

# **Software NCH**

## **Switch Conversor de arquivos de som**

Este guia do usuário foi criado para uso com  
Switch Conversor de arquivos de som, versão 14.xx

## Suporte técnico

Se você tiver dificuldades em usar Switch Conversor de arquivos de som 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 Switch Conversor de arquivos de som Suporte técnico on-line em

[www.nch.com.au/switch/pt/support.html](http://www.nch.com.au/switch/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 Switch Conversor de arquivos de som, 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.

# Switch Conversor de arquivos de som

## Conteúdo

Visão geral do interruptor.....	3
Como usar o Switch.....	4
Que formatos de alternar o apoio?.....	5
Conversão de áudio fluxos ou arquivos difíceis.....	8
Reconhecimento de Fala.....	9
Edição de áudio no WavePad.....	10
Edição de Tags de áudio.....	11
Programa Opções.....	12
Usando a ferramenta de linha de comando Switch.....	16
Opções do codificador.....	23
Volume e Efeitos.....	24
Mesmo que a fonte.....	25
Convertendo arquivos M4P.....	26
Referência de teclas de atalho.....	27
Opções de saída.....	28
Serviços de nuvem.....	29
Converter arquivos de áudio de arquivos.....	30
Enviar um arquivo de áudio.....	31
Enviar para o YouTube.....	32
Conversão para arquivos CDA.....	33
NCH Software Suite.....	34
Opções de codificador de Opus.....	35
Processo de autorização do Google no Windows XP e vista.....	36
Termos de licença de software.....	37

## Efeitos

Amplificar.....	39
Normalizar.....	40
Compressor.....	41
Equalizador.....	44
Envelope.....	47
Panela estéreo.....	48
Eco.....	49
Metamorfo de arremesso.....	50
Reverb.....	51
Phaser.....	52
Flanger.....	53
Vibrato.....	54
Tremolo.....	55
Doppler.....	56
Wah-Wah.....	57

Coro.....	58
Distorção.....	59
Efeito de Rádio AM.....	60
Efeito telefônico.....	61
Inverter.....	62
Desvanecimento.....	63
Mudança de velocidade, tom e tom.....	65
Reduzir vocais.....	66
Isolar vocais.....	67
Amplificar vocais.....	68
Mudança de voz.....	69

## **Limpeza de áudio**

Redução de ruído.....	70
Remoção de clique/Pop.....	71
Filtro de passagem alta.....	72
Filtro de passagem baixa.....	73
Filtro passa-banda.....	74
Controle automático de ganhos.....	75
Correção de compensação dc.....	76
Dereverb.....	77

## **Referências de tela**

Select Stream.....	78
Resolução personalizada.....	79
Resolução personalizada (vídeo de 360 graus).....	80
Taxa de quadros personalizado.....	81
Formato detectado.....	82
Escolha a pasta Base de espelho.....	83
Configurações de reconhecimento de discurso.....	84

# Visão geral do interruptor

Switch é um programa para converter arquivos de áudio de um formato para outro. Todos os formatos de arquivo de áudio principal podem ser carregados e convertidos, assim como alguns formatos menos conhecidos.

## Características

- Carrega uma variedade de formatos de arquivo de áudio diferentes, incluindo Wave, MP3, Ogg, WMA e RealAudio + muitos outros.
- Converte em uma variedade de formatos de saída, incluindo Wave, MP3, AIFF, Vox, Raw e muitos outros.
- Também suporta converter para Ogg, AAC, M4A e Flac formatos (Plus versão).
- Capacidade de reproduzir faixas antes da conversão.
- Permite arrastar e soltar arquivos e pastas.
- Realizar conversões em lote.
- Normaliza durante a conversão (nível para fora o nível de volume no convertings de diferentes fontes).
- Interface simples e intuitiva.

## Requisitos do sistema

- Windows 98/2000/Me/XP/2003/Vista/Win7/Win8/Win10/Win11.
- Switch é um componente da suíte de software de áudio para os negócios de NCH Software de som. Se você não tem feito tão já, por favor visite <http://www.nch.com.au/software> para baixar muitos outros programas de áudio relacionados.

# Como usar o Switch

Esta é uma visão geral de como usar o interruptor para converter seus arquivos de um formato para outro.

## Adicionando e removendo arquivos

Para converter seus arquivos de áudio para o formato desejado, comece Adicionando arquivos para a janela de lista de arquivo. Ou clique no botão "Adicionar", ou selecione Arquivo -> Adicionar no menu. Na janela procurar que se abre, você pode procurar por arquivos de tipos mencionados nesta página: <http://www.nch.com.au/switch/kb/1405.html>.

Uma vez que seus arquivos foram adicionados, se você deseja remover algum deles, selecione os arquivos e clique no botão "Remover", ou selecione Arquivo -> remover do menu. Para selecionar vários arquivos ao mesmo tempo, pressione a tecla Ctrl chave e botão esquerdo do mouse sobre os arquivos que você deseja selecionar. Para destacar todos os arquivos, ou selecione Arquivo -> Selecionar tudo no menu ou pressione Ctrl + a.

## Reprodução de arquivos

Para reproduzir um arquivo, clique duas vezes nele ou botão esquerdo do mouse sobre o arquivo desejado e clicar no botão "Play", ou selecione Arquivo-> Play no menu.

## Selecionando uma pasta de saída

Na parte inferior da janela principal, há um campo identificado como "Salvar para a pasta", onde você pode digitar o diretório de arquivo no qual você deseja armazenar os arquivos convertidos. Você pode de qualquer tipo na pasta desejada, ou você pode clicar no botão procurar à direita do campo. Fazê-lo, aparecerá uma janela onde você pode navegar para o diretório de destino no seu disco rígido. Os últimos vários diretórios que seleccionou no passado são armazenados em uma lista Soltar-para baixo e podem ser acessados clicando na seta no lado direito do campo de texto.

## Selecionar um formato de saída e Configurando opções do codificador

O campo identificado como "Formato de saída" é onde você pode selecionar o formato de arquivo de saída desejado para seus arquivos. Interruptor atualmente suporta a conversão para os formatos de arquivo mencionados nesta página:

<http://www.nch.com.au/switch/kb/1405.html>

Uma vez que você tiver selecionado um formato para converter, você pode clicar no botão "Encoder Options" para definir as configurações para o formato (ver [Opções de codificador](#) para obter mais informações sobre como configurar opções para qualquer formato de arquivo).

## Conversão de arquivos

Uma vez que você tiver definido a pasta de saída e o formato, você pode então selecionar os arquivos da lista que você deseja converter e clicar no botão "Converter", ou selecione converter-> converter arquivos no menu. Se você bateu no botão converter sem qualquer arquivos selecionados, todos os arquivos na lista serão convertidos por padrão.

## Exibir informações de arquivo interno

Para aqueles que estão interessados nos atributos ou informações internas de arquivos wave e mp3, interruptor agora possui um recurso que permite que você acessar essa informação. Para qualquer wave, mp3 ou dct arquivo carregado em Switch, botão direito do mouse no arquivo e selecione 'Exibir informações de arquivo interno' no menu do botão direito do mouse.

## Exibição de informações estendidas

Se você tentar converter um arquivo e algo der errado com o processo de conversão, aparecerá uma mensagem curta na coluna 'Extended Information' na janela principal do interruptor. Esta mensagem dá um breve resumo dos detalhes do problema. Se você deseja ver uma versão mais detalhada dessa mensagem, botão direito do mouse o arquivo que você tentou converter e selecione 'Modo de exibição estendido informações'. Você verá que aparece uma janela pop-up que contém a mensagem mais detalhada.

# Que formatos de alternar o apoio?

Por favor, consulte o link a seguir para obter uma lista dos formatos suportados atualmente pelo interruptor:

[Clique aqui para descobrir os formatos suportados pelo interruptor](#)

Há um número de formatos de arquivo que são suportados apenas na versão de software pago Switch Plus. Estes formatos também estão disponíveis, no entanto, durante o período experimental de 14 dias de Switch Plus e durante os primeiros 14 dias de Switch livre. Estes formatos são os seguintes:

Converta de:

## Formatos de áudio:

- AAC
- ato/rcd/rec (versão mais recente do formato não suportado)
- ADTS
- Amr
- AIF
- AIFC
- AIFF
- macaco
- ASF
- au
- CAF
- CDA
- DCT
- DS2
- DSS
- Dts
- DVF (nem todos os gravadores de dvf são suportados)
- FLAC
- GSM/aiff
- Ele
- m3u
- M4A
- M4B
- m4r (iPhone anel tom)
- médio (MIDI geral somente)
- MPC
- mPGA
- MP1
- MP2
- mp3
- MOH
- MSV (nem todos os gravadores de msv são suportados)
- pls
- OGG
- Opus
- ra
- memória RAM
- -Prima

- REC
- RCD
- RM
- RMJ
- SHN
- SPX
- S3m
- Voc
- VOX
- WAV
- WMA
- WV
- Xm
- 669

**Formatos de vídeo:**

- 3GP
- ASF
- AVI
- FLV
- MKV
- mod
- MOV
- MP4
- MPEG
- MPG
- VOB
- WMV

**Converte para:**

- AAC
- AC3
- ADTS
- AIF
- AIFC
- AIFF
- Amr
- macaco
- au
- CAF
- CDA
- DCT
- Dts
- FLAC
- GSM
- m3u
- M4A
- M4B
- m4r
- MOV
- MP1
- MP2

- mp3
- MPC
- OGG
- Opus
- pls
- -Prima
- RSS
- SPX
- txt (Reconhecimento de Fala)
- srt (Reconhecimento de Fala)
- VOX
- WAV
- WMA
- WPL

Se você tiver arquivos para converter os tipos de formato acima, nós incentivamos você a aproveitar ao máximo o período de avaliação para garantir que Switch does o que você quer fazer. O interruptor *nã*dem extra suportados formatos que são acessíveis apenas depois de comprar uma licença, todos os formatos suportados estão disponíveis durante o julgamento. O que você vê durante o julgamento é exatamente o que você ganha depois de uma compra de licença.

## Conversão de áudio fluxos ou arquivos difíceis

IntERRUPTOR agora empreg o [SoundTap Streaming Audio Recorder](#) como uma opção para conversão de arquivos que tem problemas com. Para fazer uso desse recurso, selecione a opção 'Converter Audio Stream' do menu 'Converter' no interruptor, então siga o assistente de três etapas para converter seu arquivo de áudio.

- **Etapa 1:** Clique no botão 'Iniciar SoundTap Recorder' para iniciar o SoundTap. Se você não tiver o SoundTap instalado, ele será baixado e instalado automaticamente para você.
- **Etapa 2:** Escolha se você deseja converter um fluxo de áudio através do navegador da Web ou um arquivo normal do disco rígido do computador. Se estiver selecionando reproduzir um fluxo, insira a URL ou o endereço da Web da página onde você normalmente pode ouvir o arquivo sendo reproduzido no navegador da Web. Se estiver a reproduzir um ficheiro fora do computador, carregue-o em qualquer leitor que possa reproduzi-lo, como o Windows Media Player. Você pode deixar o player começar a reproduzir o arquivo imediatamente, o SoundTap detectará sua reprodução e iniciará automaticamente uma nova gravação, conforme apropriado.
- **Etapa 3:** Pressione o botão 'Parar gravação agora' para parar o SoundTap gravando o arquivo. Em seguida, vá para a janela principal do SoundTap e clique no botão 'Localizar e Reproduzir' para acessar seu arquivo recém-criado. Observe que o SoundTap gravará apenas se houver reprodução de áudio, se você iniciou o software muito cedo ou parou tarde demais, então os intervalos extras de silêncio não serão incluídos na gravação.

## Reconhecimento de Fala

Switch usa um mecanismo de reconhecimento de fala para gerar uma aproximação aproximada das palavras ditas em um arquivo de áudio. Para usar esse recurso, basta definir o 'Formato de saída' como 'txt' e clicar em 'Converter', este recurso é avaliável no Windows Vista e na versão posterior.

## Edição de áudio no WavePad

Você pode editar o arquivo selecionado na lista de conversão com um editor de áudio antes da conversão. Para fazer isso, clique no menu Editar e selecione **Editar áudio no WavePad**. WavePad será aberto e seu arquivo de áudio será carregado para que você possa realizar a edição básica, adicionar efeitos sonoros, remover o ruído de fundo, ajustar as frequências e muito mais. Não se esqueça de salvar as alterações, se você quiser a versão editada para ser convertido em Switch.

Para saber mais sobre o software de edição de áudio WavePad, visite [www.nch.com.au/wavepad](http://www.nch.com.au/wavepad)

# Edição de Tags de áudio

Interrupor suporta edição de tags para arquivos de determinados formatos (por exemplo, tags ID3 para arquivos MP3, pedaço de informação de lista de arquivos WAV, etc). Ele também suporta preservar informações de tag durante a conversão para os formatos suportados.

## Editar tags de áudio de um único arquivo

Para abrir o editor de Tags, selecione um arquivo de áudio, clique no menu Editar e selecione

## Editar tags de áudio de vários arquivos

Para abrir o editor de Tags, selecione dois ou mais arquivos de áudio, clique no menu Editar e selecione **Editar Tags de áudio**.

**[Vários valores]** pode ser exibido se um tag tem valores diferentes entre arquivos.

## Editar tags de áudio de arquivos convertidos

Esta função edita as tags do arquivo de saída. Função é ativada somente após uma conversão bem-sucedida de um arquivo.

Para abrir o editor de Tags, selecione um arquivo da lista, clique no menu Editar e selecione **Editar Tags de áudio de arquivos convertidos**.

## Salvar em arquivo

Selecione o curso de ação a ser tido ao salvar tags em arquivos. As opções são:

- Aplicar alterações somente aos arquivos convertidos-as tags serão aplicadas às conversões subsequentes do arquivo de origem, mas não serão salvas no arquivo de origem.
- Aplicar alterações aos arquivos de origem e aos arquivos convertidos-as tags serão aplicadas ao arquivo de origem e às conversões subsequentes do arquivo de origem.

As tags serão aplicadas aos formatos de áudio se as seguintes condições forem atendidas:

- O arquivo existe
- Arquivo não é somente leitura
- O formato de arquivo oferece suporte a metadados como. aif., AIFF., aifc., FLAC., M4A., M4B., m4r., MP1., MP2., mp3., ogg., wav e. WMA.
- Arquivo não é parte de um arquivo (switch pode abrir arquivos zip e rar, mas apenas os arquivos de áudio serão listados ou convertidos)

## Restaurar padrões

Clique neste botão para restaurar as configurações anteriores pelo usuário. Uma vez que o usuário clica no botão Okey, valores padrão serão atualizadas de acordo com os valores mais recentes. Os valores padrão são específicos por arquivo.

## Aparência

Tags que não são suportados pelo arquivo de origem e o formato de arquivo de destino terá seus valores exibidos como cinza ou desabilitada para controles de não-texto (por exemplo, arte-final, data de início/término). Para obter mais informações sobre marcas, clique [aqui](#).

# Programa Opções

Abra as opções do programa, selecionando o arquivo-> "Opções" no menu. Na janela que aparece, você pode configurar as seguintes opções.

## Arquivo

Esta caixa de diálogo contém todas as opções relacionadas ao processamento de arquivos. É dividido em uma seção de "Overwrite" e uma seção "Metadados padrão".

### Sobrescrever

Selecione o curso de ação a ser executada quando o arquivo de destino existe durante a conversão de arquivos. As opções são:

- Aviso para o que fazer - sempre solicita se deseja Sobrescrever o arquivo ou não.
- Substituir o arquivo - sobrescreve o arquivo específico sendo convertido.
- Não converter o arquivo Original - não substituir o arquivo específico sendo convertido
- Abortar a atuais e restantes conversões - cancela a conversão de arquivo atual e anula todas as conversões posteriores também.
- Acrescentar um número ao nome do arquivo - acrescenta um número ao nome do arquivo do arquivo convertido usando um formato que você pode selecionar. O formato deve incluir as sequências de caracteres "%filename%" e "%number%", mas eles podem estar em qualquer ordem que você gosta. Você pode adicionar caracteres extras na sequência e aqueles personagens também aparecerá no nome do arquivo do arquivo convertido.

### Padrão de metadados

Todos os arquivos convertidos incluirá os metadados padrão inseridos nestes campos:

- Comentário - descrição do arquivo de áudio ou música.
- Copyright - informações de Copyright.
- Produtor - produtor do arquivo de áudio.
- Codificador - codificador do arquivo de áudio.
- Codificada pelo - Software usado para codificação.

Para obter mais informações sobre marcas, clique [aqui](#).

### Se a tag title está vazia, use o nome de arquivo

Nem todos os arquivos de origem tem etiquetas, o que resulta em tags de título vazio após a conversão. Marque esta caixa para usar o nome do arquivo como a tag de título.

### Conversões de

Esta caixa de diálogo contém todas as opções relacionadas com a conversão de arquivos. É dividido em uma seção "Formatos" e uma seção de "Erros".

### Formatos de

Especifica o que fazer se o arquivo a ser convertido é do mesmo formato que o formato de saída. As opções são:

- Converter-Converte o arquivo como normal.
  - Marque a opção sub, se não quiser recomprimir um arquivo que possui uma fonte com uma melhor taxa de compressão
- Copie o arquivo diretamente para a pasta de destino - copia o arquivo para a pasta de destino, em sua forma original não-convertidos.
- Não converso - não converter o arquivo em tudo.

**Notas:** As opções em "Formatos" irá **sempre** ser excesso montado pelas opções especificadas na guia "Overwrite". Por exemplo, se você especificar a opção "Converter de qualquer forma" em "Formatos", mas "Overwrite" você especificar "Não converter o arquivo Original", então se o arquivo existe a conversão não vai em frente.

*Excluir o arquivo de origem após a conversão*

- se a conversão do arquivo foi bem-sucedida, em seguida, o arquivo original será excluído. Se a falha na conversão, o arquivo não será excluído. Uma conversão bem-sucedida também inclui a cópia do arquivo para a pasta de destino, como visto na opção acima "Copiar arquivo diretamente a pasta de destino".

*Lembre-se configurações para a leitura de arquivos (apenas aplicáveis para formatos RAW e .vox)* - se você estiver convertendo de arquivo.raw/.vox. Você pode optar por usar as configurações do Codec padrão para todos os outros arquivos deste tipo ou definir configurações do codec individualmente.

### **Erros de**

Especifica o que fazer se houver um erro produzido com o arquivo a ser convertido. As opções são:

- Solicita o que fazer - avisa se você quer continuar convertendo outros arquivos ou abortar a conversão por completo.
- Ignorar o erro e continuar convertendo outros arquivos - continua convertendo outros arquivos, mesmo se qualquer arquivo específico produz erros.
- Abortar o arquivo conversões - cancela a conversão de arquivo atual e anula todas as conversões posteriores também.

**Notas:** Se erros são produzidos em qualquer arquivo, eles serão relatados na coluna "Outras informações" para esse arquivo na lista de arquivos. Para exibir informações adicionais sobre o erro, clique com o botão direito sobre o arquivo específico e selecionar "Exibir outros estendido informações" no menu (tecla de atalho Ctrl + E).

### **Processamento de áudio**

A 'normalizar' é para ajustar o volume para que o pico mais alto é igual a (ou uma porcentagem de) o sinal máximo que pode ser usado em áudio digital. Geralmente você normalizar arquivos para 100% as a última etapa na produção para torná-lo o mais alto possível sem distorção. Outro motivo para normalizar é ter vários de faixas de som igualmente alto, ou ter igual intensidade média.

O método de normalização de 'Pico' encontra a amostra de maior magnitude dentro do arquivo. Normalização é feita então com esse valor como o pico. Com o nível de pico de normalizar definido como 100% (0dB), o arquivo inteiro vai ser amplificado para que o pico atinge 0dB.

O método de normalização de 'intensidade média (RMS)' normaliza de acordo com o volume médio do arquivo, ou volume. Vários arquivos normalizados para o mesmo nível de pico usando esse método terá igual intensidade média. Normalizar o 'Peak Level do' para este método deve ser definido muito inferior para o método de pico, porque a intensidade média será sempre menor do que a amostra de pico.

O método de normalização de 'pico Loudness (RMS)' tenta normalizar de acordo com o quão alto a parte mais alta do arquivo sonoro. Este é o melhor método a usar para fazer o som de faixas múltiplas igualmente alto. Como com intensidade média, normalizar 'Peak Level do' para este método deve ser definido inferior para o método de pico, porque o volume de pico é menor do que a amostra de pico. O algoritmo real usado leva o RMS de cada janela de 50ms no arquivo, classifica as janelas do mais alto ao mais tranquilos e em seguida, toma o percentil 95 desses como o 'pico'. Observe que nenhum ajuste é feito para a percepção de diferentes dos seres humanos de diferentes frequências.

### **Quando existem várias faixas de áudio em um arquivo de vídeo, selecione a faixa de áudio padrão para trabalhar com**

Alguns arquivos de vídeo podem conter várias faixas de áudio. Marque esta caixa para selecionar a faixa de áudio padrão para trabalhar com. Desmarque a opção para selecionar uma faixa de áudio manualmente.

### **Nomeação (switch Plus recurso somente)**

Essas opções definem como você deseja estruturar o formato de saída de arquivos convertidos. Para arquivos de entrada .cda, a opção 'Access Internet database to retrieve CD Album Details' usará sua conexão com a Internet para acessar os detalhes do nome do Álbum e do Controle do banco de dados online do MusicBrainz.

1. artista - TrackName.ext
2. álbum - artista - TrackName.ext
3. custom Setup (veja abaixo)

A configuração personalizada é uma configuração avançada que permite que você decida como os arquivos de saída serão armazenados no seu computador. Isso envolve a gravação de uma seqüência de caracteres que denotam informações relacionadas ao arquivo. Um exemplo de como escrever uma cadeia de caracteres é da seguinte maneira:

**[%artist% %album% %genre%] \ {%tracknumber% %trackname% %year%}**

**Isso irá converter seus arquivos para uma pasta chamada artista-Album-Gênero, com o nome do arquivo tracknumber. Trackname-ano. FileExtension .**

**Todos os argumentos que podem ser usados para formar a seqüência personalizada são como segue:**

**%artist%** - o nome do artista

**%album%** - o nome do álbum

**%extratrackinfo%** - informações sobre a faixa extra (não podem existir em todos os casos)

**%genre%** - o gênero do álbum (por exemplo, rock, jazz)

**%tracknumber%** - o número da faixa

**%trackname%** - o nome da faixa extraída

**% ano %** - o ano que do lançamento do álbum

**[]** - nada dentro estes suportes será tratada como uma pasta

**{}** - nada dentro estes suportes será tratado como um nome de arquivo

Esses detalhes podem ser visualizados na funcionalidade Editar Tags de áudio (CTRL + T) do switch.

Você pode ter vários níveis de pastas configuradas, mas você só tem permissão para ter um nome de arquivo especificado na cadeia de caracteres.

### **Outros**

Esta caixa de diálogo contém opções gerais que não podem ser agrupadas em uma categoria específica.

**Executado em segundo plano** - selecione a opção "Executar o interruptor de modo em fundo" se você quer mudar para converter seus arquivos, mas não abrandar o desempenho de outros aplicativos que você está usando. Por favor, note que esta opção pode aumentar o tempo que leva para Switch converter arquivos, dependendo do número de outros aplicativos que você tem em execução simultaneamente.

**Reprodução de som** - aqui você pode selecionar qual dispositivo de áudio para usar. Útil para computadores com várias placas de som instaladas.

**Menu de contexto** - Selecione esta opção para adicionar uma opção "Converter com Switch" no menu File Explorer.

**Confirmação** - selecionar essas opções para ser notificado por Switch quando você remover arquivos da lista, ou quando seu espaço de disco rígido cai abaixo do valor especificado.

**Arquivos duplicados** - para evitar a diminuição da Switch when trabalhando com longas listas, selecione esta opção para impedir que arquivos duplicados sendo adicionado à lista.

**Notificação de acabamento** - ao converter uma longa lista de arquivos, você talvez ache útil para usar as opções de notificação de acabamento para alertá-lo sobre a conclusão.

**Botão direito do mouse**

Use esta página de opções para definir alguns personalizado comandos de atalho que você pode acessar seu arquivo no Gerenciador de menu do botão direito. Marque as caixas abaixo para adicionar o atalho para o menu do botão direito. Use a puxa para baixo lista para especificar qual formato de conversão cada atalho personalizado deve usar. Cada comando será executado usando suas configurações atuais para o formato de conversão que você selecionou. Por exemplo: digamos que você selecione 'wav' como seu formato de conversão. Agora, você pode clique com o botão direito em um arquivo de áudio com suporte e clique em 'Converter para WAV usando Switch'. Interruptor agora irá automaticamente converter o arquivo selecionado usando as configurações de conversão WAV últimas.

- **Botão direito do mouse opção 1** Marque esta caixa para adicionar o comando personalizado número 1 de seu arquivo Explorer menu do botão direito.
- **Botão direito do mouse opção 2** Marque esta caixa para adicionar o comando personalizado número 2 para seu arquivo Explorer menu do botão direito.
- **Botão direito do mouse opção 3** Marque esta caixa para adicionar o comando personalizado número 3 para seu arquivo Explorer menu do botão direito.

# Usando a ferramenta de linha de comando Switch

A ferramenta de linha de comando Switch permite que você use o interruptor para converter arquivos de linha de comando do Windows. Isso pode ser usado para deixar outros software converter arquivos com interruptor ou para automatizar a conversão de lote.

O executável do interruptor está normalmente localizado em "C:\Program NCH Software\Switch\switch.exe"

**Uso:** switch.exe [opções] [arquivos para adicionar]

"Opções" é onde você pode emitir uma série de comandos para o Switch. As opções são:

**-converter** -Converte todos os arquivos carregados no interruptor.

**-claro** -remover todos os arquivos carregados no interruptor.

**-addfolder [nome\_da\_pasta]** - adicionar uma pasta de arquivos em Switch.

**-[FORMAT\_NAME] o formato** -especificar o formato de arquivo de saída para o qual deseja converter os arquivos carregados. Os nomes de formato são as extensões de arquivo para cada formato (por exemplo,. wav,. mp3).

**-outfolder [nome\_da\_pasta]** -especificar a pasta de saída para armazenar os arquivos convertidos. NÃO terminam o caminho da pasta com uma barra invertida '\' caractere.

**-settempfolder [nome\_da\_pasta]** - especificar a pasta temporária que Switch irá armazenar arquivos em quando jogando ou conversão de arquivos. Se a pasta especificada não é válida nenhuma ação terá lugar.

**-substituir [OVERWRITE\_FLAG]** -especifica o que fazer quando o arquivo convertido já existe. Os sinalizadores são "PROMPT" (Prompt para o fazer), "Sempre" (sobrescrever o arquivo), "Nunca" (não converter o arquivo Original), "CANCEL" (cancelar todas as conversões), "APPENDNUMBER [formato]" (número de acrescentar ao nome do arquivo - [formato] é opcional, se estiver em branco, ele usará o formato Já especificado em Switch).

**-configurações [FORMAT\_NAME] [SETTINGS\_OPTIONS]** -especifica a configuração configurações para usar para o formato especificado. Para obter mais detalhes sobre quais parâmetros para usar, consulte mais abaixo da página.

**-insettings [FORMAT\_NAME] [SETTINGS\_OPTIONS]** - especifica a configuração configurações para usar para formatos que exigem decodificação antes da conversão (por exemplo, .vox, RAW) para mais detalhes sobre quais parâmetros para usar, veja mais abaixo na página.

**-esconde** -ocultar a janela do interruptor.

**-mostra** -mostrar a janela de Switch.

**-saída** -sair do Switch.

"Arquivos para adicionar" é onde você digita os arquivos você deseja carregar no interruptor. Todos os nomes digitados devem usar o filepath completo do nome e circunfixado com aspas.

## Exemplos:

switch.exe-formato MP3

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

switch.exe-esconder

switch.exe "C:\My Documents\sound.mp3"

switch.exe-converter "C:\My Music\music.mp3"-formato WAV-substituir sempre

switch.exe-converter "C:\My Music\music.ogg"-formato. mp3-substituir APPENDNUMBER "%filename%-%number%"

A menos que você está na pasta interruptor você precisará substituir "switch.exe" de cima com o caminho completo "C:\Program NCH Software\Switch\switch.exe" como este:

"C:\Program NCH Software\Switch\switch.exe"-converter "C:\My Music\music.mp3"-formato WAV

## Opções de configurações:

Os seguintes detalhes de quais parâmetros para entrar quando usando o "-configurações" e "-insettings" opções. Observe a ordem em que os parâmetros são escritos é a ordem em que eles devem ser digitados. Além disso, todos os parâmetros devem ser inseridos, caso contrário o comando não terá efeito.

#### **WAV [CODEC] [SAMPLE\_RATE] [CANAIS]**

Para definir as configurações padrão WAV, digite **-configurações WAV padrão**

- CODEC - valores válidos são:
  - "PCM8" - 8Bit PCM Uncompressed
  - "PCM16" - 16 Bits PCM Uncompressed
  - "PCM24" - 24 Bits PCM Uncompressed
  - "PCM32" - 32 Bits PCM Uncompressed
  - "GSM" - GSM 6.10
  - "GSMN" - GSM 6.10 Nativo
  - "IMAADPCM" - IMA ADPCM
  - "MSADPCM" - Microsoft ADPCM
  - "Alei" - CCITT A-Law
  - "ULAW" - CCITT u-law
- SAMPLE\_RATE - Entrada Em Hz (P. Ex. 8000). Para Usar A Mesma Taxa De Amostragem Como Arquivo De Fonte De Entrada, Use O "Auto"
- CANAIS - os valores válidos são:
  - Se O CODEC é "PCM8" / "PCM16" / "PCM24" / "PCM32", Utilize Um Dos Seguintes: 1 (Mono), 2 (Estéreo), 6 (Para 5.1 Canais), 8 (Para 7.1 Canais), "Auto" (Para Usar O Mesmo Número De Canais Como Arquivo De Fonte De Entrada)
  - Se O CODEC é "IMAADPCM" / "MSADPCM" / "Alei" / "ULAW", Use Um Dos Seguintes: 1 (Mono), 2 (Stereo)
  - Se O CODEC é "GSM" / "GSMN", Você Pode Omitir O Valor, Porque A única Opção é 1 (Mono)

Nota a combinação possível de valores que podem ser inseridos dependem em grande parte o codec, então você teria que abrir o interruptor e determinar antecipadamente valores que você pode usar para o codec em questão.

Exemplos:

- -configurações Padrão WAV
- -auto De WAV 48000 PCM32 Configurações
- -auto De Auto WAV PCM16 Configurações
- -WAV Configurações GSM 8000
- -configurações WAV Alei 44100 2

#### **MP3 ENCODER\_TYPE CBR VBR [BITRATE] [HIGH\_QUALITY] [MIN\_BITRATE] [MAX\_BITRATE] [QUALIDADE] [CHANNEL\_MODE] [ERROR\_PROTECT]**

ENCODER\_TYPE - "CBR" ou "VBR"

OPÇÕES DE CBR:

- BITRATE - entrada em kbps por exemplo, 128
- HIGH\_QUALITY - "TRUE" ou "Falso"

VBR DE OPÇÕES:

- MIN\_BITRATE - entrada em kbps por exemplo, 128
- MAX\_BITRATE - entrada em kbps por exemplo, 192
- QUALIDADE - um valor de 0 a 9
- CHANNEL\_MODE - "STEREO", "Mista", "Força" ou "MONO"
- ERROR\_PROTECT - "TRUE" ou "Falso"

Exemplos:

- -definições. MP3 CBR 128 estéreo verdadeiro verdadeiro

- -definições. mp3 VBR 128 192 4 MONO FALSE

**OGG** ENCODER\_TYPE qualidade VBR [qualidade] [MIN\_BITRATE] [MAX\_BITRATE]  
[Canais] [STRIP\_COMMENTS]

ENCODER\_TYPE - "Qualidade" ou "VBR"

OPÇÕES de qualidade:

- QUALIDADE - um valor entre 0 e 10

VBR DE OPÇÕES:

- MIN\_BITRATE - entrado em kbps por exemplo, 128
- MAX\_BITRATE - entrado em kbps por exemplo, 192
- CANAIS - 1 ou 2
- STRIP\_COMMENTS - "TRUE" ou "Falso"

Exemplos:

- -configurações OGG qualidade 5 2 verdadeiro
- -configurações OGG VBR 96 192 1 FALSE

**WMA** [CODEC\_INDEX] [SAMPLE\_RATE] [BITRATE] [CANAIS]

CODEC\_INDEX - este valor deve ser um número inteiro de 0 ou maior. O valor máximo dependerá, no qual wma codecs que você instalou no seu computador. O valor que você especificar diretamente corresponde ao índice da lista de pulldown de codec WMA na caixa de diálogo Configurações de WMA. Por exemplo, se você preferir usar o primeiro valor listado na lista suspensa, especifique 0 aqui. Se você preferir usar o segundo especificar 1.

SAMPLE\_RATE - especificar a taxa de amostragem de destino da conversão em Hz. por exemplo. 44100.

BITRATE - especificar a taxa de bits alvo da conversão em bps. por exemplo. 128000.

CANAIS - especificar 1 para Mono ou 2 para estéreo.

Exemplos:

- -configurações.. WMA 1 44100 192000 2

**SPX** [MODO] [VALOR] ([AGC] [DENOISE])

MODO - define o modo de codificação para executar. Deve ser um dos seguintes valores:

- Pré-ajuste
- CBR (Bitrate constante definida em bps)
- VBR (Variable Bitrate definido em bps)
- ABR (média Bitrate definido em bps)

VALOR - este parâmetro varia de acordo com o modo especificado no primeiro parâmetro:

- Preset - um valor entre 0 (qualidade mais baixa e mais alta compressão) e 10 (maior qualidade e menor compressão).
- CBR - a taxa de bits em que o áudio será codificado em.
- VBR - a taxa de bits máxima na qual se deseja codificar o áudio.
- ABR - a taxa de bits média, na qual se deseja codificar o áudio.

AGC - este é um parâmetro opcional que vai ligar o controle de ganho adaptável do codificador Speex.

Denoise - este é um parâmetro opcional que instrui o codificador Speex para denoise a entrada antes de codificação.

Exemplos:

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

**MPC** [QUALITY\_PRESET]

- QUALITY\_PRESET - um dos seguintes: polegar, rádio, padrão, Extreme, Insane

Exemplo:-configurações padrão de MPC

**Macaco** [QUALITY\_PRESET]

- **QUALITY\_PRESET** - um dos seguintes: Fast, Normal, alta, Extra alta, Insane

Exemplo:-configurações APE Normal

**AIFF** [SAMPLE\_RATE] [CANAIS]

- **SAMPLE\_RATE** - um dos seguintes: 6000, 8000, 11025, 16000, 22050, 32000, 44100, 48000, 64000, 88200, 96000, 196000
- **CANAIS** - 1(Mono) ou 2(Stereo)

Exemplo:-configurações.. AIFF 44100 1

**AAC/M4A** ENCODER\_TYPE ABR [BITRATE] VBR [QUALIDADE] [FORCE\_MPEG2] [TNS]  
ENCODER\_TYPE - "ABR" ou "VBR"

OPÇÕES DE ABR:

- **BITRATE** - entrada em kbps por exemplo, 128

VBR DE OPÇÕES:

- **QUALIDADE** - um valor entre 0 e 10
- **FORCE\_MPEG2** - "TRUE" ou "Falso"
- **TNS** - "TRUE" ou "Falso"

Exemplos:

- -configurações AAC ABR 128 falso falso
- -configurações. m4a VBR 100 verdadeiro verdadeiro

**FLAC** [COMPRESSION\_LEVEL] [SAMPLE\_RATE] [CANAIS]

- **COMPRESSION\_LEVEL** - um valor entre 0 e 8
- **SAMPLE\_RATE** - entrada em Hz, por exemplo, 8000
- **CANAIS** - 1 ou 2

Exemplo:-configurações FLAC 6 44100 2

**VOX-primas** [CODEC] [SAMPLE\_RATE] [CANAIS]

(Nota: aplica-se aos dois "-configurações" e "-insettings" comandos)

- **CODEC** - um número entre 0 e 8, que representa o tipo de codec. Os codecs disponíveis são (em ordem):
  - Dialógica ADPCM
  - G. 711 uLaw
  - G. 711 aLaw
  - 16-bit PCM (Intel Endian)
  - não assinados de 8 bits
  - 8 bits assinado
  - 16-bit PCM (Big Endian)
  - flutuante de 32 bits (Intel Endian)
  - flutuante de 32 bits (Big Endian)
- **SAMPLE\_RATE** - entrada em Hz, por exemplo, 8000
- **CANAIS** - 1 ou 2

Exemplos:

- -configurações .vox 0 44100 2
- -configurações RAW 3 32000 1
- .vox - insettings 2 22050 2
- RAW - insettings 4 8000 1

**AMR** [BITRATE]

- **BITRATE** - a taxa de bits no qual você deseja codificar o arquivo AMR (em kbps). As escolhas são 4,75, 5.15, 5.9, 6,7, 7.4, 7,95, 10,2 e 12.2.

Exemplos:

- -configurações Amr 4,75
- -configurações Amr 10.2

**DCT** [SAMPLE\_RATE] CANAIS

- **SAMPLE\_RATE**-um dos seguintes: 8000, 11025, 16000, 22050
- **CHANNELS**-um dos seguintes: 0 (mesmos que os canais de origem), 1 (mono), 2 (estéreo), 6 (5.1 canais), 8 (7.1 canais)

Exemplo:-Settings. DCT 11025 1

### **M3U/PLS/WPL/RSS [URL]**

- **URL** - a URL do site onde você hospedará o arquivo de lista de reprodução. URL deve começar com http:// ou ftp: // protocolo de sequência de caracteres conforme apropriado.

Para configurar as configurações para o arquivo MP3 gerado, use a sintaxe padrão de configurações de MP3 para configurá-lo (ou seja, - definições. mp3 etc, etc.)

Exemplos:

- -configurações de RSS "http://www.music.com/"
- -configurações m3u "http://livebands.com/rock/"
- -configurações pls "ftp://latinmusic.net/samba/"

### **Volume E Limpeza De áudio:**

A seguir é usada para definir as opções para amplificar, normalizar, pop redução e redução de ruído. Observe a ordem em que os parâmetros são escritos é a ordem em que eles devem ser digitados. Todos os parâmetros devem ser inseridos, caso contrário, o comando usará valores padrão. Qualquer valor inserido fora do intervalo será automaticamente ajustado para o mais próximo valor válido

**-amplificar [valor]** - aumentar / diminuir a intensidade ou o volume (mais informação). Você pode desativar o recurso por **-amplificar fora**.

- VALOR - A Unidade Está Em DB Desde - 40Db Até 40Db.

Exemplos:

- -amplificar -30
- -amplificar fora
- -amplificar (Nota: sem amplificação será aplicada)
- -amplificar 0 (Nota: 0 significa que nenhuma amplificação será aplicada)
- -amplificar 41 (Nota: 41 está fora do intervalo. 40 será usado em vez disso)

**-normalizar [tipo] [valor]** -ajustar o volume para que o pico mais alto é igual a (ou uma porcentagem de) o sinal máximo que pode ser usado em áudio digital (mais informação).

Você pode desativar o recurso por **-normalizar fora**.

- TIPO - Ou "Pico", "RMS", "PEAKRMS" Ou "Predefinição"

- VALOR -

- Se O Tipo é "Pico", "RMS" Ou "PEAKRMS", A Unidade Está Em DB, Variando De - 40Db A 0Db.
- Se O Tipo é "Predefinição", O Valor Pode Ser Qualquer Um Dos Seguintes:
  - 0 - Pico Simples
  - 1 - Simples Pico, Headroom De 3DB
  - 2 - Simples Pico, 6DB Headroom
  - 3 - Simples Pico, 9DB Headroom
  - 4 - Simples Pico, 12DB Headroom
  - 5 - Igual Intensidade Média
  - 6 - Igual Intensidade Média, Headroom Extra
  - 7 - Igual Percebida Loudness
  - 8 - Igual Intensidade Percebida, Headroom Extra

Exemplos:

- -normalizar o pico -20
- -normalizar o PRESET 4
- -normalizar fora
- -normalizar (Nota: se sem parâmetros inseridos, valores padrão serão usados: tipo: pico, valor: 0)

- -normalizar RMS (Nota: se nenhum valor é inserido, será usado o valor padrão 0)
  - -normalizar a predefinição 9 (Nota: 9 está fora do intervalo. 8 será usado em vez disso)
- popreduction [CLICK\_SENSITIVITY] [CLICK\_LENGTH]** - remover clique e pop sons de gravações ([mais informação](#)). Você pode desativar o recurso de por **-popreduction fora**.
- CLICK\_SENSITIVITY - Unidade é Em % Ranging De 1% To 100%.
  - CLICK\_LENGTH - Unidade é Em Milissegundos, Que Variam De 1 A 1000.

Exemplos:

- -popreduction 30 420
- -popreduction fora
- -popreduction (Nota: se sem parâmetros inseridos, valores padrão serão usados: CLICK\_SENSITIVITY: 50, CLICK\_LENGTH: 450)
- -popreduction 30 (Nota: se não CLICK\_LENGTH entrou, 450 será usado)
- -popreduction 101 400 (Nota: 101 está fora do intervalo para CLICK\_SENSITIVITY. 100 será usado em vez disso)
- -popreduction 45 0 (Nota: 0 está fora do intervalo para CLICK\_LENGTH. 1 será usado em vez disso)

**-noisereduction [limite] [NOISE\_GATE]** - reduzir o ruído em áudio ([mais informação](#)). Você pode desativar o recurso por **-noisereduction fora**.

- LIMAR - Unidade é Em % Ranging De 1% To 50%.
- NOISE\_GATE - Unidade é Em DB, Variando De -40DB A 0DB.

Exemplos:

- -noisereduction 30 -10
- -noisereduction fora
- -noisereduction (Nota: se sem parâmetros inseridos, valores padrão serão usados: limiar: 30, NOISE\_GATE: -30)
- -noisereduction 20 (Nota: se não NOISE\_GATE inserido, será usado -30)
- -noisereduction 0 -15 (Nota: 0 está fora do intervalo para limiar. 1 será usado em vez disso)
- -noisereduction 20-41 (Nota:-41 está fora do intervalo para NOISE\_GATE. -40 será usado em vez disso)

**-compressor [predefinição]** - um compressor de faixa dinâmica limita os níveis de volume de uma gravação para que fique em um determinado intervalo de volume de som. ([mais informação](#)). Você pode desativar o recurso por **-compressor fora**.

- PRÉ - o valor pode ser qualquer um dos seguintes ([ver link para descrição](#)):
  - 0 - Padrão
  - 1 - Rápido
  - 2 - Liso
  - 3 - Pesado
  - 4 - Limite De Disco Rígido
  - 5 - Limite De Macio
  - 6 - Noise Gate

Exemplos:

- -compressor 2
- -compressor desligado
- -compressor (Nota: se nenhuma predefinição entrou, 0 será usado)
- -compressor 7 (Nota: 7 está fora do intervalo para PRESET. 6 será usado em vez disso)

**-equalizador** -um equalizador altera a resposta de frequência de um sinal para que ele tenha qualidades tonais diferentes. ([mais informação](#)). Este comando só liga e desliga o equalizador. Use **-equalizador fora** para desligar. Valores de equalizador precisa ser definida na janela do interruptor.

Exemplos:

- -equalizador
- -equalizador Fora

# Opções do codificador

Esta página fornece links para nossas páginas de base de conhecimento para obter informações sobre as configurações disponíveis para cada encoder fornecido com interruptor.

- [aac / m4a / opções do codificador m4r](#)
- [opções de codificador de CAF](#)
- [opções de codificador AIFF](#)
- [Opções do ENENCODER AU](#)
- [Opções do codificador FLAC](#)
- [RSS / m3u / pls / opções do codificador wpl](#)
- [Opções de codificador MP3](#)
- [Opções do codificador OGG](#)
- [Opções do codificador Opus](#)
- [cru / opções do codificador de vox](#)
- [opções de codificador de WAV](#)
- [Opções de codificador AMR](#)
- [opções de codificador de macaco](#)
- [Opções do codificador MPC](#)
- [opções de codificador SPX](#)
- [Opções do codificador WMA](#)

# Volume e Efeitos

Ajuste o volume e melhore o áudio com os seguintes efeitos:

- [Amplificar opções](#)
- [Normalizar opções](#)
- [Opções de redução de clique/pop](#)
- [Opções de redução de ruído](#)
- [Opções de compressão de faixa dinâmica](#)
- [Opções do equalizador](#)
- Para mais efeitos, vá para [Página de índice](#), Tópico de efeitos.

## Mesmo que a fonte

Para alguns formatos, esta é uma opção de codificador, quando você quer a taxa de amostragem e número de canal (s) de arquivo de saída será o mesmo como fonte de entrada. Por favor, tenha cuidado ao usar essa opção, porque a taxa de amostragem específico e número de canal (s) na entrada podem não estar disponíveis para o formato de saída. Neste caso, a conversão pode falhar ou apenas usar uma opção de codificação padrão válido.

# Convertendo arquivos M4P

M4P arquivos são músicas compradas através do iTunes, da Apple, e são protegidos por Apple "Fairplay" DRM (Digital Rights Management). M4A de arquivos podem ser protegidos como bem e são tratados da mesma como arquivos M4P DRM.

M4P arquivos só podem ser abertos com o iTunes em um computador ou dispositivos como iPod, iPhone ou iPad. O computador ou dispositivo deve ser autorizado a usar uma conta do iTunes antes de jogar, transferir ou gravar os arquivos.

Interruptor não pode jogar nem converter um ficheiro M4P, mas você pode obter uma versão (M4A) desprotegido do arquivo usando o iTunes.

Há duas maneiras para desproteger um arquivo M4P:

## 1. usando o iTunes Plus

Por favor, siga as etapas na página web da Apple

- [Informações de Apple sobre iTunes Plus](#)

## 2. gravar CD de áudio no iTunes e converter o CD audio usando Switch

Por favor, siga os passos abaixo para gravar arquivos em um CD de áudio usando o iTunes M4P.

- 1. Abra o iTunes e faça logon usando o Apple ID e senha.
- 2. faça uma nova lista de reprodução e adicionar arquivos MP4 que deseja converter.
- 3. Insira um CD virgem ou um CD virtual. (ver nota)
- 4. Selecione a lista de reprodução.
- 5. Selecione o menu arquivo-> queimar Playlist para o disco.
- 6. na caixa de diálogo opções de gravação selecione áudio CD e o Gap entre as músicas definidas como None.
- 7. clique em queimar a gravação CD e espere até iTunes termina escrevendo o CD.
- 8. abrir o interruptor.
- 9. Selecione o menu arquivo-> adicionar CD para importar o CD para o Switch.
- 10. Selecione desejada formato de saída e clique em converter. Interruptor irá converter todas as faixas no CD para o novo formato.

Nota:

É possível usar um CD Virtual através da instalação de um software de CD virtual.

Neste caso, nenhum CD real é necessária. Em opções de gravação (etapa 6) Selecione uma unidade de CD virtual, em vez de uma unidade de CD real.

## Referência de teclas de atalho

Adicionar arquivos	ALT + A
Adicionar pasta	ALT + F
Adicionar CD	F4
Adicionar o DVD	F6
Remover	Excluir
Remova todos os arquivos	ALT + E
Remover arquivos sem suporte	CTRL + U
Mostrar menu completo	Alt
Arquivo de reproduzir/pausa	Espaço
Peça estreita janela	Esc/Enter
Selecionar tudo	CTRL + A
Opções de aplicativo aberto	CTRL + O
Opções do codificador aberto	Alt + O
Opções de Volume aberto	CTRL + B
Converter arquivos	F3
Editar áudio Tag	CTRL + T
Converter Audio Stream	Ctrl + N
Exibir informações de arquivo interno	Ctrl + F
Exibição de informações estendidas	CTRL + E
Programa de saída	ALT + F4
Documentação de ajuda	F1
Edite o arquivo (no WavePad)	F8
Ir para iniciar (na janela reproduzir)	Casa
Ir para o fim (na janela de reprodução)	Final
Retroceder (na janela reproduzir)	Seta para a esquerda
Encaminhar (na janela de reprodução)	Seta para a direita

## Opções de saída

Define as opções usadas para conversão como configurações de codificador e metadados gravados no arquivo de saída.

Para definir opções de saída, clique no botão **opções...** perto da seleção do formato de saída

### **Opções do codificador**

Para obter mais informações sobre opções do codificador, vá para [Opções do codificador de tópico](#).

### **Padrão de metadados**

Todos os arquivos convertidos incluirá os metadados padrão inseridos nestes campos:

- Comentário - descrição do arquivo de áudio ou música.
- Copyright - informações de Copyright.
- Produtor - produtor do arquivo de áudio.
- Codificador - codificador do arquivo de áudio.
- Codificada pelo - Software usado para codificação.

Para obter mais informações sobre marcas, clique [aqui](#).

### **Se a tag title está vazia, use o nome de arquivo**

Nem todos os arquivos de origem tem etiquetas, o que resulta em tags de título vazio após a conversão. Marque esta caixa para usar o nome do arquivo como a tag de título.

### **Restaurar padrões**

Clique neste botão para restaurar as configurações anteriores pelo usuário. Uma vez que o usuário clica no botão Okey, valores padrão serão atualizadas de acordo com os valores mais recentes

# Serviços de nuvem

## Adicionar arquivo da nuvem

O switch permite que você abra arquivos do Dropbox, Google Drive ou OneDrive. Eles são serviços de armazenamento baseados em nuvem que permitem que você carregue, armazene, acesse e compartilhe seus arquivos de qualquer lugar. Para o Dropbox os primeiros 2 GB, para o OneDrive os primeiros 5 GB e para o Google Drive, os primeiros 15 GB de armazenamento são gratuitos, mas os pacotes de armazenamento adicionais estão disponíveis por uma taxa mensal.

Para configurar essa opção, você precisa ter uma conta existente do Dropbox, Google ou OneDrive.

Usando ' Adicionar arquivo do serviço de nuvem... ' opção no menu ' arquivo ' do switch ou na lista suspensa de ' Adicionar arquivos ', você pode escolher um dos serviços de nuvem acima. Depois de autenticar com sua conta, você será capaz de navegar através das pastas para selecionar o arquivo desejado e abri-lo em switch.

Para fazer login com uma conta de usuário diferente, por favor, verifique o "login como usuário diferente" caixa.

## Carregar na nuvem

O switch permite que você carregue seus arquivos de áudio em diferentes serviços de nuvem, incluindo Google Drive, Dropbox e OneDrive.

Para fazer o upload para o Cloud, você pode fazer uma das seguintes opções:

- Vá para o menu ferramentas e clique em carregar para a nuvem...
- Vá para o menu converter, e clique em Convert and upload to Cloud...-isso permitirá que você converta um arquivo em primeiro lugar, em seguida, carregar o arquivo de saída

Antes de fazer o upload, o switch solicitará que você escolha qualquer um dos serviços de nuvem e sua pasta de destino onde você pode carregar o arquivo.

# Converter arquivos de áudio de arquivos

Interruptor pode adicionar arquivos de áudio diretamente de arquivos para conversão para outros formatos.

**Formatos de arquivo válidos são:**

- .zip
- .rar
- .Zab

**Para adicionar arquivos de áudio de um arquivo morto:**

- Clique no botão Adicionar arquivo (s) na barra de ferramentas
- Selecione arquivos arquivados (\*.zip, zip) na lista suspensa formato caixa localizado acima dos botões "Aberto" e "Cancelar"
- Selecione o arquivo desejado
- Clique em "Abrir". Interruptor irá adicionar os arquivos de áudio do arquivo do arquivo selecionado

# Enviar um arquivo de áudio

## Enviar um arquivo de áudio

Switch permite que você envie o arquivo por e-mail ou conexão direta à Internet. Você pode selecionar como enviar um arquivo por um dos seguintes:

- Vá para o menu ferramentas e clique em "enviar arquivos..."
- Vá para o menu converter, e clique em "converter e enviar arquivos..."-isso vai deixar você converter um arquivo em primeiro lugar, e enviar o arquivo de saída

## Email

Se você selecionar esta opção, switch enviará o arquivo como um anexo para um e-mail.

Digite o endereço de email do destinatário na caixa endereço de email.

## E-mail-configurações

Por padrão, o switch usa o sistema MAPI para enviar emails usando seu software de e-mail existente (Eudora, Outlook, Lotus Notes etc.). Para usar isso, você deve ter o software de e-mail instalado e definido como o "servidor MAPI padrão". A vantagem deste sistema é que o seu software de e-mail gerencia o e-mail. No entanto, pode haver alguns problemas com algum software de e-mail. Se você tiver problemas de MAPI, tente o SMTP interno alternativo.

Se você selecionar a opção "SMTP interno simples", o email é enviado diretamente por alternar para o servidor. Tem de introduzir o anfitrião de correio SMTP utilizado pelo ISP para o envio de correio (chamá-los se não souber).

Se, ao usar SMTP Simple interno, ele não funcionar, pode ser que seu servidor exija um login autenticado (um nome de usuário e senha) para enviar emails. Em caso afirmativo, Append: username: password para o servidor SMTP (ou seja, SMTP.yourserver.com: username: password).

## Conexão direta com a Internet

Switch pode enviar arquivos diretamente para um servidor de Internet. Isso é mais rápido do que a opção de email, mas requer que o destinatário tenha acesso a um serviço de hospedagem na Web (FTP) para armazenar os arquivos.

Selecione a opção ligação à Internet directa e introduza o servidor, nome de utilizador, palavra-passe e Directório como configuração para o servidor de FTP para o destinatário.

## Enviar para o YouTube

Switch permite que você carregue arquivos de áudio para o YouTube, convertendo-os em um arquivo de vídeo.

- Vá para o menu ferramentas e clique em "enviar para o YouTube"
- Vá para o menu converter, e clique em "Convert and upload to YouTube"-isso vai deixar você converter um arquivo em primeiro lugar, e fazer o upload do arquivo de saída

## Conversão para arquivos CDA

### **Por que os CDs são necessários para converter o arquivo .cda (Compact Disk Audio)?**

Os arquivos .cda que vemos em nosso explorador Windows são gerados pelos drivers de CD do Windows. Eles agem como um ponteiro ou atalho para a localização do CD apenas de uma faixa específica e não contêm nenhuma informação musical, ou o arquivo de áudio real ou música.

Assim, se tentarmos converter um arquivo .cda, ele exigirá o CD que contém o arquivo de áudio real. Se o CD não estiver disponível durante a conversão .cda, você terá um erro, pois não pode encontrar o arquivo de áudio a que ele aponta.

# 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 Switch autorização para carregar no Google Drive e/ou YouTube ao ser executado no Windows XP ou Windows Vista:

1. Clique **Autorizar...** no {Authorization} **Autorização** Diálogo.
2. Na página da Web que é aberta, faça login na sua conta do Google, se necessário.
3. Confirme que você autoriza Switch a acessar os recursos solicitados.
4. Copie o **Código de autorização** fornecido pelo Google e colá-lo no **A autorização confirma**
5. Clique **Pronto** para confirmar que a autorização está concluída.

# 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.

# Efeitos - Amplificar

## **Amplificar**

Amplificar é aumentar a sonoridade ou volume da região selecionada. Para tornar uma parte da gravação mais suave ou mais alta, selecione-a e use o menu Efeitos -> Amplificar. O volume é inserido em por cento (100 não sendo nenhuma mudança, sendo 50 -6dB mais macio ou 200 sendo +6dB mais alto).

# Efeitos - Normalizar

## Normalizar

A 'normalizar' é para ajustar o volume para que o pico mais alto é igual a (ou uma percentagem de) o sinal máximo que pode ser usado em áudio digital. Geralmente você normalizar arquivos para 100% as a última etapa na produção para torná-lo o mais alto possível sem distorção. Outro motivo para normalizar é ter vários de faixas de som igualmente alto, ou ter igual intensidade média.

O método de normalização de 'Pico' encontra a amostra de maior magnitude dentro do arquivo. Normalização é feita então com esse valor como o pico. Com o nível de pico de normalizar definido como 100% (0dB), o arquivo inteiro vai ser amplificado para que o pico atinge 0dB.

O método de normalização de 'intensidade média (RMS)' normaliza de acordo com o volume médio do arquivo, ou volume. Vários arquivos normalizados para o mesmo nível de pico usando esse método terá igual intensidade média. Normalizar o Peak Level do' para este método deve ser definido muito inferior para o método de pico, porque a intensidade média será sempre menor do que a amostra de pico.

O método de normalização de 'pico Loudness (RMS)' tenta normalizar de acordo com o quão alto a parte mais alta do arquivo sonoro. Este é o melhor método a usar para fazer o som de faixas múltiplas igualmente alto. Como com intensidade média, normalizar Peak Level do' para este método deve ser definido inferior para o método de pico, porque o volume de pico é menor do que a amostra de pico. O algoritmo real usado leva o RMS de cada janela de 50ms no arquivo, classifica as janelas do mais alto ao mais tranquilos e em seguida, toma o percentil 95 desses como o 'pico'. Observe que nenhum ajuste é feito para a percepção de diferentes dos seres humanos de diferentes frequências.

O método de normalização da sonoridade percebida (dBA) usa 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 de faixa dinâmica

Um compressor de alcance dinâmico limita os níveis de volume de uma gravação de som para que ela permaneça dentro de uma determinada faixa de volume.

Um exemplo de onde é usada é na transmissão de televisão, onde ele garante que os níveis de volume de anúncios são percebidos como sendo mais alto do que o próprio programa de televisão (sem qualquer alteração do volume de transmissão real).

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 caixa de diálogo do Compressor de faixa dinâmica tem duas guias: "Simples" e "Gráfico". Alteração de definições no separador simples também mudará o gráfico na guia gráfico, mas não vice-versa, como o gráfico permite maior controle. Há também uma caixa de diálogo "Configurações avançadas do Compressor" para ajustar os recursos mais avançados.

## Guia simples

Na guia "Simple" da caixa de diálogo Dynamic Range Compressor contém configurações chamadas "Limitador", "Compressor" e "Noise Gate". Enquanto estes som como três coisas diferentes, eles são vistos com mais precisão como três maneiras diferentes de usar o compressor de faixa dinâmica.

O "limitador" define o nível máximo de decibéis que a gravação de som poderão subir até. Então se, por exemplo, o limiar de limitador foi definido como - 2dB, então você nunca ouviria o nível de volume de gravação ficam mais alto que - 2dB. Qualquer sinal acima do limite de limitador ia ser recortado, que provavelmente causaria distorção. Observe que definir o limite de limitador de 0dB efetivamente desliga o limitador, porque 0dB representa o sinal mais alto possível em uma gravação digital.

O "Compressor" reduz o volume de qualquer som que excede a sua configuração de "Limiar". Quando um sinal excede o limite, o compressor gradualmente atenua o som para derrubá-lo abaixo do nível de dB e o faz de modo que o ouvinte não estará ciente que a atenuação está ocorrendo. O compressor difere o limitador, em que o compressor permite que sons de ir acima de seu limite (por pouco tempo), enquanto o limitador não.

A configuração de "Ratio" define a relação da redução no volume dos sons que ultrapassem o limiar de compressor. Por exemplo, se a relação é 4:1 e o volume excede o limite por 4dB, então o volume será reduzido para apenas exceder o limiar em 1dB. Nota que uma proporção de 1:1 significa que lá não será nenhuma mudança no volume; Ele efetivamente desliga o compressor.

As obras de "Noise Gate" da mesma forma para o Compressor, exceto que reduz o volume do som abaixo de seu limite. Isto pode ser útil para reduzir ou remover o ruído de fundo mais suave de uma gravação.

Você encontrará que o limite máximo de Compressor pode definir é o mesmo que o valor corrente limitador. Basicamente, isto significa que, em qualquer situação, o som vai começar a atenuar no limiar do Compressor, mas nunca será ouvido mais alto que o limiar de limitador. Da mesma forma, o ruído máximo Gate Threshold pode definir é o mesmo que o limite atual de Compressor.

## Na guia gráfica

Na guia "Gráfica" da caixa de diálogo Compressor de faixa dinâmica mostra um gráfico que representa a relação entre os volumes de entrada e saídas. O eixo horizontal mostra volumes de entrada em dB de -60dB a 0dB. O eixo vertical mostra volumes de saída na mesma escala. O gráfico será alterado por alterações para as configurações na guia simples, mas as alterações para o gráfico não serão refletidas na guia simples, porque é possível representar uma ampla variedade de configurações do gráfico do que é possível nos controles na guia simples. Quando o compressor de faixa dinâmica é aplicado, ele usará as configurações da guia gráfico.

Para alterar o gráfico, clique e arraste os marcadores de vértice preto ou clique em outro lugar para criar um novo vértice. Para remover um vértice, botão direito do mouse sobre ele.

## **Configurações avançadas de Compressor**

Clicar no botão "Avançado" na caixa de diálogo Dynamic Range Compressor abrirá a caixa de diálogo Configurações avançadas do Compressor. Nele são controles para as seguintes propriedades do compressor:

- Nível de entrada sensoramento - pico ou RMS:
  - Essa opção controla como o compressor determina o nível de áudio. Detecção de "Pico" Olha para o ponto mais alto na janela de áudio que ele examina. Quase sempre dará uma leitura maior "RMS" sensoramento, que utiliza uma média, ou a raiz quadrada da janela para determinar o nível de áudio. RMS detecção mais estreitamente corresponde ao nível de áudio que um ouvinte humano iria perceber.
- Resposta do compressor:
  - 
  - Ataque:
    - O tempo (entre 0 e 1000 milissegundos) que ele vai levar para aplicar o ajuste de ganho. O ajuste de ganho total necessário será introduzido gradualmente ao longo deste período.
  - Lançamento:
    - O tempo (entre 0 e 5000 milissegundos) que tomará para remover o ajuste de ganho, uma vez que o ajuste de ganho não é mais necessário. Isto é o oposto do ataque.
  - WindowLength:
    - O comprimento (entre 10 e 50 milissegundos) da janela para usar o cálculo do nível de áudio atual. Uma janela menor responde ao nível muda mais rapidamente, mas qualquer coisa menos de 50ms começará a responder inconsistentemente para baixo, desde que 50ms (20Hz) é o comprimento de onda do som audíveis humanos menor.
  - Visão antecipada:
    - Como na frente, que (entre 0 e 100 milissegundos) para olhar para o nível de entrada quando determinar a saída de ajuste de ganho. Isso pode causar o compressor começar a responder a uma alteração no volume antes que aconteça. Se esse valor é o mesmo que o tempo de ataque, então, o ajuste de ganho total poderia ser feito pelo tempo que o sinal mais alto é alcançado.
  - Equalizador de cadeia lateral:
    - Isto determina como fortemente o compressor deve peso diferentes frequências de áudio, ao determinar o nível de entrada. Por exemplo, para compactar somente quando há um som alto e baixo, aumente o nível de graves e/ou reduzir o MidRange e altos níveis.
  - Auto maquiagem ganho:
    - Quando esta opção é selecionada compressor automaticamente torna-se o ganho perdido no processo de compressão. Selecione esta opção se você deseja amplificar a saída do compressor para o nível de áudio original.

## **Predefinições de Compressor de faixa dinâmica**

Foram definidas as seguintes predefinições para sua conveniência. Uma predefinição irá mudar as configurações do compressor de faixa dinâmica, após o qual você pode fazer ajustes adicionais se necessário. As predefinições são: -Padrão:

-Pressionar o botão "Padrão" fará com que o compressor para não ter nenhum efeito. Ele define os níveis de saída a ser exactamente o mesmo que os níveis de entrada e também redefina as configurações avançadas para seus padrões.

-Compressor rápido:

-Esta predefinição de compressão irá causar qualquer picos sobre - 20dB para ser rapidamente reduzida, mas não irá causar distorção. Ele usa o pico de sensoriamento entrada nível e um ataque rápido, que irá reduzir o volume dos sons transientes (tais como uma batida de tambor), mas também pode alterar o seu som característico. Compare isto com o Compressor Smooth predefinição abaixo.

-Compressor liso:

-Esta predefinição reduz o volume mais gradualmente quando o sinal sobe acima de - 20dB. O tempo de ataque lento significará que transientes (como batidas de bumbo) serão não ser alterados, ou se eles são, em seguida, eles serão uniformemente reduzidos, assim, sua característica som não será alterada significativamente.

-Compressor pesado:

-Esta predefinição usa um monte de compressão sempre que o volume médio sobe mais de - 30dB, resultando em uma gama dinâmica muito uniforme. Isso pode ser útil para fazer as peças mais calmas da música com um grande alcance dinâmico (tais como a música clássica) mais fácil ouvir em ambientes ruidosos, tais como em um carro ou um restaurante.

-Limite rígido:

-Esta predefinição não permite qualquer sons exceder - 12dB. Isto pode causar distorção devido ao recorte em algumas faixas.

-Limite suave:

-Este limite permite picos de curtos em - 6dB, mas impede que durações mais longas de áudio acima deste limite.

-Noise Gate:

-Isto irá remover sons suaves de uma faixa. Isto pode ser útil para remover o crepitar de um toca-discos durante silêncios, ou ruídos de fundo em um ditado.

# Efeitos - Equalizador

## Equalizador

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

Após selecionar o menu efeitos-> equalizador, você verá uma caixa de diálogo contendo três representações diferentes do equalizador. Use as guias na parte superior para selecionar entre os modos de exibição equalizador Visual, gráfico e equalizador paramétrico.

### *Equalizador Visual*

Left click em qualquer ponto para criar um novo ponto de banda. Para remover um ponto de banda right click sobre ele. Para ajudá-lo a moldar o gráfico equalizador da maneira que você quiser, há uma lista de predefinição 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 explicados 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 discretos controles deslizantes para definir o ganho ou atenuação de um sinal em uma frequência específica. Você pode selecionar quantos controles deslizantes que você gostaria de manipular, inserindo um valor entre 3 e 20 na caixa na parte superior do visor. Quando você alterar o número de controles deslizantes que você gostaria de utilizar, as frequências são alocadas automaticamente a melhor extensão da gama de frequências audíveis de 20Hz a 20kHz. Selecionar predefinições permite que você facilmente configurar filtros comuns como passa-baixa ou alta frequência. Observe que quando você alterar o equalizador gráfico, os pontos de vista Visual e equalizador paramétrico não são alterados, como as alterações em três modos de exibição não são compatíveis.

### *Equalizador paramétrico*

O Equalizador Paramétrico é semelhante ao Equalizador Gráfico, mas com mais controle. Aqui você pode ajustar a frequência e largura de banda dos controles deslizantes individuais left clicking na frequência ou valores 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 acentuado e, portanto, menos provável de impactar o conteúdo de frequência adjacente, enquanto um Q mais baixo aplica a modificação mais suavemente em todo o espectro de frequência.

- Filtro passa-banda
- Mantém apenas essas frequências no áudio entre um certo intervalo. -Frequência de início
- O valor de frequência de corte inferior, em Hertz.
- Frequência de fim
- O valor da frequência de corte superior, em Hertz.
- Comprimento de declive
- A largura da encosta, estendendo-se desde os pontos de corte superiores e inferiores, em Hertz.
- Amplitude
- O grau em que as frequências fora do intervalo de corte são suprimidas. 6 dB significa que o volume é reduzido para metade, 12dB significa o volume é reduzido a um quarto. Valor máximo é de 60 dB.
- Filtro de banda Stop/corte
- Mantém todas as frequências no áudio exceto aqueles entre um certo intervalo.
- Frequência de início

- A frequência de paragem inferior, em Hertz.
- Frequência de fim
- A frequência de parada superior, em Hertz.
- Comprimento de declive
- A largura da encosta, estendendo-se desde os pontos de paragem inferior e superior, em Hertz.
- Rejeição
  - O grau em que as frequências dentro do intervalo de parada são suprimidas. 6 dB significa que o volume é reduzido para metade, 12dB significa o volume é reduzido a um quarto. Valor máximo é de 60 dB.
- Filtro passa alta
  - Mantém apenas essas frequências no áudio acima de um determinado valor.
- Frequência de passagem
  - O ponto em que todas as frequências acima devem ser mantidos, em Hertz.
- Comprimento de declive
  - A largura da encosta, estendendo-se desde a frequência de passagem, em Hertz.
- Filtro passa baixa
  - Mantém apenas essas frequências no áudio abaixo de um determinado valor.
- Frequência de passagem
  - O ponto em que todas as frequências abaixo devem ser mantidos, em Hertz.
- Comprimento de declive
  - A largura da encosta, estendendo-se desde a frequência de passagem, em Hertz.
- Filtro notch
  - Atenua as frequências na faixa especificada para níveis muito baixos e passes inalteradas todas as outras frequências. Não há nenhuma inclinação - frequências também são atenuadas ou não.
- Frequência de início
  - O valor de frequência de corte inferior, em Hertz.
- Frequência de fim
  - O valor da frequência de corte superior, em Hertz.
- Filtro de impulso
  - Ou atenua ou aumenta as frequências no intervalo especificado e passa todas as outras inalteradas.
- Frequência de início
  - O valor mais baixo aumentar/diminuir frequência, em Hertz.
- Frequência de fim
  - O valor da frequência superior de subida/descida, em Hertz.
- Comprimento de declive
  - A largura da encosta, estendendo-se desde os pontos de subida/descida superior e inferior, em Hertz.
- Amplitude
  - O grau em que as frequências dentro do intervalo de subida/descida são impulsionou ou cortar. 6dB significa que o volume é impulsionado ao dobro do valor original, e 12 dB significa que o volume é é impulsionada a quatro vezes o montante original. 20dB.
- Filtro de passa alta prateleira
  - Atenua os sinais de frequências abaixo da frequência de corte e passa todas as outras inalteradas.
- Frequência de início
  - O menor corte valor da frequência, em Hertz.
- Inclinação

- A largura da encosta, estendendo-se desde a parte superior e inferior pontos, em Hertz.
  - Rejeição
    - O grau em que as frequências dentro do intervalo de corte são cortadas. 6 dB significa que o volume é atenuado para cerca de metade do nível original e 12dB significa que o volume é atenuado para cerca de um quarto do nível original.
  - Filtro de passa baixa prateleira
    - Atenua sinais de frequências acima da frequência de corte e passa todas as outras inalteradas.
  - Frequência de início
    - O menor corte valor da frequência, em Hertz.
  - Inclinação
    - A largura da encosta, estendendo-se desde a parte superior e inferior pontos, em Hertz.
  - Rejeição
    - O grau em que as frequências dentro do intervalo de corte são cortadas. 6 dB significa que o volume é atenuado para cerca de metade do nível original e 12dB significa que o volume é atenuado para cerca de um quarto do nível original.
- Se você estiver usando o equalizador simplesmente para soltar as frequências mais baixas, você sempre deve tentar o filtro passa alta primeiro (menu efeitos-> High Pass Filter), porque é melhor e mais rápido para muito baixas frequências.

# 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 painel estéreo permite que você mude o quão alto é o som 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 painel para "centralizar" o som você mesmo. Você também pode fazer uma mudança de som centrada mover uma do alto-falante para a outra à medida que o arquivo de som é reproduzido.

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

Por favor, note que o efeito 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 -> Stereo.

# Efeitos - Eco

## Eco

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

Para adicionar eco selecione a região e use o menu Efeitos -> Echo, em seguida, especifique 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% (99 sendo um eco muito alto).

## Efeitos - Metamorfo de arremesso

### **Metamorfo de arremesso**

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 muitos pequenos reflexos do som que vêm depois de um tempo definido. Geralmente ocorre quando alguém está falando em uma sala, salão, etc. Mais reverb é chamado de molhado, nenhum reverb é chamado de seco. Quando você selecionar o efeito reverb, você verá um diálogo com duas guias.

### Simplex

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

A aba Simplex também inclui opções predefinidas para escolher, dependendo do tamanho do espaço que está sendo simulado. Click Pressione o botão de reprodução na parte inferior da aba para visualizar o efeito de reverberação no seu áudio.

### Design de quarto

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

# Efeitos - Phaser

## Phaser

O efeito sonoro 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 molhados. 0% is desligado/seco.

# Efeitos - Flanger

## Flanger

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

# Efeitos - Vibrato

## Vibrato

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

# Efeitos - Tremolo

## Tremolo

O efeito sonoro tremolo é semelhante ao efeito vibrato, exceto que a amplitude pulsa em vez do tom. Quanto maior o conjunto de frequência (Hz), mais frequentemente a pulsação será ouvida, e maior a Profundidade (%), mais profunda será 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, mudando para um tom baixo quando viaja para longe do ouvinte. Especificar a Velocidade (em km/h) da fonte de passagem; uma velocidade mais alta resultará em um tom inicial mais alto e um tom 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; brincar com os valores para alcançar diferentes combinações de tom.

# Efeitos - Wah-Wah

## Wah-Wah

Como o nome sugere, o efeito modula uma faixa de frequência especificada dentro da amostra, o que resulta no som característico "Wah wah". O efeito é um filtro de bandpass com sua frequência central (não confundir com o parâmetro de frequência central, abaixo) alternando entre uma frequência mínima e frequência máxima (especificada pelos parâmetros de frequência central e profundidade) e da frequência máxima para a frequência mínima. A frequência de direção alternada é representada como uma onda triangular com uma frequência especificada pelo parâmetro de frequência wah.

**Ressonância:** também conhecido como Q ou ênfase, este parâmetro controla o pico ressonante do filtro bandpass. Este valor determina a nitidez do efeito wah-wah. Valores mais elevados produzem tons mais ressonantes/agudos.

**Profundidade:** este parâmetro determina a faixa de frequência varrida pelo filtro bandpass. Seu alcance é especificado como uma porcentagem da faixa (0 a frequência central). Se o valor da porcentagem da faixa (0, frequência central) for especificado como X, as frequências mínima e máxima são (frequência central - X) e (frequência central + X).

**Frequência central:** Este parâmetro é a frequência central da varredura do filtro bandpass, e é usado para determinar as frequências mínima e máxima, conforme mencionado acima.

**Wah Frequency:** Esta é a frequência de alternar 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 variadamente atrasadas e ligeiramente alteradas do original.

Nota: O refrão é uma maneira muito útil de fazer um som de fonte mono mais estéreo. Você deve converter seu arquivo em estéreo primeiro antes de usar o Refrão.

# Efeitos - Distorção

## Distorção

Enquanto normalmente fazemos tudo para reduzir a distorção, às vezes você quer adicioná-la. É popular para uso com guitarras. A distorção é medida entre 0,0 (off) e 1.0 (recorte). Você também especifica o nível onde ele entra em ação no dB.

Para obter um som mais consistente, você deve aplicar a Compactação do Alcance Dinâmico primeiro antes de adicionar distorção.

# Efeitos - Efeito de Rádio AM

## Rádio AM

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

# Efeitos - Efeito telefônico

## Telefone

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

# Efeitos - Inverter

## Inverter

Esse efeito inverte a seleção da mesma forma que tocar um disco ou fita para trás.

# Efeitos - Desvanecimento

## Desvanecer

Para desvanecer no menu Efeitos -> Desapareça.

## Desvanecer

Para desvanecer use o menu Efeitos -> Fade Out.

## Desbotar e aparar

A opção de desvanecimento e aparição é uma função combinada que desaparece sobre a seleção e marca o final da seleção como o fim do arquivo. Isso é frequentemente 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:

- Desboce uma faixa musical enquanto desaparece em outra faixa,
- desvanecer uma faixa de música e deixar em uma faixa de voz em volume total (ou vice-versa), ou
- sobrepor o fim de uma faixa de voz com o início de outra faixa.

Para usar a ferramenta, selecione primeiro a região de áudio em que deseja executar 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 aparecerá, 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-vermelha deve ser realizada é destacada em azul, e cercada por marcadores mostrando o início e o fim da região da trave. Há uma parte de um segundo da forma de onda em ambos os lados da seção destacada, que está lá para fornecer uma melhor visão do crossfade.

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

Os campos de dados funcionam da seguinte forma:

- Posições selecionadas de início e fim
- 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 de gráfico! Continue lendo!
- Tempo de lacuna
- Isso diz quanto tempo será a região da cruz-vermelha, em milissegundos. Este tempo pode ser modificado quando o crossfade é realizado, se os tempos de desvanecimento e desvanecimento forem maiores do que esse valor. **Nota:** Se esse tempo for menor do que o áudio selecionado, 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 da trave.
- Fade Out Time
- O tempo para desvanecer o início do áudio selecionado.
- Tipo de desvanecimento
- A forma da transição ao longo do tempo do fade dentro ou fora. Você pode selecionar entre os tipos 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 e, em seguida, diminuirá novamente no final.
- Logarítmica - A mudança de volume começará rapidamente e diminuirá 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 de sua seleção de áudio, desaparecendo durante o Fade Out Time.
2. Um buffer Fade-In será criado com um comprimento do Gap Time. No final do buffer estará o fim de 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, tom e tom

## **Simples velocidade e mudança de tom**

Isso reproduz a gravação mais rápida ou mais lenta, o 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, "Velocidade simples e Mudança de Tom" acima) alteram o tom em proporção à velocidade. Se você quiser mudar a velocidade, mas mantenha 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 tom**

Isso altera o tom da gravação sem alterar a velocidade (ou seja, o inverso do acima). A mudança de semitons também pode ser ajustada usando esse 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.

## **Mudança de chave**

Isso muda a chave da gravação de Detected Key para Desired Key. Você pode ajustar a Detected Key se souber a chave correta.

# 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 mixagem original. Você vai notar alguns instrumentos podem ser removidos também e alguns vocais permanecem. O efeito também não funcionará em alguns arquivos que já codificaram em uma 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 - Amplificar vocais

## **Amplificar vocais**

Se você quiser amplificar os vocais de uma faixa de música, você pode usar este efeito. Você pode selecionar um dos três níveis de acordo com suas necessidades. Light produzirá menos redução de música de fundo, enquanto aggressive reduzirá mais.

Nota: É impossível isolar e amplificar vocais perfeitamente sem a trilha de mixagem original. Você notará que alguma música permanece. O efeito também não funcionará em alguns arquivos que foram codificados anteriormente em um formato altamente compactado, como mp3 (porque isso remove alguma profundidade estéreo).

# Efeitos - Mudança de voz

## Mudança de voz

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

# Limpeza de áudio - Redução de ruído

Há duas maneiras de reduzir o ruído. O método lento, mas preciso de "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 usando ambos (espectral sempre deve ser o primeiro) e depois multibanda gates 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 usar isso, você deve:

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

- Multi-Band Noise Gate

-Multi-Band Noise Gate remove todos os dados de áudio abaixo de um determinado limite no arquivo de áudio. Um limiar de ruído boa 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 que esteja abaixo do Limiar será atenuada pelo valor especificado.

- Limiar

- O áudio que cair abaixo deste limiar será atenuado.

- Segurar

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

- Soltar

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

- Atacar

- 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 escolhendo os melhores parâmetros com base na descrição do tipo de ruído e, em seguida, aplica a redução de ruído. Para usar o assistente, click o botão De remoção de ruído na guia Ferramentas.

# Limpeza de áudio - Remoção de clique/Pop

## Remoção automática de clique/pop

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

## Remoção paramétrica de clique/pop

Esta ferramenta é projetada para remover clique e sons pop de gravações. É ideal para aqueles que registraram a música em seu computador de discos LP e deseja reparar quaisquer defeitos causados por poeira e arranhões no vinil.

Para usar a ferramenta, clique no menu Ferramentas -> Parametric Click/Pop Removal. Na janela que aparece, você pode configurar configurações para os seguintes campos:

-Clique em sensibilidade

-Este é o grau de agressividade (como uma porcentagem) que será aplicada pela ferramenta quando procura clique e artefatos pop. Se você não sabe que para entrar, você pode começar mais um pedaço de áudio estiver danificado, quanto mais alto você pode ter que configurá-lo, deixando-o em 50%. Áudio moderadamente danificado pode exigir configurações de 60% - 80%. Tenha cuidado, porém - se você defini-la muito alta, a ferramenta vai começar pensando partes do áudio são na verdade cliques/aparece. Se você defini-la muito baixa é claro, a ferramenta vai pensar alguns cliques/aparece são parte do áudio. Tente fazer experiências para encontrar o valor correcto e note-se que o nível que você aplica para um arquivo pode ser diferente para o nível que você aplicar em outro arquivo.

-Comprimento máximo clique

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

# Limpeza de áudio - Filtro de passagem alta

## Filtro de passagem alta

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 de passagem baixa

## Filtro de passagem baixa

Um filtro de baixa passagem remove todas as frequências altas acima de um Hz especificado. Isso é útil se você quiser fazer sua gravação soar 'mais clara'. É muito comum usar um filtro de baixo passe 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 compensação dc

## Correção de compensação dc

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

# Limpeza de áudio - Dereverb

## Dereverb

Reverb são muitas pequenas reflexões do som que surgem após um tempo definido. Geralmente ocorre quando alguém está falando em uma sala, corredor, etc. Use a função Dereverb para reduzir a reverberação no clipe de áudio. Na caixa de diálogo de configurações, quanto maior o Nível de Dereverb, mais reverberação será removida. Você pode testar isso usando os controles de pré-visualização.

## Referências de tela - Select Stream

Selecione um fluxo de áudio **Stream de áudio:**

Selecione um fluxo de áudio do arquivo.

**Não me pergunte de novo**

Suprimir a caixa de diálogo pop-up para selecionar o stream de áudio

## Referências de tela - Resolução personalizada

Este diálogo permite configurar a resolução para o seu vídeo durante a poupança. Para definir uma resolução personalizada, clique no botão Salvar na barra de ferramentas e selecione o Disco: Faça discado de dados, computador/dados, dispositivo portátil, sequência de imagem ou opções 3D estereoscópicas. No menu de queda de resolução, selecione Costume.

Na caixa de diálogo Resolução Personalizada que abre, insira a largura e a altura dos pixels e clique em OK.

Se manter a caixa de verificação da **proporção** estiver disponível, você pode verificar-a para manter a mesma proporção ao alterar a largura ou a altura.

## **Referências de tela - Resolução personalizada (vídeo de 360 graus)**

Esta caixa de diálogo permite configurar a resolução para o seu vídeo de 360 graus durante a salvaguarda. Para definir uma resolução personalizada, clique no botão Salvar na barra de ferramentas e selecione a opção arquivo de vídeo 360. No menu Desistência de Resolução, selecione Personalizado.

Na caixa de diálogo Resolução Personalizada que abre, insira a largura e a altura dos pixels e clique em OK.

A largura deve ser exatamente o dobro da altura para vídeos de 360 graus.

## Referências de tela - Taxa de quadros personalizado

Esta dialogar permite configurar a taxa de quadros (número de quadros por segundo) para o seu vídeo. Para definir uma taxa de quadros personalizada, clique no botão Salvar na barra de ferramentas e selecione qualquer um dos opções de Disc: Make Data Disc, Computer/Data, Dispositivo Portátil ou opções 3D estereoscópicas. No menu de queda da taxa de quadros, selecione Personalizado.

Na caixa de diálogo da Taxa de Quadros Personalizados que abre, insira a taxa de quadros e clique em OK.

A taxa de quadropadrão é a Taxa de **Quadrovariável (VFR)**, mas a diálogo permite que o usuário selecione taxa de **quadros constantes (CFR)** selecionando a caixa de verificação da taxa de **quadros Constante**.

## Referências de tela - Formato detectado

Esta caixa de diálogo mostra o formato detectado da sequência de vídeo durante o processo de economia. Para detectar o formato do seu vídeo, clique no botão Exportar Vídeo na barra de guias Home e selecione qualquer uma das seguintes opções: Arquivo de vídeo, arquivo de vídeo 3D, vídeo portátil, vídeo sem perdas, DVD Movie Disc, DVD Data Disc, Image Sequence, YouTube, Flickr, Dropbox, Google Drive, OneDrive ou Vimeo.

Clique no botão Detectar ao lado do campo Preset. Detectar ajustará o formato de resolução de saída de vídeo com base no tamanho da tela do monitor.

Se você quiser usar um formato diferente, você pode selecionar o formato na lista de drop-down Preset.

Clique em OK para usar o formato selecionado como o formato de saída.

## Referências de tela - Escolha a pasta Base de espelho

Esse recurso permite que você copie a estrutura de pasta (pastas e suas subpastas) da pasta "base" para outro local. Isto é ideal para se você deseja converter sua biblioteca de música inteira, incluindo a estrutura de pastas, para um novo local.

### **Escolha a pasta base para espelhar**

Clique nesta caixa de verificação se você quer as pastas que contêm os arquivos que você adicionou ao interruptor para ser copiados com os arquivos recém convertidos.

Quando você bateu no botão converter uma janela vai abrir pedindo para escolher a pasta base para copiar. Essa pasta precisa conter (em algum ponto) todos os arquivos que você adicionou para alternar para a conversão. Por exemplo, se você tiver adicionado todos os arquivos em "C:\MyMusic\artists\albums" suas escolhas para a pasta base, seria "MyMusic", "Artistas" e "Albums".

A nova pasta base e todas as suas subpastas serão copiadas para o local de saída que você especificou no campo de saída no interruptor. Então se sua pasta de saída foi definida como "C:\Documents\Converted Music" e você especificar uma pasta base como "C:\MyMusic" os arquivos convertidos serão copiados para "C:\Documents\Converted Music\MyMusic..." com as pastas que contêm suas músicas sendo recriada lá.

## **Referências de tela - Configurações de reconhecimento de discurso**

Interruptor usa um mecanismo de reconhecimento de fala para gerar uma aproximação áspera das palavras faladas em um arquivo de áudio. Escolha um motor e o perfil da lista.