Distorção

## Distorção

Embora normalmente façamos de tudo para reduzir a distorção, às vezes você quer adicioná-lo. É popular para uso com guitarras. A distorção é medida entre 0,0 (off) e 1,0 (recorte). Você também especifica o nível em que ele entra em ação no dB.

Para um som mais consistente, você deve aplicar dynamic range compressão antes de adicionar distorção.

# Efeitos - Efeito de rádio AM

## Rádio AM

Isso simula um rádio AM. Fizemos com precisão simular um bom rádio AM. Para piorar, aplique o efeito duas vezes. Para um som muito ruim, cole um pouco de ruído branco macio (use a ferramenta Tone Generator) para simular uma recepção ruim.

## Efeitos - Efeito telefônico

### Telefone

Isso simula o áudio por uma linha telefônica. Simula uma linha telefônica boa. Para piorar, aplique o efeito duas vezes e cole misture o ruído branco macio.



# Efeitos - Reverter

## **Reverter**

Esse efeito inverte a seleção da mesma forma que reproduzir um disco ou fita ao contrário.

# Efeitos - Desvanecimento

## Desvanecer

Para desvanecer em uso o menu Efeitos -> Fade In.

## Fade Out

Para desaparecer, use o menu Efeitos -> Fade Out.

## Desvanecer e Aparar

A opção de desvanecer e aparar é uma função combinada que desaparece sobre a seleção e marca o final da seleção como o final do arquivo. Isso é freqüentemente usado no final das faixas musicais.

## Crossfade

A ferramenta CrossFade permite que você misture voz e música de várias maneiras diferentes. Você pode, por exemplo:

- Desbotar uma faixa de música enquanto desaparece em outra faixa,
- desvanecer uma faixa de música e sugestão em uma faixa de voz em volume total (ou vice-versa), ou
- sobreposição do fim de uma faixa de voz com o início de outra faixa.

Para usar a ferramenta, primeiro selecione a região de áudio que deseja realizar o crossfade. Se você quiser cruzar entre dois arquivos, você deve combinar os dois arquivos juntos primeiro em um arquivo. Em seguida, vá para o menu Efeitos -> CrossFade. Uma janela será exibida, mostrando um gráfico e vários campos de dados.

O gráfico é dividido em duas seções, a seção superior mostra o desbotamento em parte do áudio, a parte inferior mostra o desbotamento. A área em que a cruz-cruze deve ser realizada é destacada em azul, e cercada por marcadores mostrando o início e o fim da região de crossfade. Há uma segunda porção da forma de onda em ambos os lados da seção destacada, que está lá para fornecer uma melhor visão da crossfade.

Se você passar o mouse sobre qualquer parte do gráfico, poderá ver quais partes do gráfico correspondem a que horas na forma de onda de áudio.

Os campos de dados funcionam da seguinte forma:

- Iniciar e terminar posições selecionadas
- Informa os tempos de início e fim do áudio selecionado na forma de onda. **Nota:** Esses tempos NÃO correspondem aos tempos de início e fim que você vê na janela do gráfico! Continue lendo!
- Tempo de lacuna
- Isso diz quanto tempo a região de crossfade será, em milissegundos. Este tempo pode ser modificado quando o crossfade é realizado, se o desbotamento e os tempos de desvanecer são maiores do que este valor. **Nota:** Se esse tempo for mais curto do que o áudio selecionado, então o meio do áudio selecionado será perdido como resultado do crossfade.
- Desvanecer no tempo
- O tempo para desaparecer no final do áudio selecionado. Por exemplo, se você selecionar 5000ms de áudio e um Fade In Time de 1000ms, então os últimos 1000ms de sua seleção desaparecerão nos últimos 1000ms do crossfade.
- Tempo de desvanecer
- O tempo para desaparecer do início do áudio selecionado.
- Tipo de desbotamento
- A forma da transição ao longo do tempo do desbotamento dentro ou fora. Você pode selecionar entre tipos de fade linear, logarítmico, exponencial ou sinusoidal.
- Linear - A mudança de volume ocorrerá uniformemente ao longo do tempo.

- Exponencial - A mudança de volume começará lentamente para começar e, em seguida, rapidamente se tornará mais rápida no final.
- Sinusoidal - A mudança de volume começará lentamente, depois aumentará rapidamente, depois diminuirá novamente no final.
- Logarítmico - A mudança de volume começará rapidamente e diminuirá lentamente no final.

Assim, com as informações acima em mente, o crossfade funcionará da seguinte forma:

1. Um buffer Fade-Out será criado com um comprimento do Gap Time. No início do buffer será o início da sua seleção de áudio, desaparecendo durante o Tempo de Saída de Fade.
2. Um buffer Fade-In será criado com um comprimento do Gap Time. No final do buffer será o fim da sua seleção de áudio, desaparecendo sobre o Fade In Time.
3. Os buffers Fade-In e Fade-Out serão misturados e substituirão sua seleção de áudio.

# Efeitos - Mudança de velocidade e de tom

## **Simples Velocidade e Mudança de Passo**

Isso reproduz a gravação mais rápido ou mais lento que, por sua vez, aumenta ou diminui o tom também. Esta função é útil para corrigir fitas lentas ou rápidas.

## **Mudança de velocidade**

Mudanças normais de velocidade (ou seja, "Simples Velocidade e Mudança de Passo" acima) altera o tom em proporção à velocidade. Se você quiser mudar a velocidade, mas manter o tom o mesmo use esta função. A velocidade pode alterar a duração do áudio. A duração do tempo (em segundos) também pode ser ajustada usando este efeito.

## **Mudança de passo**

Isso muda o tom da gravação sem alterar a velocidade (ou seja, o inverso do acima). A mudança de semitones também pode ser ajustada usando este efeito

## **Perfil de velocidade de arremesso**

Isso permite especificar quanto alterar o tom, a velocidade ou o tom e a velocidade em qualquer ponto do arquivo, usando um gráfico.

# Efeitos - Reduzir vocais

## Reduzir vocais

Se você quiser reduzir os vocais de uma faixa musical, você pode usar esse efeito. Você pode selecionar um dos três métodos para reduzir os vocais.

1. **Use WavePad AI / Machine Learning para remover vocais (recomendado-lento)** Este método utiliza um modelo de aprendizado de máquina para estimar automaticamente os vocais em um determinado áudio. Este método não requer que o áudio seja estéreo. Use o nível de redução vocal de acordo com suas necessidades. A luz produzirá menos artefatos, mas menos redução vocal, enquanto agressiva reduzirá mais os vocais, mas produzirá mais artefatos e ruídos.
2. **Use redução vocal paramétrica do WavePad para remover vocais** Este método tentará identificar a voz no espectro esquerdo-direito de uma gravação estéreo e removê-la. A gravação deve ser estéreo (de uma fonte estéreo original como um CD - simplesmente converter um arquivo em estéreo não funcionará). Ele também removerá quaisquer instrumentos perto da voz no espectro estéreo.
3. **Use subtração de canal simples para remover áudio central (rápido)** Esta opção funciona melhor se os vocais forem gravados no centro da gravação estéreo com instrumentos espacialmente separados. Se o estéreo é simplesmente um mono copiado para os canais esquerdo e direito, a falta de separação espacial resultará em silêncio em vez de uma redução relativa dos vocais.

Nota: é impossível remover os vocais perfeitamente sem a faixa de mixagem original. Você notará que alguns instrumentos podem ser removidos também e alguns vocais permanecem. O efeito também não funcionará em alguns arquivos que já foram codificados de forma altamente compactada como mp3 (porque isso remove alguma profundidade estéreo).

# Efeitos - Isolar vocais

## Isolar vocais

Se você quiser isolar os vocais de uma faixa de música, você pode usar esse efeito. Você pode selecionar um dos três níveis de acordo com suas necessidades. A luz produzirá menos redução de música de fundo, enquanto a agressiva reduzirá mais.

Nota: É impossível isolar perfeitamente os vocais sem a faixa de mixagem original. Você notará que algumas músicas permanecem. O efeito também não funcionará em alguns arquivos que anteriormente codificaram em uma forma altamente compactada como mp3 (porque isso remove alguma profundidade estéreo).

# Efeitos - Efeito anônimo

## Efeito anônimo

Use este efeito para fazer uma gravação de voz soar anônima ou irreconhecível. Use uma das predefinições padrão do efeito ou ajuste os valores de Pitch, Speed e Distortion para criar seu próprio efeito de voz Anônimo. Use o Pitch Change para fazer o som áspero ou afiado. Use a Mudança de Velocidade para tornar a gravação mais rápida ou mais lenta. Adicione distorção para aumentar o ruído branco na voz e neutralizar os sons de fundo.

Pressione o botão Reproduzir para ouvir a gravação com os efeitos aplicados enquanto faz ajustes. Pressione o botão Ignorar para ouvir o arquivo original sem o efeito. Quando estiver satisfeito com o resultado, pressione o botão Aplicar para adicionar o efeito ao seu arquivo de áudio.

Use o Save Preset... botão para criar sua própria Predefinição com base em suas configurações preferidas. Exclua uma preconfiguração selecionando-a na lista e, em seguida, clique no botão Excluir predefinir.

Nota: Este efeito só pode tornar a voz irreconhecível para o ouvido humano. É possível que, digitalmente, o arquivo de voz possa ser devolvido ao seu som original. Para obter um método mais seguro, use 'Navegar' Speech na guia ferramentas para converter a gravação em texto. Em seguida, use a ferramenta Texto para Falar para ter o texto gravado em um arquivo de voz pelo seu mecanismo de voz.

## Efeitos - Mudança de voz

### Mudança de voz

O Voice Changer permite a distorção vocal mudando tom, semitones, centavos e timbre, modulando o tom e adicionando sussurro/ruído à voz.



# Arquivos de mídia e outros conteúdos - Editor de Transcrição

## Editor de Transcrição

A ferramenta de edição de transcrição reconhece a fala dentro de um clipe e gera uma transcrição a partir dessas informações. Em seguida, permite que você modifique o clipe modificando a transcrição. Para usar esse recurso, escolha qualquer clipe de áudio ou vídeo que contenha áudio. Em seguida, vá para a guia Voz e clique no botão Editor de Transcrição. Uma transcrição do clipe será gerada. A transcrição será dividida em frases. Você pode ver cada frase passando o mouse sobre a transcrição. A frase sobre a qual o mouse está será destacada.

## Movendo uma frase em uma transcrição

Para mover uma frase em uma transcrição, basta clicar e arrastá-la para o local desejado.

## Dividindo uma transcrição

Para dividir entre frases em uma transcrição, passe o mouse sobre o espaço entre as frases. Uma linha de barra aparecerá para indicar onde a divisão ocorrerá. Clique com o mouse para fazer a divisão.

## Efeitos - Janela de efeitos de grupo

A janela de efeitos de grupo do MixPad pode ter várias faixas roteados através dele. Isso é útil para aplicar os mesmos efeitos a um grupo de faixas conectadas, por exemplo, várias partes de guitarra em camadas sem ter que abrir individualmente cada uma dessas faixas e editar seus estágios de efeito separadamente. Ele tem o benefício lateral de ser menos intensivo em recursos também porque você não tem que executar tantas instâncias de plugin.

### **Adicionar efeito de grupo**

Para adicionar um efeito de grupo, basta clicar no Menu -> Exibir -> Efeito de grupo e clique em Adicionar grupo.

O MixPad permite que você construa cadeias de efeitos ao vivo em cada faixa. Para obter mais informações, consulte o tópico: Efeitos.

### **Renomear o efeito do grupo**

Para renomear um Efeito de Grupo, basta clicar no Menu -> Exibir -> Efeito de Grupo e clique em Renomear o Grupo. A caixa de diálogo Rename Group Effects será exibida e, em seguida, selecionará o grupo que deseja renomear.

### **Excluir efeito de grupo**

Para excluir um efeito de grupo, basta clicar no Menu -> Exibir -> Efeito de grupo e clique em Excluir grupo. A caixa de diálogo Excluir efeitos do grupo será exibida e, em seguida, selecionará o grupo que deseja excluir.

## **Efeitos - Janela de Efeitos Mestres**

A Janela de Efeitos Mestres gerencia a cadeia de efeitos aplicada à mistura over-all do projeto. Acesse este recurso clicando em Menu, selecione Exibir e clique na Janela de Efeitos Mestres.

## Efeitos - Janela de correção de pitch

A correção de tom é uma ferramenta poderosa que pode ser usada para fazer pequenos ajustes no tom de uma voz. Carregue um clipe de voz, selecione a parte do clipe que precisa ser ajustada e clique no botão Correção de tom na barra de ferramentas para abrir a janela de correção de **tom**.

Na janela Correção de passo, você pode ver a voz em notas. Se necessário, adicione alguns pontos de nó à linha de campo clicando nele e arraste os pontos para aumentar ou diminuir o tom nos locais desejados. Remova um ponto de nó clicando com o botão direito do mouse nele. As alterações serão aplicadas antes da reprodução ou quando o diálogo estiver sendo fechado.

Use a **Correção Automática** na barra de ferramentas para adicionar pontos de desvanecimento em ambas as extremidades de todas as anotações detectadas e mover as anotações para o tom mais próximo. **A Correção Manual** também colocará pontos de desvanecimento em ambas as extremidades das notas detectadas, mas solicitará que você forneça a chave a partir da qual as anotações serão encaixadas.

# Limpeza de áudio - Redução de ruído

Há duas maneiras de reduzir o ruído. O método lento, mas preciso "Subtração Espectral" - geralmente usado onde o ruído é realmente um problema - e o método rápido "Multiband Noise Gates" - geralmente apenas automaticamente em trabalhos de gravação de voz em lote.

Às vezes, usar ambos (espectral sempre deve ser o primeiro) então portões de várias bandas funciona muito bem.

- Subtração espectral

- -Método Automático

-Esta abordagem irá estimar automaticamente o que é ruído e o que não é. Geralmente funciona bem na voz e é agradável e fácil de usar; basta selecionar a região e aplicar o efeito.

- Método Manual

- Para usá-lo, você deve:

1. Selecione uma pequena parte de somente ruído. Normalmente isso é de uma lacuna no áudio.
2. Selecione Efeitos -> Limpeza -> Redução de ruído -> "Pegue amostra de ruído da área selecionada para subtração espectral".
3. Selecione o arquivo inteiro.
4. Selecione Efeitos -> CleanUp -> Redução de ruído -> "Subtração espectral com base na amostra de ruído".

- Portão de ruído de várias bandas

-O Multi-Band Noise Gate remove todos os dados de áudio abaixo de um determinado limite no arquivo de áudio. Um bom limite de ruído para a maioria dos arquivos de áudio é geralmente entre -30dB e -20dB.

## Portão de Ruído

Um portão de ruído é um filtro que controla o volume de um sinal de áudio. Qualquer parte do seu áudio abaixo do Limiar será atenuada pelo valor especificado.

- Limite

- O áudio que cair abaixo desse limiar será atenuado.

- Segurar

- O período de tempo (em milissegundos) para esperar antes de aplicar a atenuação.

- Lançamento

- O período de tempo (em milissegundos) tomado para aplicar totalmente a atenuação.

- Ataque

- O período de tempo (em milissegundos) tomado para remover totalmente a atenuação.

- Atenuação

- A quantidade para atenuar o sinal de áudio quando ele cai abaixo do limiar.

## Assistente de remoção de ruído

Um assistente de remoção de ruído fácil de usar pode ser encontrado na guia Ferramentas. O assistente orienta você através da escolha dos melhores parâmetros com base na descrição do tipo de ruído e, em seguida, aplica a redução de ruído. Para usar o botão assistente, %CLIC% the na guia Ferramentas.

# Limpeza de áudio - Remoção de clique/pop

## Remoção automática de clique/pop

Esta ferramenta permite que você aplique um reparo de um único artefato de clique/pop. Para usá-lo corretamente, você deve dar um zoom direto no artefato e selecionar uma pequena região ao seu redor. Em seguida, selecione Menu Ferramentas -> Clique/Remoção de automaticamente. O reparo será realizado imediatamente.

## Remoção paramétrica de clique/pop

Esta ferramenta foi projetada para remover sons de cliques e pop das gravações. É ideal para quem gravou música em seu computador a partir de discos LP e quer reparar quaisquer defeitos causados por poeira e arranhões no vinil.

Para usar a ferramenta, clique em Ferramentas menu -> Clique paramétrico/Remoção pop. Na janela que aparece, você pode configurar configurações para os seguintes campos:

-Clique em Sensibilidade

-Este é o grau de agressividade (em porcentagem) que será aplicado pela ferramenta ao procurar artefatos de clique e pop. Se você não sabe o que entrar, você pode começar deixando-o em 50%. Quanto mais um pedaço de áudio é danificado, mais você pode ter que configurá-lo. O áudio moderadamente danificado pode exigir configurações de 60% - 80%. Tenha cuidado, porém - se você colocá-lo muito alto, a ferramenta começará a pensar que partes do áudio são realmente cliques/pops. Se você defini-lo muito baixo, é claro, a ferramenta vai pensar que alguns cliques/pops fazem parte do áudio. Tente experimentar para encontrar o valor certo e observe que o nível que você aplica a um arquivo pode ser diferente do nível que você aplica em outro arquivo.

-Comprimento máximo do clique

-Este é o comprimento máximo que um clique dura em seu áudio, em milissegundos. Como guia geral, use 450ms se você não sabe o que entrar. 350ms é apropriado para áudio com apenas pequenas quantidades de defeitos, enquanto 550ms ou 650ms é apropriado para áudio com muitos defeitos.

# Limpeza de áudio - Filtro de alta passagem

## Filtro de alta passagem

Um filtro de alta passagem (às vezes chamado de filtro de corte baixo) remove todas as frequências baixas abaixo de um Hz especificado. Isso é útil se você quiser fazer sua gravação soar 'mais clara' ou menos 'lamecenta'. É muito comum usar um filtro de alta passagem de cerca de 250Hz em todas as gravações de voz para melhorar a inteligibilidade.

# Limpeza de áudio - Filtro low-pass

## Filtro low-pass

Um filtro de passe baixo remove todas as altas frequências acima de um Hz especificado. Isso é útil se você quiser fazer o seu som de gravação mais clara. É muito comum usar um filtro low-pass de cerca de 1600Hz em todas as gravações de voz para melhorar a inteligibilidade.



# Limpeza de áudio - Filtro passa-banda

## Filtro passa-banda

Um filtro passa-banda remove as frequências baixas e altas abaixo e acima de um Hz especificado, respectivamente. Isso é útil se você quiser destacar uma faixa específica de frequência para tornar os vocais ou instrumentos mais proeminentes.

# Limpeza de áudio - Controle automático de ganhos

## Controle automático de ganhos

Ajusta automaticamente a amplitude para compensar as variações na entrada, a fim de manter uma amplitude adequada na saída. Altera o nível do arquivo para cima e para baixo durante períodos de tempo (período de tempo: 5 segundos)

O De-esser é aplicado para evitar que o AGC aundo sons "S" e tornando-os muito altos (padrão para voz: 2200Hz).

O filtro High-Pass é aplicado para evitar graves de baixa frequência fazendo com que o AGC reduza o volume (padrão para voz de 450Hz).

Outras características que podem ser usadas com AGC:

- Normalização – altera o nível de todo o arquivo igualmente (período de tempo: duração total do arquivo)
- Compressor de faixa dinâmica – regulação instantânea do volume para que sons mais suaves sejam aumentados e sons mais altos sejam diminuídos (período de tempo: 100ms)

# Limpeza de áudio - Correção de deslocamento dc

## Correção de deslocamento dc

Muitas vezes, quando você grava áudio usando eletrônicos ruins, a gravação tem um nível constante de 'DC' em todo o arquivo. Como o ouvido não pode ouvir isso, você não vai notá-lo até que você tente editar em outro áudio quando você pode ouvir cliques horríveis. Se você acha que este é o problema, você pode executar dc offset correction durante toda a gravação antes de começar a editar. Outra maneira (e possivelmente melhor) de lidar com esse problema é executar um filtro de passe alto (digamos a 50Hz) sobre a gravação.

# Limpeza de áudio - De-esser

## **De-esser**

Reduza o excesso de proeminências sibilantes, como os sons normalmente representados em inglês por "s", "z", "ch", "j" e "sh".

Para usar a ferramenta, clique em Ferramentas menu -> De-esser.

# Opções - Geral

## Reprodução de áudio

Se você tiver mais de uma placa de som instalada selecione a placa de som que você quer MixPad usar usando o dispositivo de som jogar puxar para baixo lista. Se você selecionar um dispositivo ASIO você também pode escolher qual saída de canais para usar.

Sugerimos usar dispositivos CoreAudio, DirectSound ou ASIO como dispositivo de reprodução, pois eles têm desempenho e qualidade muito melhores que o MME. Se você escolher o dispositivo MME e tentar começar a tocar novamente enquanto o MixPad estiver tocando, o atraso e a interrupção serão óbvios.

## Taxa de amostra de reprodução padrão

Selecione a taxa de amostra que você gostaria de usar como padrão para qualquer novo projeto enquanto reproduz de volta usando o MixPad. Se você está mirando a qualidade do CD, então escolha 44100Hz. Use "Auto" para deixar o Mixpad escolher a melhor amostra para você. Para alterar as opções do seu projeto atual, use "Menu->File->Projeções de projeto...".

## Canais de reprodução padrão

Selecione os canais que gostariam de usar como padrão para qualquer novo projeto enquanto reproduz de volta usando o MixPad. Se você quiser criar um projeto de som surround, por favor, configure os canais como 5.1 ou 7.1 surround.

## Taxa de amostra de gravação padrão

Selecione a taxa de amostra que você gostaria de usar como padrão para qualquer novo projeto durante a gravação de um clipe de som.

## Taxa de amostra de conteúdo de correspondência

Se este recurso estiver ativo e for adicionado conteúdo com uma taxa de amostragem mais alta do que a taxa de amostragem de gravação selecionada, a taxa de amostragem de gravação será ajustada para a mais alta de qualquer conteúdo (até um mínimo de 44.100 Hz).

## Gravações offset para latência

Se as gravações que você está fazendo com o MixPad não estiverem perfeitamente sincronizadas entre si, então você pode ter problemas de latência de hardware. Você pode especificar um deslocamento em milissegundos aqui que ajustará automaticamente suas gravações. Esta opção só está disponível se você estiver usando um gravador MME. O problema da latência não deve afetá-lo se você estiver usando um dispositivo de som capaz de ASIO e selecionando os drivers ASIO para reprodução e gravação.

## Substitua clipes de underlay ao gravar com novo clipe

Se você estiver gravando sobre um clipe de underlay, a configuração padrão será substituir esse clipe. Para alterar isso, vá para MixPad Options-> Gravação geral de áudio.

Substitua os clipes de underlay - A nova gravação substituirá os clipes de underlay.

Nota: Se esta opção não for verificada, manterá os clipes de underlay. A nova gravação será colocada em cima dos clipes de underlay.

## Configurações de perfuração e rolo

Este botão abrirá uma janela onde você pode definir como o modo de gravação Punch and Roll se comporta dentro de uma região de gravação selecionada. Para obter mais detalhes sobre o modo de gravação Punch and Roll, consulte o tópico [Gravando um Clip](#) neste manual.

# Opções - Mensagens

## **Aviso ao excluir um clipe**

Marque esta caixa se você gostaria de ser avisado sempre que você tentar apagar um clipe da janela de projeto.

## **Aviso ao excluir uma faixa**

Marque esta caixa se você gostaria de ser avisado sempre que você tentar excluir uma faixa da janela de projeto.

## **Peça para renderizar arquivos MIDI ao garimpar**

Marque esta caixa se você quiser ser solicitado para processar seus clipes MIDI quando você alterar a panela em uma faixa que contém clipes MIDI.

## **Aviso ao mover clipes bloqueados**

Verifique esta caixa se você gostaria de ser avisado sempre que tentar mover clipes bloqueados.

## **Aviso ao usar dispositivos MME**

Marque esta caixa se você gostaria de ser avisado sempre que você tentar usar o dispositivo MME.

## **Alerte sobre os problemas de latência da ASIO**

Marque esta caixa se você gostaria de ser avisado quando o MixPad está enfrentando problemas de latência com hardware ASIO.

## **Diga-me ao criar um clipe de batida foi bem sucedido**

Verifique esta caixa se você gostaria de ser notificado quando criar com sucesso um clipe de batida usando o criador de batidas.

## **Diga-me quando uma ou mais faixas do Beat Maker não têm som atribuído**

Verifique esta caixa se você gostaria de ser notificado quando uma ou mais faixas do Beat Maker não tiverem som atribuído.

## **Oferta para carregar arquivos na formação 'mix-tape'**

Verifique esta caixa se você quiser que lhe ofereçam a opção de carregar arquivos de ponta a ponta com um crossfade entre eles.

## **Quando a exportação do projeto estiver concluída**

Escolha a ação que você quer que aconteça depois de exportar com sucesso um projeto.

# Opções - Metrônomo

## **Escolha um som de metrônomo personalizado**

Marque esta caixa se você gostaria de escolher o seu próprio som do metrônomo. Caso contrário, o MixPad usará o som do metrônomo padrão.

## **Remove o silêncio do som personalizado**

Verifique esta caixa se deseja que o MixPad corte automaticamente o silêncio encontrado no início do seu som de batida personalizado.

Use a barra de volume do metrônomo para controlar quão alto o som do metrônomo é jogado quando ele é ativado.

## **Configurações pré-rol**

### **Só toque metrônomo durante o pré-roll de gravação**

Marque esta caixa para ter o metrônomo só fazer um som enquanto ele está em fase de pré-roll. Isso pode ajudar se você quer ser contados em uma gravação, mas então preferiria tempo com base em outras faixas já gravadas.

### **Habilitar o pré-roll**

Marque esta caixa para que as configurações atuais de pré-roll aplicam-se ao seu projeto

### **Jogando pré-roll (batidas):**

Configure esse valor de 0 para 280 decidir Quantas batidas antes da reprodução. 0 significa iniciar a reprodução imediatamente.

### **Gravação pré-roll (batidas):**

Configure este valor entre 0 e 280 para decidir Quantas batidas para esperar antes de gravar. 0 significa começar a gravar imediatamente.

### **Subdivisões:**

Configure quantas subdivisões existem entre as batidas. No final de cada subdivisão, o som de sub-batida será ouvido.

### **Batidas por barra:**

Configure as batidas por barra do projeto selecionando uma entrada desta lista de puxar para baixo.

# Opções - Mouse

## Opções de zoom

### Zoom para localização do mouse

Escolha esta opção se você teria como ampliar ações (tais como a roda do mouse de rolagem) para o centro na posição atual do ponteiro do mouse.

### Zoom para o cursor do projeto

Escolha esta opção se você teria como ampliar ações (tais como a roda do mouse de rolagem) para o centro na posição atual do cursor do projeto.

### Opções de Zoom do mouse

Você pode escolher como você gostaria que o zumbido do MixPad para trabalhar. Existem duas opções. Você pode ter o centro do zoom na posição atual do mouse nesse caso você deve passar o mouse sobre o local que você gostaria de aumentar o zoom. Ou você pode optar por ampliar a posição atual do cursor projeto nesse caso você deve clicar sobre a área de interesse antes de zoom. Isso só funciona para fazer zoom usando a roda de rolagem do mouse - usando o controle deslizante de zoom e atalhos de teclado zumbirá para o cursor atual do projeto.



# Opções - Clipes

## **Análise de batida**

MixPad pode analisar clipes que você carrega para informações de batida. As batidas são indicadas na forma de onda do clipe por uma linha vertical. Há várias opções disponíveis para você como essa análise é realizada:

1. Automaticamente (alta prioridade). Esta opção executará uma análise de batida completa antes que o clipe seja carregado e exibido na janela do projeto.
2. Automaticamente (baixa prioridade). Essa opção carregará o clipe imediatamente sem informações de batida e, em seguida, executará a análise de batida como uma tarefa em segundo plano. Uma vez concluída a tarefa, as informações de batida serão adicionadas à exibição do clipe.
3. Manualmente. Esta opção permite que você escolha analisar a informação da batida somente quando você o precisa. Você pode fazer isso clicando com o botão direito em um clipe e selecionando "análise automática de batida".

## **Análise automática de batidas**

### **Analisar automaticamente batidas (plano de fundo)**

Escolha esta opção se você quiser que todos os clipes carregados em seu projeto sejam analisados para obter informações de batida. Esta análise ocorrerá no fundo e a informação da batida será indicada uma vez que o processo é completo.

### **Análise manual de batidas (através do menu com o botão direito do clique)**

Escolha esta opção se você quiser escolher quando os clipes analisados. Você pode fazer isso através do menu de clique direito do clipe.

## **Configurações de cutucar**

Configurar o deslocamento de cotovelada e usar SHIFT + esquerda/direita chave para ajustar os clipes selecionados à esquerda ou à direita. Isso lhe dá melhor controle sobre o movimento, ao tentar ajustar posições de grampo.

## **Aplique automaticamente um crossfade em clipes sobrepostos**

Escolha esta opção se você quiser que o MixPad coloque automaticamente o cross fade em clipes de intersecção à medida que você os move.

## Opções - VSTs

### VST

VSTs são componentes de plugin (geralmente na forma de arquivos \*. dll) que são usados para aplicar efeitos ou visualizações para seu áudio. [Você pode ler sobre eles em detalhe aqui.](#)

Nesta guia você deve selecionar o diretório onde seus VSTs estão armazenados para que o MixPad saiba onde pesquisar.

Observe que os plugins VST serão exibidos em seu idioma original.

# Opções - Controlador MIDI

## **Permitir o controle de Hardware MIDI**

Verifique este item para ativar o controle do Mixpad através do hardware MIDI externo.

## **Dispositivo de MIDI**

Selecione um dispositivo MIDI para ser usado como controlador MIDI.

## **Configuração de roda jog**

Configure suas rodas de corrida EVENTOS MIDI e velocidade. Os valores de velocidade da roda de jog serão usados para determinar a direção rotativa e a velocidade de rotação.

## **Adicionar o comando**

Adicione um comando que precisa ser controlado pelo hardware MIDI. Você só pode adicionar comandos relacionados com a faixa atual.

## **Excluir o comando**

Remova um comando que não será controlado pelo hardware MIDI. Você só pode remover comandos relacionados com a faixa atual.

## **Conjunto de MIDI**

Clique neste botão para definir um evento MIDI para o comando selecionado na lista.

## **Limpar todos os MIDI**

Clique neste botão para limpar os eventos MIDI associados para todos os comandos.

## Referências de tela - Editor de pontos fade

O Fade Point Editor é uma janela flutuante que mostra todos os pontos de fade em seu projeto. Você pode abrir o Fade Point Editor clicando no **Fade Point Editor** na guia **Ferramentas**.

Dentro do editor você encontrará dois tipos de pontos de fade, Pontos de Desbote e Pontos de Fade de Automação, que é separado por uma guia. Você pode adicionar, editar e excluir pontos de desbotamento dentro do editor

Você pode adicionar um ponto de desbotamento clicando em **Adicionar** na guia **Editar** ou pressionando Ctrl - N. Você também pode pressionar o clique com o botão direito do mouse e selecionar **Adicionar ponto de desbotamento**. Ao adicionar um ponto de desbotamento, uma janela mostrará entradas para preencher para a posição, valor, grupo onde pertence e o tipo do novo ponto de fade. Apenas um ponto de desbotamento pode ser adicionado nesta ação.

Você pode editar um ponto de fade selecionando uma entrada na lista e clicar em **Editar** na guia **Editar** ou pressionar Ctrl - E. Você também pode pressionar o botão direito do mouse em uma entrada e selecionar **Editar ponto de desvanecimento**. Ao editar um ponto de desbotamento, uma janela mostrará entradas para obter a nova posição e o valor do ponto de desvanecimento editado. Apenas um ponto de desbotamento pode ser editado nesta ação.

Você pode excluir pontos de desvanecer selecionando uma entrada ou entradas na lista e clicar em **Excluir** na guia **Edição** ou pressionar Excluir. Você também pode pressionar com o botão direito do mouse em uma entrada ou entradas e selecionar **Excluir ponto de desvanecer**. Vários pontos de desvanecer podem ser excluídos nesta ação. A exclusão de pontos de desbotamento no início e no final de um clipe ou uma faixa de automação não é permitida.

# Referências de tela - Pesquisa de aplicativos

A Pesquisa de aplicativos permite que você procure por vários efeitos, ferramentas e opções de menu no MixPad. Você pode abrir a caixa de diálogo Pesquisa de aplicativos (se disponível) pressionando **Ctrl + Shift + Q**, ou clicando na barra de pesquisa no canto superior direito, digitando algumas letras do que você está procurando e clicando em "Ver mais resultados... "

## Localizar efeito ou ferramenta

Digite uma palavra-chave ou algumas letras do que você está procurando.

## Botão Pesquisar

Clique no botão para iniciar a pesquisa.

## Resultados da Busca

Todos os itens relacionados à palavra-chave de pesquisa serão exibidos aqui. Classifique as colunas clicando nos cabeçalhos das colunas. Clique em um item para usá-lo automaticamente e saber onde acessá-lo.

Recurso - Nome do efeito, ferramenta ou opção de menu.

Localização - Localização do recurso dentro do MixPad.

- Ferramentas e efeitos têm locais que se parecem com "Barra de ferramentas - [guia]".  
Altere para a guia indicada na parte superior da tela para encontrar a ferramenta ou efeito. Clicar no item mudará para sua guia e sua descrição será exibida em uma ponta de bolha.
- Os itens de menu têm locais que se parecem com "Menu - [submenu] - [submenu]".  
Clique no botão de menu no canto superior esquerdo e siga os submenus listados para localizar o item de menu.

## Pesquisar mais nas páginas de ajuda

Clicar no link redirecionará para o navegador e permitirá a pesquisa on-line nas páginas de ajuda.

## Referências de tela - Stretch or Shrink Clips

Use este recurso para alterar a duração do clipe selecionado sem aparar qualquer áudio. MixPad irá expandir ou comprimir o clipe para atender a duração especificada. Você também pode usar a opção *Manter a densidade constante* para evitar alterar o tom de áudio.

# Referências de tela - Advanced Recording Options

## **Gravação automática**

A gravação pode ser iniciada automaticamente quando qualquer caixa de diálogo controle de registro é aberto ou quando o áudio a ser gravado atinge o nível de limiar. Além disso, quaisquer períodos quietos no início e no fim da gravação que está abaixo do nível do limiar podem ser aparados.

## **Auto iniciar gravação**

A gravação começará automaticamente quando for aberta a caixa de diálogo controle de registro, você não precisará selecionar o botão de registro.

## **Auto guarnição de gravação**

Apare a gravação para remover quaisquer períodos quietos desde o início e final da gravação.

Use o controle deslizante de limiar para especificar o nível de corte. **Voz ativado gravação**

Automaticamente inicie a gravação quando o áudio nível atinge o limite.

## **Limiar:**

Use o controle deslizante para definir o nível de limiar para a gravação. Usado para o guarnição do auto e o início de voz ativada.

# Referências de tela - Color Picker Dialog

## Diálogo de captador de cores

O seletor de cores é dividido em várias partes, com várias maneiras disponíveis para escolher uma cor:

### Cor de ajuste visual

A metade superior do diálogo consiste em 2 caixas coloridas, uma que permite escolher qualquer ponto em um quadrado 256 x 256 e a outra que funciona como um controle deslizante longo. Quais cores são exibidas nessas duas caixas depende de qual botão de rádio é selecionado (veja abaixo), mas em todos os casos a posição do controle deslizante mudará as cores disponíveis na caixa quadrada. Qual ponto é selecionado nessa caixa quadrada é a cor selecionada.

### Ajuste por RGB ou HSV

Por baixo da caixa de cor quadrada, há uma série de 6 opções (1 cada para matiz, saturação, valor, vermelho, verde e azul) que cada uma contém um botão de rádio, um controle deslizante e um controle numérico para cima. Se um dos botões de rádio 3 HSV for selecionado, esse valor será representado pelo controle deslizante visual (veja acima) enquanto os outros dois valores serão os eixos da caixa de cores quadradas. Os controles funcionam da mesma forma se um dos botões de rádio RGB for selecionado. Você também pode ajustar esses valores com os controles deslizantes fornecidos ao lado das etiquetas, bem como os controles para cima/para baixo ao lado dos controles deslizantes. Qualquer ajuste desses valores atualizará os controles visuais, e qualquer ajuste desses controles visuais atualizará esses valores.

### Cor selecionada

A cor selecionada é exibida à direita dos controles RGB e HSV. A caixa é dividida na diagonal, com a seção superior esquerda rotulada de Nova (a cor que você está criando) e a seção inferior direita rotulada corrente (a cor que já existe, e continuará a ser selecionada se você cancelar o diálogo). Abaixo disso está o Valor Hex da cor selecionada (você também pode inserir qualquer valor hexamax válido lá para atualizar a cor selecionada). Há um botão conta-gotas à direita da cor selecionada que permitirá definir a cor selecionada, amostrando em qualquer lugar da área de trabalho.

### Paleta de cores definida pelo usuário

Na parte inferior do diálogo você encontrará uma série de 12 retângulos coloridos ao lado de um botão intitulado Set to Swatch. Estes compõem a paleta de cores definida pelo usuário e permitem que você crie e salve (estes persistirão mesmo quando MixPad está fechado) suas próprias cores personalizadas. Para definir a cor de uma amostra, selecione primeiro essa amostra clicando nela. Em seguida, escolha a cor desejada e, finalmente, clique no botão Definir para Assistir. Em seguida, você pode carregar qualquer uma das cores salvas simplesmente clicando nessa amostra.



## Referências de tela - Detecting MIDI Event

### Detecção de eventos MIDI

Pressione os botões, controles deslizantes de empurrar ou ajustar os botões em seu hardware, você verá os eventos MIDI gerados pelo seu hardware. Que evento MIDI será associado com um comando e o comando será executado sempre que esse evento MIDI acontece.

# Referências de tela - Jog Wheel Setup

## Configuração de roda jog

FastForward(Rotate clockwise) todo seu jog rodas um por um e Mixpad irá detectar os eventos da roda jog e sua velocidade. Rodas de jog serão usado para controle FastForward e Rewind em Mixpad. Se você acidentalmente tocar outros controladores (controles deslizantes ou chaves) em seu hardware, você pode usar **Limpar todos** para limpar todos os eventos e gire as suas rodas de jog novamente.

Quando você girar o botão rotativo, seu hardware irá gerar um evento de MIDI que contém a velocidade de rotação. Geralmente, a velocidade é entre 65 a 127 se você girar no sentido horário e 0 a 63 se anti-horário. Por exemplo, 65 significa girar no sentido horário na menor velocidade e 0 significa rotação anti-horário na velocidade máxima. Dentro do grupo de **Jog**

**Wheel** a entrada **começar** significa o menor valor de velocidade e entrada final, o valor de velocidade mais alta. Por favor, consulte o manual do hardware para esses valores.

## Referências de tela - Rename Clip

Insira um novo nome para o clipe selecionado no campo de texto. Isso só vai mudar o nome do arquivo dentro MixPad; Não mudará o nome do arquivo no local que você carregou o arquivo de.

# Referências de tela - Project Settings

## **Taxa de amostra de reprodução do projeto**

Selecione a taxa de amostra que você gostaria de usar para o projeto atual enquanto reproduza de volta usando MixPad. No nível do projeto, isso substituirá as opções do Mixpad.

## **Canais de reprodução do projeto**

Selecione os canais que gostariam de usar para o projeto atual enquanto reproduzia usando o MixPad. Se você quiser criar um projeto de som surround, por favor, configure os canais como 5.1 ou 7.1 surround. No nível do projeto, isso substituirá as opções do Mixpad.

## **Taxa de amostra de gravação do projeto**

Selecione a taxa de amostra que você gostaria de usar para o projeto atual durante a gravação de um clipe de som. No nível do projeto, isso substituirá as opções do Mixpad.

## Referências de tela - Select Speed

Você pode controlar a velocidade que o áudio reproduz no. Velocidade normal é em 100%, meia velocidade é 50% e dupla velocidade é 200%.

## Referências de tela - Customize Tool Tab

**Guia personalizada** Selecione a guia personalizada para exibir um guia de ferramenta personalizada antes da guia Suite. Você pode adicionar e remover seus comandos preferenciais para este guia personalizada, clicando sobre o comando Personalizar. Você pode usar este guia personalizada para os comandos que você usa com mais frequência.

## Referências de tela - Apply Auto Duck

Use esse recurso para aplicar um efeito de pato de auto para algumas faixas. MixPad detecta o volume da faixa de controle e redução de volume é aplicável para outras faixas. É útil se você quiser baixar a música de fundo quando uma faixa vocal é o foco principal e em seguida, elevar o fundo musical quando a faixa vocal é silenciosa.

Suponha que a faixa 1 é selecionado como uma faixa de controle e o auto pato efeito é aplicado para a faixa 2, Mixpad irá detectar o nível de volume da faixa 1 e uma vez que o volume cruza o limiar configurado uma redução de dB, um fade in e fade-out serão aplicada a faixa 2 automaticamente. Quando o volume da faixa 1 é inferior ao limiar, Track 2 irá retornar ao seu nível de volume original.

- *Limiar (dB)* é o nível da faixa de controle em que a redução será aplicada na pista sendo abaixada.
- *Redução (dB)* a quantidade de redução quando o pato é totalmente aplicado à pista sendo abaixada.
- *Desvanecer em comprimento (ms)* é o comprimento em ms sobre o qual o pato é aplicado ou seu tempo de fade-in.
- *Desbotar o comprimento (ms)* é o comprimento em ms sobre o qual o pato é liberado ou seu tempo de fade-out.

## Referências de tela - Choose a Clip

### Escolha um clipe

Selecione um clipe na lista de puxar para baixo do clipe. Clique em OK para escolher a seleção. Caso contrário, clique em Cancelar para abortar o processo.



# Referências de tela - Tempo Editor

## Edição tempo

Se MixPad não pode determinar o andamento de um clipe, ou faz um erro e dá o tempo errado, então você pode usar esta caixa de diálogo para ajustar o resultado. Todas as alterações feitas no andamento de um clipe serão imediatamente visíveis no clipe na janela principal do projeto. Isso pode ajudar com o ajuste correto do andamento e do offset.

Se você souber o andamento correto, então você pode inseri-lo diretamente no campo tempo. Alternativamente, você pode usar o botão ' Tap ' que permitirá que você toque junto à pista enquanto ele joga. MixPad irá basear o novo andamento em como você pressiona o botão.

O campo ' deslocamento da grelha ' refere-se à localização da primeira batida no clip. Você pode ajustar esse deslocamento para que a grade corretamente alinha com as batidas em seu clipe. O + 1/2 e + 1/4 botões irá mover a grade para a frente por exatamente uma meia batida ou um quarto de batida com base no andamento atual do clipe. Grid desalinhamento por 1/2 ou 1/4 de uma batida é o tipo mais comum de erro ao usar a análise de batida automática, e esse recurso permite que você corrija-lo rapidamente.

# Referências de tela - Mix Tape Creator

## Misture a fita

Criar uma mix tape no MixPad significa organizar uma série de clipes de ponta a ponta com uma pequena sobreposição cruzada entre cada clipe. MixPad pode fazer isso para você automaticamente usando este diálogo. Existem duas maneiras principais de criar um MixTape.

1. Clique no botão 'Load' na janela principal e selecione todos os arquivos de áudio que deseja ter em sua fita mix. MixPad, então, perguntar-lhe se você quiser carregá-los no formato de fita mix. Se você concorda, então MixPad irá mostrar este diálogo que lhe permite várias opções de como você gostaria que a fita mix a ser criado. Observe que o MixPad só oferecerá o diálogo de fita mix se a opção for ativada nas opções do MixPad.
2. A segunda maneira de criar uma fita mix é selecionar uma série de clipes que já foram carregados para a janela do projeto. Selecione todos os clipes que você deseja incluir e, em seguida, clique em 'Clip->Create Mix Tape' e siga as mesmas instruções acima.

## Usando o diálogo do criador da fita da mistura

Existem dois métodos principais para criar uma fita mix no Criador mix tape.

- A primeira maneira é usar a opção *MixTape Inteligente*. Se você selecionar esta opção, em seguida, MixPad irá analisar automaticamente a estrutura de suas músicas selecionadas e organizá-los da melhor maneira que pode tentar maximizar a compatibilidade entre cada música para tornar cada transição tão perfeita quanto possível.
- Se você quiser mais controle sobre como os clipes são organizados e misturados, então você precisará escolher a opção *MixTape personalizada*.

## MixTape personalizado

1. Arraste e solte as músicas da lista para a ordem que você gostaria que elas aparecessem no projeto
2. Selecione *Align Crossfades no Beats* se você gostaria mixpad para analisar suas músicas para batidas e misturá-los para que cada um transições para o próximo com interruption mínimo para o ritmo.
3. Opte por permitir que o MixPad aplique o melhor tipo de crossfade entre cada música selecionando a *Seleção Automática de Crossfade* especifique os parâmetros do crossfade, selecionando *Crossfade Usando Parâmetros De Fade Personalizados*.

## Referências de tela - Paste Options

Ao colar dados de áudio em uma posição com um clipe existente, o MixPad oferece diferentes opções que podem ser úteis em determinadas situações.

- Selecione *Colar áudio como um novo clipe* para colar dados de áudio como outro clipe.
- Selecione *Inserir áudio no clipe na posição de colar* para inserir os dados de áudio no clipe existente na posição de colar. Isso tornará o clipe existente mais longo e os pontos de fade do clipe serão ajustados automaticamente.
- Selecione *Substituir áudio no clipe na posição de colar* para substituir os dados de áudio do clipe pelos dados que você está colando. Caso o processo torne o clipe mais longo, os pontos de fade do clipe serão ajustados automaticamente.
- Selecione *Misturar áudio com clipe na posição de colar* para misturar os dados de áudio que você está colando no clipe existente. Caso o processo torne o clipe mais longo, os pontos de fade do clipe serão ajustados automaticamente.

## Referências de tela - Auto Duck Settings

Use este recurso para aplicar um efeito pato automático em uma faixa. Quando o Auto Duck está ligado, o MixPad detecta o volume da faixa de controle e aplica uma redução de volume para as outras faixas. Por exemplo, ele é usado para baixar a faixa de fundo da música quando uma faixa vocal é o foco principal; em seguida, levante o fundo da música quando a faixa vocal é silenciosa.

O Auto-Duck está disponível no Menu -> Track e na guia Ferramentas.

- **Auto-Duck Fade esta faixa** - Abaixa automaticamente ou ajuste automaticamente o nível de volume com base na faixa Mestre/Controle. Isso também é conhecido como a Trilha do Pato
- **Auto-Duck Track é Control** - Sem efeito de pato na pista. Isso vai funcionar como a faixa de controle que as faixas de pato respondem
- **Auto-Duck Smart (Music Fade, Voice Control)** - Configure automaticamente todas as faixas como pato ou controle com base em sua classificação de Voz ou Música
- **Auto-Duck Ignore esta faixa** - O efeito pato automático está fora da pista

Suponha que a Faixa 1 seja uma narração de narração e seja selecionada como **uma pista de pato automático é controle**. A faixa 2 é a música de fundo e aplicada como **um Auto-Duck Fade nesta faixa**. O MixPad detectará o nível de volume da Faixa 1. Uma vez que o volume cruze o **limiar**, o volume da Faixa 2 diminuirá automaticamente com um **Fade-In** e **Fade-Out** aplicados para transições suaves nos níveis de volume. Quando o volume da Faixa 1 for inferior ao **Limiar**, a Faixa 2 retornará ao seu nível de volume original.

### Configurações de pato de auto

Auto-Duck Smart (Music Fade, Voice Control)

Control Tracks

- 1.[Default Sound In]
- 2.[Default Sound In]
- 3.[Default Sound In]
- 4.[Default Sound In]
- 5.[Default Sound In]
- 6.[Default Sound In]
- 7.[Default Sound In]
- 8.[Default Sound In]
- 9.[Default Sound In]

Duck Tracks

- 1.[Default Sound In]
- 2.[Default Sound In]
- 3.[Default Sound In]
- 4.[Default Sound In]
- 5.[Default Sound In]
- 6.[Default Sound In]
- 7.[Default Sound In]
- 8.[Default Sound In]
- 9.[Default Sound In]

Settings

Threshold (dB): -30

Attenuation (dB): -30

Attack / Fade-In (ms): 500

Release / Fade-Out (ms): 500

Hold (ms): 500

Restore Default

Close Help

definirá automaticamente uma faixa como pato ou controle com base em sua classificação de áudio de Música ou Voz.

A **lista das faixas de controle e faixas de pato** permitem classificar suas faixas de projeto como Controle ou Pato a partir de uma caixa de diálogo em vez de ajustar a configuração em cada faixa individual.

**Configurações:**

- **Limiar** - O nível na faixa de controle que determina quando o volume da faixa de pato deve ser reduzido.
- **Atenuação** - Isso determina quanto baixar o volume da faixa de pato.
- **Ataque / Fade-In** - Isso determina a rapidez com que a transição do volume total para o volume do pato.
- **Liberção / Fade-Out** - Isso determina a velocidade que o volume retorna do pato ao normal.
- **Espera** - Isso determina quanto tempo o volume inferior deve ser mantido na faixa de pato, mesmo que o limiar não seja mais excedido na faixa de controle.