

NCH Programvara

MixPad Multitrack

inspelningsprogram

Den här användarhandboken har skapats för användning med
MixPad Multitrack inspelningsprogram Version 12.xx

Teknisk support

Om du har svårt att använda MixPad Multitrack inspelningsprogram läs det aktuella ämnet innan du begär support. Om problemet inte omfattas av den här användarhandboken vänligen se den aktuella MixPad Multitrack inspelningsprogram Online Teknisk support på

www.nch.com.au/mixpad/sv/support.html.

Om det inte löser ditt problem kan du kontakta oss med hjälp av de tekniska supportkontakterna som anges på den sidan.

Förslag på programvara

Om du har några förslag på förbättringar av MixPad Multitrack inspelningsprogram eller förslag på annan relaterad programvara som du kan behöva, posta den på vår förslagssida på

www.nch.com.au. Många av våra mjukvaruprojekt har genomförts efter förslag från användare som du. Du får en gratis uppgradering om vi följer ditt förslag.

MixPad Multitrack inspelningsprogram

Innehållet

Relaterad programvara.....	4
NCH-programsvit.....	7
Opus Encoder Val.....	8
Google Authorization Process på Windows XP och Vista.....	9
Licensvillkor för program.....	10

Grundfraser

Översikt.....	12
Komma igång med MixPad.....	13
Välja ljudinställningar.....	14
Laddar ett ljudklipp i Work Area för MixPad.....	16
Spela in ett Klipp.....	17
Metronom och Pre-roll.....	18
Positionering, val, kopiering och länkning av klipp	19
Använda Navigatorn.....	21
Arbeta med spår.....	22
Arbeta med Ditt projekt.....	24
Exportering.....	26
Support för molnet.....	27
VSTs.....	28
Referens för snabbtangenter.....	29

Redigering

Redigera Klipp.....	31
Trimma eller expandera klipp.....	33
Kuvert toningspunkter (automatisering).....	34
Redigera tidslinje.....	35
Beat /Tempo Analys.....	36
Arbeta med video.....	37
Klipphanteraren.....	38
Historikmanager.....	39
Bokmärken.....	40
Kompenseringsverktyg.....	41
FFT-fönstret	42
Surroundljud.....	43

Skapa beats

Takt Maker.....	45
-----------------	----

MIDI

MIDI-uppspelning.....	48
MIDI Inspelning.....	49
MIDI-redigering	50

Effekter

Effekter	52
Förstärk.....	55
Normalisera	56
Kompressor.....	57
Equalizer.....	58
Kuvert	61
Stereopanna.....	62
Echo.....	63
Pitch Shifter	64
Reverb.....	65
Phaser	66
Flanger.....	67
Vibrato	68
Tremolo.....	69
Doppler.....	70
Wah-Wah.....	71
Kör.....	72
Snedvridning.....	73
AM RadioEffekt.....	74
Telefon Effekt.....	75
Omvänd.....	76
Fading	77
Hastighet och Pitch Ändra	79
Minska Sång.....	80
Isolera sång.....	81
Anonym effekt.....	82
Röst förändring.....	83

Mediefiler och annat innehåll

Redaktör för transkription.....	84
---------------------------------	----

Effekter

Fönstret Grupp-effekter	85
Fönstret Huvudeffekter.....	86
Fönstret Pitch Correction.....	87

Ljudrensning

Brusreducering	88
Klick/Pop borttagning.....	89
Högpasfilter.....	90
Lågpasfilter	91
Band-Pass Filter.....	92
Kontroll för automatisk förstärkning.....	93
Korrigerig av DC-förskjutning.....	94

De-esser.....	95
---------------	----

NCH Ljuddbibliotek

NCH Ljuddbibliotek.....	96
-------------------------	----

Alternativ

Allmänt.....	97
Meddelanden.....	98
Metronom.....	99
Musen.....	100
Klipp.....	101
VSTs.....	102
MIDI-styrenhet.....	103

Skärmreferenser

Redigerare för toningspunkt.....	104
Sök program.....	105
Stretch or Shrink Clips.....	106
Advanced Recording Options.....	107
Color Picker Dialog.....	108
Detecting MIDI Event.....	109
Jog Wheel Setup.....	110
Rename Clip.....	111
Project Settings.....	112
Select Speed.....	113
Customize Tool Tab.....	114
Apply Auto Duck.....	115
Choose a Clip.....	116
Tempo Editor.....	117
Mix Tape Creator.....	118
Paste Options.....	119
Auto Duck Settings.....	120

Andra länkar

Rekommenderad hårdvaraProgramvarusupport

Relaterad programvara

MixPad är bara en av många bra ljudprogram produkter från NCH Software. Du kan hitta följande lista över relaterade ljudprogram användbar.

- Redigeringsbespelare för vågplatta. En sofistikerad och full skisserat program för redigering av ljudinspelningar. Funktioner...
 - Stöder ett antal filformat inklusive wav (flera codecs), mp3, vox, gsm, real audio, au, aif, flac, ogg och många fler.
 - Ljudredigeringsfunktioner inklusive klippa ut, kopiera, klistra in, ta bort, infoga, tystnad, auto-trim och mer.
 - Ljudeffekter inklusive förstärka, normalisera, equalizer, kuvert, reverb, echo, reverse, provfrekvens konvertering och mer.
 - Verktyg inklusive spektralanalys (FFT), tongenerering och talsyntes.
 - Ljud restaurering funktioner inklusive brusreducering och klicka pop borttagning.
 - Stöder samplingsfrekvenser från 6000 till 96000Hz, stereo eller mono, 8, 16, 24 eller 32 bitar.
 - Möjlighet att arbeta med flera filer samtidigt i separata skärmar.
 - Inkluderar en CD-ripper för att läsa in ljud direkt och snabbt från CD.
 - CD-brännarfunktion låter dig bränna dina ljudfiler på CD.
 - Inspelaren stöder auto-trim och röstaktiverad inspelning.
 - Lätt att använda gränssnittet kommer att få dig igång igång.
- Express Burn CD/DVD/Blu-Ray Writer. Bränn dina data på CD, DVD eller Blu-ray med detta lättanvända program. Funktioner...
 - Skriver data-CD (för filer), ljud-CD (som ska spelas i CD Players) data-DVD och data Blu-Ray-skivor (Endast Plus Version).
 - Records CD Recordable (CDR) och CD Re-recordable (CDRW) skivor.
 - Kan sömlöst bränna ljud-CD-ningar utan paus mellan spåren.
 - Express Burn Plus kan bränna ISO-kompatibla data-DVD-skivor (DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW).
 - Stöd Joliet- och CDA-format.
 - Data-CD-cd-filer stöder mappar med flera skikt och långa filnamn.
 - Ljud-CD-enheter spelas in med direkt digital inspelning (så perfekt ljudkvalitet bibehålls).
 - För Audio CD-cd den stöder wav, mp3, wma, au, aiff, ra, ogg, flac, aac och ett antal andra ljudfilformat.
 - Data-CD-enheter är helt ISO-kompatibel med Joliet förlängning.
 - Inkluderar kommandoradsåtgärd för automatisering och integration med andra program.
 - Enkelt, lättanskt att använda gränssnitt för den dagliga driften.
- Express Talk VOIP Softphone. Genomföra VoIP-konversationer (Voice over IP) med Express Talk. Funktioner...
 - Låter dig göra internet telefonsamtal gratis direkt PC till PC, eller PC till telefon via en VoIP SIP gateway leverantör. Mer information om VoIP.
 - Stöder upp till 6 linjer på en telefon med möjlighet att sätta samtal på is.
 - Fungerar med ett headset eller i högtalartelefonläge med bara en vanlig mikrofon och uppsättning högtalare.
 - Inkluderar datakomprimering (GSM, uLaw, ALaw, PCM och G726), ekoavbokning, brusreducering, komfortbrus med mera.
 - Använder standard SIP-protokollet så att det kan länka till ett brett utbud av telefon gateways, SIP-system eller annan programvara internet telefon. Se vår lista över rekommenderade leverantörer av VoIP-tjänster (SIP).

- Kan konfigureras för att fungera bakom NATs och Brandväggar.
- Stöder visning och loggning av uppringare.
- Innehåller en telefonbok med snabbuppringning.
- Stöder samtalsöverföring (Business Edition).
- Låter dig spela in telefonsamtal till wav (Business Edition).
- Tillåter upp till 6 personer att ansluta till ett samtal med funktionen Samtalskonferens (Business Edition).
- Möjliggör snabbare och enklare kommunikation med hjälp av Push to talk intercom (Business Edition).
- Inkluderar Stör ej-knapp (Business Edition).
- Har även mer avancerade linjekonfigurationsalternativ i Express Talk Business Edition.
- Fungerar med vår VoIP Virtual PBx för att skapa ett LAN-baserat PBx för kontor eller callcenter.
- Används tillsammans med VRS Call Recording Software, kan spela in och spara telefonsamtal till MP3, wav och mer.
- Spelar upp on-hold-musik till uppringare i lastrum. Kan också länka till IMS On-Hold Messages Player Software för att skapa professionella mixar av musik och meddelanden i farten.
- Tolv nycklar Musik Transkription Software. Lär dig att spela och transkribera dina ljudinspelningar med hjälp av denna musik transkribera. Funktioner...
 - Analyserar och grafer monotona och polyfoniska ljudinspelningar
 - Spela upp din inspelning och se noterna gå förbi i realtid
 - Rippa filer från CD-ar
 - Konfigurerbara inställningar för att få de tydligaste graferna som möjligt
 - Stöd för fotpedaler för att tillåta handsfiredrift
 - Sakta ner eller snabba upp inspelningar utan att ändra tonhöjden
 - Tone-aktiverade piano tangentbord för att hjälpa till att identifiera noter
 - Stereokanalsseparation
 - Möjlighet att slinga ett avsnitt av inspelningen
 - Snabb och enkel drift
- Ripper för Express Rip-CD. Rippa filer från musik-CD-filer till ljudfiler som wav eller mp3. Funktioner...
 - Konverterar ljud-CD-spår till wav- eller mp3-filer.
 - Kvalitet CD digitalt ljud extrahering (ripping).
 - Snabbaste CD Ripper tillgänglig.
 - Fullständig kontroll över mp3-kodning inklusive konstant- och variabelldagen vid valbara bithastigheter.
 - Länkar automatiskt till CDDb-databasen för att få information om spårnamn.
 - Enkelt, lättanvänt gränssnitt.
- Ljudtap streaming ljudinspelare. Spela in internet ljudströmmar i perfekt digital kvalitet. Funktioner...
 - Ren digital inspelning. Ingen analog konvertering som andra internet radio inspelare.
 - Spelar in alla ljud du kan spela på din PC.
 - Låter dig lyssna när du spelar in (valfritt).
 - Spelar in Voice Over IP-konversationer.
 - Sparar filer i WAV- eller mp3-format med ett brett utbud av valda codec- och komprimeringsalternativ.
 - Inspelningar kan sökas enkelt efter datum, tid, varaktighet eller format.
 - Direkt länkar till WavePad Sound Editor Software så att du kan redigera de filer du har spelat in.

- Direkt länkar till Switch Mp3 File Converter Software så att du kan konvertera filerna från mp3 till över 20 andra filformat om du behöver det i ett annat format.
- Direkt länkar till Express Burn CD Burner Software för att spela in till CD.
- Mycket lätt att installera och använda.
- Switch ljudkonverterare. Konvertera dina ljudinspelningar till olika ljudformat med hjälp av detta snabba och enkla konverteringsverktyg. Funktioner...
 - Konverterar en mängd olika ljudfilformat inklusive wav, mp3, ogg, flac, aac, wma, au, aiff, ogg, msv, dvf, vox, atrac, gsm, dss och andra format till mp3 eller wav, plus fler format som stöds.
 - MPEG Layer-3-kodare stöder konstant eller variabel bithastighet från 8 till 320kbps med valfria felkorrigerings- och stereolägen.
 - WAV-kodare stöder provfrekvenser mellan 6000 och 196000Hz i PCM eller ett antal andra codec.-
 - Upp till 32000 filer kan konverteras i en batch.
 - Optimerad CPU-användning och effektiv kod för snabbaste konverteringstider.
 - Switch Sound File Converter integreras direkt med andra ljudprogram program inklusive Express Burn för CD-inspelning, Express Rip för Direkt CD Rippning, WavePad för ljudfil redigering, RecordPad för Professional Sound Recording och Express Scribe för typing Röstinspelningar.
 - Kan köras från kommandoraden för automatisering och andra programmeringsprogram.
 - Switch ljudfilskonverterare är intuitivt och lättanvänt gränssnitt.

[Klicka här för att visa en fullständig lista över andra bra mjukvaruprodukter tillgängliga från NCH Software.](#)

NCH-programsvit

Detta är ett användbart sätt att bläddra i all programvara som finns från NCH Software. Du kan se en uppsättning produkter efter typ som Ljud, Video och så vidare och visa produkten. Därifrån kan du prova på produkten och det kommer att ladda ner och installera det för dig att prova. Om du redan har produkten installerad så kan du klicka på "Kör det nu" och programmet kommer att lanseras för dig.

Det finns också en lista med funktioner för produkter i kategorin. Klicka på en funktion, till exempel "Redigera en videofil", för att installera en produkt med den förmågan.

Sök

Sök på vår hemsida efter produkter som matchar eventuella sökord du skriver.

Visa mer av vår programvara

Surfa på vår hemsida för mer programvara.

Prenumerera på vårt nyhetsbrev

Du kan prenumerera på vårt nyhetsbrev för meddelanden om nya releaser och rabatter. Du kan avsluta prenumerationen när som helst.

Se de senaste rabatterna för inköp

Se de senaste rabatterna vi erbjuder för att köpa våra produkter.

Opus Encoder Val

Koda in ljud i Opus-formatet.

Bithastighet

Målbitrate i kbit/sek (6-256 per kanal) I VBR-läge anger detta genomsnittshastigheten för en stor och varierande samling ljud. I CVBR och Hard-CBR-läge specificerar den specifika utmatningsbitratet. Standard för $\geq 44,1$ kHz ingång är 64kbps per mono ström, 96kbps per kopplade par.

Använd standardkodning för bithastighet

I standardläget kommer encoder välja bitrate automatiskt. För $\geq 44,1$ kHz ingång är 64kbps per mono ström, 96kbps per kopplade par.

Använd kodning med variabelbithastighet

I VBR-läge bitratet får gå upp och ner fritt beroende på innehållet för att uppnå mer konsekvent kvalitet.

Använd begränsad variabel bitrate-kodning

Utdata till en specifik bithastighet. Detta läge är analogt med CBR i AAC/MP3-kodare och hanterat läge i vorbis-kodare. Detta ger mindre konsekvent kvalitet än VBR-läge men konsekvent bitrate.

Använd hård konstant bitrate-kodning

Med hard-cbr varje ram kommer att vara exakt samma storlek, liknande hur tal codecs arbete. Detta ger lägre övergripande kvalitet men är användbart där bithastighetsändringar kan läcka data i krypterade kanaler eller på synkrona transporter.

Nedblandning (Ingen)

Inte ner mix, hålla kanalerna samma som källa.

Downmix till mono

Tvinga till Downmix till mono.

Downmix till stereo

Downmix till stereo om ingångskanaler > 2 .

Google Authorization Process på Windows XP och Vista

Extra steg krävs för att ge MixPad behörighet att ladda upp till Google Drive och/eller YouTube när du kör på Windows XP eller Windows Vista:

1. Klicka **Tillåta...** i den {Auktorisering} **Tillstånd** Dialogrutan.
2. I webbsidan som öppnas loggar du in på ditt Google-konto, om det krävs.
3. Bekräfta att du godkänner MixPad för åtkomst till de begärda funktionerna.
4. Kopiera den **Auktoriseringskod** som tillhandahålls av Google och klistra in den i **Auktorisering bekräfta** dialogruta i MixPad.
5. Klicka **Redo** för att bekräfta att auktoriseringen är fullständig.

Licensvillkor för program

Vårt mål är att varje användare ska ha en lyckad upplevelse med vår programvara. Vi erbjuder dig det på grundval av att du accepterar vårt licensavtal för slutanvändare (EULA).

LICENSAVTAL FÖR SLUTANVÄNDARE AV PROGRAMVARA (EULA)

Detta licensavtal begränsar vårt ansvar och styrs av ett skiljedomsavtal och ett platsavtal. Läs nedan då dessa villkor påverkar dina rättigheter.

1. Upphovsrätten i denna programvara och alla visuella arbeten eller ljudarbeten som distribueras med programvaran tillhör NCH Software och andra som anges i rutan Om. Alla rättigheter är reserverade. Installation av denna programvara och alla program som levereras med eller installeras på begäran av denna programvara, inklusive genvägar och start-menyn mappar, är licensierad endast i enlighet med dessa villkor. Dessa upphovsrätter gäller inte för något kreativt arbete som du, användaren utför.
2. Genom att installera, använda eller distribuera programvaran godkänner du, för din egen räkning och för din arbetsgivares eller huvudmans räkning dessa villkor. Om du inte godkänner något av dessa villkor får du inte använda, kopiera, överföra, distribuera eller installera den här programvaran - returnera den till inköpsstället inom 14 dagar för att få full återbetalning.
3. Denna programvara, och alla medföljande filer, data och material, distribueras "i befintligt skick" och utan garantier av något slag, vare sig uttryckliga eller underförstådda utom vad som krävs enligt lag. Om du tänker förlita dig på denna programvara för kritiska ändamål måste du testa den fullt ut innan du använder den, installera redundanta system och själv anta eventuella risker.
4. Vi ansvarar inte för förlust som uppstår till följd av användningen av denna programvara, inklusive, men inte begränsat till, någon speciell, tillfällig eller följdförlust. Alla anspråk på oss är begränsad till att få full återbetalning för det belopp du betalat för programvaran.
5. Du får inte använda denna programvara under några omständigheter där det finns någon risk för att fel på denna programvara kan resultera i en fysisk skada eller förlust av liv. Du får inte använda den här programvaran om du inte säkerhetskopierar datorn regelbundet, inte har antivirusprogram och brandväggsprogram installerade på datorn eller håller känsliga data okrypterade på datorn. Du samtycker till att frita oss från alla anspråk som rör sådan användning.
6. Du kan kopiera eller distribuera installationsfilen för denna programvara i sin fullständiga oförändrade form, men du får under inga omständigheter distribuera något programs registreringskod för något av våra program utan skriftligt tillstånd. I händelse av att du distribuerar en registreringskod för programvara är du skyldig att betala hela inköpspriset för varje plats där obehörig användning inträffar.
7. Användning av data som samlas in av programvaran omfattas av Sekretesspolicyn för NCH-programvara som möjliggör automatisk anonymiserad insamling av användningsstatistik under begränsade omständigheter.
8. Lagval. Om du är bosatt i USA, är din affärsrelation med NCH Software, Inc, ett amerikanskt företag, och detta avtal regleras av lagar och domstolar i staten Colorado. Om du bor någonstans i världen utanför USA, är din affärsrelation med NCH Software Pty Ltd, ett australiskt företag, och detta avtal regleras av lagar och domstolar i Australian Capital Territory. Sådana domstolar har fortsatt och exklusiv behörighet över alla tvister mellan dig och oss, oavsett typ av tvist.

9. Gäller endast amerikanska kunder: Skiljedomssavtal och avstående från grupptalan: Om du är bosatt i USA, samtycker NCH Software och du till att medla alla tvister och anspråk mellan oss i enlighet med reglerna och processen som anges i den engelska versionen av dessa villkor här: www.nch.com.au/general/legal.html. LÄS DESSA VILLKOR NOGGRANT. DET KAN PÅVERKA DINA RÄTTIGHETER. I dessa termer, KOMMER DU OCH NCH överens om att var och en får ställa fordringar mot varandra ENDAST I DIN ELLER DESS INDIVIDUELLA KAPACITET, OCH INTE SOM MÅLSÄGARE ELLER KLASSMEDLEM I EN PÅSTÅD KLASS ELLER REPRESENTATIVT FÖRFARANDE.

Grundfraser - Översikt

MixPad är ett multi-track blandning mjukvarupaket avsedd för professionell ljudproduktion. Helt enkelt ladda befintliga ljudfiler, eller spela in nya filer i MixPad, justera volymerna, panorerar, tonas, lägga till effekter och blanda dina ljudklipp ner för att skapa en enda högkvalitativ ljudfil. Det är den digitala motsvarigheten till att använda en multi-track recorder och mixing skrivbord.

Funktioner:

- Drivrutinstöd för ASIO, DirectSound, MME.
- Obegränsade spår.
- Stöd för MIDI-uppspelning.
- Panorerings- och volymkuvertautomatisering.
- Intuitivt, enkelt grafiskt gränssnitt.
- Oberoende volym, panorering och effekter för varje spår.
- Oberoende ljudingång och utmatningsroutning för varje spår.
- Stöder ett stort antal filformat inklusive wav (flera codecs), mp3, ogg, flac, vox, gsm och många fler.
- Hög noggrannhet för exakt blandning.
- Dra och släpp befintliga filer direkt i arbetsområdet.
- Innehåller en CD-ripper för att läsa in ljud direkt från en ljud-CD.
- Innehåller en ljudinspelare av hög kvalitet som stöder autotrim och röstaktiverad inspelning.
- Integrerad med Wavepad ljudredigerare så att du kan utföra avancerad redigering på dina filer utan att behöva spara dina filer däremellan.
- Solo och ljud av funktion på varje spår.
- Lägg till flera kedjeeffekter i varje spår.

Systemkrav

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

MixPad är bara en komponent i NCH Software svit av ljud programvara. Om du inte har gjort det redan, varför inte [besöka www.nch.com.au](http://www.nch.com.au) att ladda ner och prova våra andra professionella ljudprogrampaket.

Grundfraser - Komma igång med MixPad

Ett MixPad-projekt består av ett eller flera spår. Varje spår har sin egen uppsättning kontroller på vänster sida av skärmen för att styra den totala volymen, panorera och andra uppspelningsfunktioner i spåret.

Varje spår kan innehålla ett obegränsat antal ljudklipp. Ljudklipp är de ljudbitar som du önskar blanda ihop till en fil. Närhelst du lägger till en mp3-fil, importerar från en CD eller gör en egen inspelning kommer ett ljudklipp att läggas till i det spår som för närvarande är valt.

När du har justerat alla volymer och tonat exakt hur du vill ha dem kan du mata ut projektet till en .wav, .mp3, .gsm eller något av många andra format genom att helt enkelt välja Exportera projekt som Ljudfil från Arkiv-menyn och sedan välja det format du vill spara i. Alternativt, om du inte är klar blandning och vill komma tillbaka till det senare, kan du spara ditt projekt som ska öppnas igen för senare.

Grundfraser - Välja ljudinställningar

Enheter som stöds

MixPad har för närvarande stöd för uppspelning till ASIO-, DirectSound-, Windows Core Audio- och MME-enheter och inspelning från ASIO-, Windows Core Audio- och MME-enheter.

NCH rekommenderar ASIO eller Windows Core Audio för både uppspelning och inspelning. ASIO och Windows Core Audio ger bästa prestanda och lägsta möjliga latens och ger största noggrannhet vid synkronisering av inspelningar. ASIO låter dig också spela upp och spela in från flera kanaler på samma enhet. Om du inte har ett ASIO-kompatibelt ljudkort bör du välja Windows Core Audio som uppselnings- och inselningsalternativ.

Ett annat alternativ är att installera drivrutinen från ASIO4ALL som ger ett lager över den vanliga soundcard, så att den kan användas som en ASIO-enhet av programvara som MixPad. Du kan ladda ner det gratis från <http://www.asio4all.com/>.

Ställa in val för projektljud

Öppna dialogrutan Alternativ (Arkiv --> alternativ...) och klicka på fliken Allmänt. Här har du möjlighet att ställa in uppselningsenheten du skulle vilja MixPad att använda. Om du väljer en ASIO-enhet så kommer du också att kunna välja vilken kanal att allokera som din primära vänster och höger utgångar. Det här alternativet är inte tillgängligt för DirectSound- eller MME-drivrutiner.

Ställa in val för spår ljud

Om du vill ställa in ljudalternativ som är specifika för ett enskilt spår markerar du spåret och klickar antingen på knappen 'Ljudalternativ' under fliken 'Inspelning' eller klickar på knappen 'skiftnyckelikön' till höger i spårets kontrollpanel.

Spår

I **Select-spårets inställningar** visas det spår du redigerar av det 's Track Index-nummer. Du kan växla till något annat av spåren som anges från listrutan. Om du gör en ändring i något av alternativen nedan väljer du **Använd inställningar** genom att klicka på **Använd** eller klicka på OK för att använda dessa inställningar på spåret. Om du gör en ändring sedan klicka på **Använd**, Välj Tillämpa inställningar för alla spår det kommer att tillämpa ändringen på alla spår.

Inspelningsalternativ

Här, du kommer att kunna ställa in den inselningsenhet du önskar använda för detta spår. Om du väljer en ASIO-enhet kommer du också att kunna välja vilka kanaler som ska användas för flerkanaliga enheter.

Om du vill konfigurera inspelning med hjälp av en ljudenhet väljer du **alternativet Spela in med hjälp av en** ljudenhet och väljer den enhet du vill spela in. Du kan ange om du vill spela in som mono eller stereo och om enheten kan spela in flerkanal kan du ange vilka två kanaler som ska spelas in.

Om du vill konfigurera inspelning med hjälp av en MIDI-enhet väljer du alternativet Spela in med **hjälp av en MIDI-enhet** och väljer den enhet du vill spela in. Mer information om MIDI-inspelning finns i [ämnet MIDI Recording i](#) den här handboken.

Spela in strömmande ljud

Med den här funktionen kan du spela in strömmande ljud som internetradio, webbsändningar och VOIP-konversationer som utförs med softphones som Zoom eller Skype.

Om du vill spela in ljud som spelas upp i datorns standardljudspelare väljer du alternativet Spela in **med en ljudenhet** och väljer Spela in **strömmande ljud**. Den här funktionen rekommenderas starkt när du vill spela in Zoom- eller Skype-möten.

Enhet för ljuduppspelning

Här har du möjlighet att välja utkanalen för just detta spår. Observera att detta endast är tillgängligt om du har valt en ASIO-enhet som din huvudsakliga uppspelningsenhet (se Ställa in Project Audio Options, ovan). Om du vill använda standardprojektet vänster och höger kanaler kan du ställa in dessa alternativ till Main Output (vänster) och Main Output (höger). Om du önskar använda olika utgångar från standardprojektinställningarna kan du ändra dem här och åsidosätta projektinställningarna.

Val för MIDI-uppspelning

Det här avsnittet låter dig välja mellan en MIDI-enhet eller ett Virtuellt instrument för uppspelning.

Val för övervakning

Om du använder ASIO hårdvara så kan du kontrollera **Aktivera övervakning för ASIO**

enheter låda som gör att du kan höra vad du spelar in via dina hörlurar. Men en bättre metod för att övervaka din inspelning är att använda din hårdvara direkt. De flesta externa ljudkort gör att du direkt kan övervaka din ingång via en hörlursutgång. Det här alternativet kommer att ge dig bästa prestanda och noll latens.

Om du spelar in från en MIDI-enhet (till exempel ett MIDI pianotangentbord) så kan du övervaka din inspelning med hjälp av ett VST-instrument för att syntetisera MIDI till ljud. För att göra detta kontrollera **aktivera MIDI-övervakning via VST instrument för ASIO-enheter** rutan och välj från den nedrullningslista vilket instrument du skulle vilja använda.

Grundfraser - Laddar ett ljudklipp i Work Area för MixPad

Använd någon av följande metoder för att läsa in ett klipp i ett spår. Observera att MixPad kan flytta klippet till nästa spår om klippet som laddas överlappar andra klipp.

Spela in ett spår med MixPad

För detaljer om inspelning av ett spår i MixPad se avsnittet Spela in [ett klipp](#) i den här handboken.

Ladda ett befintligt klipp från en plats på hårddisken

Om du vill öppna en befintlig ljudfil och lägga till den som ett MixPad-klipp klickar du på **Knappen Läs** in klipp i verktygsfältet. Bläddra till platsen för ljudfilen och klicka på Öppna. Alternativt kan du bara dra och släppa filen i MixPad arbetsområde.

Läsa in ett klipp från en CD-skiva

Du kan läsa in ett ljudspår från en CD-skiva genom att välja menyalternativet Clip-->Load Clip From CD. Alternativt kan du klicka på rullgardnen ned av verktygsfält ikonen Ladda Klipp och välj Rippa Klipp. MixPad kommer först att försöka slå upp spårinformationen för din CD online och sedan visa en lista över tillgängliga CD-spår för dig att välja mellan. Välj ett eller flera spår som du önskar ladda och klicka sedan på knappen Ladda.

Ladda ett klipp från Stockbiblioteket

MixPad levereras med en gratis ljudeffekt bibliotek, som innehåller royalty fria ljudeffekter och musikfiler. Under den kostnadsfria provperioden kommer användarna att tillåtas att ladda ner tre klipp från biblioteket gratis, och kommer att få obegränsad tillgång vid köp av MixPad.

Om du vill komma åt aktiebiblioteket klickar du på menyalternativet Klipp och **väljer Läs in klipp från Lagerbibliotek**. Du kan förhandsgranska valfritt klipp i biblioteket. Hämta genom att markera klippet och klicka på knappen Hämta.

Läsa in ett klipp från en videofil

MixPad kan extrahera ljudet från en videofil för användning i dina mixer. Helt enkelt ladda en befintlig videofil i MixPad som ett klipp, som beskrivs i avsnittet "Ladda ett befintligt klipp från en plats på din hårddisk" ovan. Ett bokmärke skapas också som markerar slutet på det exporterade ljudet.

Grundfraser - Spela in ett Klipp

Det första steget till att spela in ett klipp är att välja dina alternativ för ljudinmatning. Klicka på **ikonen Ljudalternativ** på spårkontrollpanelen, som kommer att öppna ljudalternativen för det spåret. Välj den enhet och de kanaler du önskar använda. Om du har en ASIO-kapabel enhet, väljer du den som Enheten kommer att ge dig bästa möjliga prestanda med MixPad. Om du har ett ASIO-kapabelt ljudkort med flera ingångar kan du spela in flera olika källor i olika spår samtidigt. Välj helt enkelt vilken ingång du skulle vilja använda för varje spår från ljudinställningarna dialog.

I samma inspelningsalternativfönster kan du också välja vilken samplingsfrekvens du vill använda för inspelning och om du vill spela in i stereo eller mono. Spara ljudinställningarna genom att klicka på OK.

Klicka nu på **knappen Spela** in på spårets kontrollpanel för att placera spåret i post-standby-läge - MixPad kommer inte att börja spela in ännu. Kontrollera att ljudnivåmätaren, som sitter längst ned på spårkontrollpanelen, registrerar en ingång. Om det inte finns någon mätaravläsning här har dina ljudinmatningsenheter inte ställts in ordentligt.

Slutligen, tryck på knappen för huvudinspelning (finns längst ner med de andra knapparna projektkontroll), och MixPad kommer att börja inspelningen.

Du kan enkelt spela in till flera spår genom att sätta mer än ett spår i post-standby-läge. När du trycker på huvudinspelningsknappen påbörjas eventuellt spår i post-standby-läge.

Om du i inspelningsprocessen inte är nöjd med det som har spelats in och vill starta om, klickar du helt **enkelt på Rerecord**, MixPad kommer att kasta allt som spelats in och starta om inspelningen från början.

Stansa och rulla

Välj en region och välj sedan **Stansa och rulla** för att spela in exakt på den valda regionen.

Om du vill starta stans- och rullinspelning väljer du en region och klickar på knappen **Spela in** på fliken Inspektion och väljer **Stansa och rulla**. Du kan också klicka på pilen bredvid knappen Spela in och välja **Stansa och rulla**.

Det finns olika inspelningslägen i **punch and roll-inspelningen**. Du kan komma åt detta genom att gå till fliken MixPad-alternativ -> Generals och sedan klicka på knappen **Stansa och rulla...**

- Autoläget väljer mellan "Fast" och "Flexibel" smart baserat på vilken typ av ljud vi spelar in över.
- Det fasta läget stoppas automatiskt baserat på varaktigheten för den valda regionen. Det här läget rekommenderas för musikljudtyper.
- Det flexibla läget fortsätter inspelningen från den valda regionen och stoppas tills användaren bestämmer sig för att göra det. Detta läge rekommenderas för röstljudtyper som podcasts etc.

Upprepa post (funktion för flera tagningar)

Flera ta är en avancerad funktion som gör att du kan spela in samma segment flera gånger. Efter inspelningen kommer du att ha en multipel-ta klipp, vilket är ett klipp som innehåller flera tar. Du kan välja den bästa och ta bort alla andra tar.

Om du vill använda den här funktionen väljer du en region på tidslinjen och aktiverar loopläge, ställer in ett eller flera spår för att spela in läge med hjälp av ljudinspelaren och sedan börja spela in fört regionen. Du kommer att märka att din inspelning kommer loop från regionen start till regionen. Varje slinga kommer att skapa en ta. När du är klar kan du använda popup-menyn för att välja den ställning du vill ha, eller så kan du trycka på Ctrl + Skift + P (Föregående), Ctrl + Skift + N (Nästa) för att välja föregående eller nästa ta i flera-ta-klippet.

För närvarande denna funktion stöder inte MIDI-inspelning.

Grundfraser - Metronom och Pre-roll

Metronom

MixPad har en inbyggd metronom som kommer att kryssa längs i tempo och tid signatur som anges i *projektet Tempo* fältet i mini-verktygsfältet längst upp i projektet fönstret. Du kan snabbt växla metronomen på/av genom att klicka på metronomknappen i samma verktygsfält.

Förvalsning

Pre-roll är en funktion som låter dig starta uppspelning eller inspelning från en position ett inställt belopp tidigare än din nuvarande markörposition. Det är mest användbart när du spelar in och du vill höra de få staplarna innan positionen för din inspelning.

Du kan ställa in en separat mängd förrullning för både uppspelning och inspelning i *Alternativ-dialogen*.

Du kan snabbt aktivera/inaktivera funktionen pre-roll genom att klicka på knappen i mini-verktygsfältet längst upp i projektfönstret.

Grundfraser - Positionering, val, kopiering och länkning av klipp

När du behöver välja bara ett klipp, klicka bara på titeln på det klipp du vill välja. Om du vill markera flera klipp trycker du ned vänster musknapp och drar en markeringsruta runt de klipp du vill markera.

Det enklaste sättet att ändra ett klippets placering är genom att helt enkelt klicka på klippfönstrets bildtext och dra det till en ny plats. Du kan dra ett klipp till en ny plats inom dess nuvarande spår eller till ett nytt spår helt och hållet. Om klippet är mycket liten så kan du finna det användbart att zooma in närmare. Detta ger dig en större bildtext bar att arbeta med.

Om du behöver flytta ett klipp med mycket små mängder kan du zooma in mycket nära så att du kan se den exakta startpunkten för ditt klipp. Eller så kan du använda **Skift +**

VÄNSTER/HÖGER-tangent för att knuffa markerade klipp till vänster eller höger. Storleken på nudge kan konfigureras i **Alternativ-dialogrutans** Project-flik.

För korrekt och konsekvent positionering av klipp kan det vara praktiskt att använda rutnätslinjerna. När rutnätslinjerna är på på, kommer klipp att fästas mot närmaste rutnätslinje när du drar dem. Om du vill åsidosätta fästning håller du helt enkelt ned Skift-tangenten när du drar i klippet. Alternativt kan du stänga av rutnätslinjerna helt och hållet genom att klicka på växlingsknappen i verktygspanelen längst ner till vänster på MixPad-skärmen. Du kan också växla rutnätslinjerna genom att trycka på Ctrl+G.

Du kan kopiera och klistra in klipp till olika positioner och spår. Välj helt enkelt det klipp du önskar kopiera, tryck på Ctrl+C, markera klippets nya plats och tryck på Ctrl+V för att klistra in det. Alternativt kan du använda kommandona för kopiera och klistra in från Meny Klipp, eller från högerklicksmenyn.

Ett annat sätt att kopiera ett klipp är att hålla ned Ctrl-tangenten och dra ett klipp. Detta kommer att ge en kopia av klippet och gör att du kan dra den till den nya platsen.

Du kan också kopiera och klistra in flera klipp samtidigt. Markera flera klipp genom att hålla skifttangenten nedtryckt när du markerar varje klipp. Om du gör en kopia i det här läget kommer alla klipp att kopieras.

Du kan låsa klipp för att förhindra oavsiktlig ompositionering av klipp medan du redigerar. När det är låst kan ett klipp inte flyttas förrän du låser upp det. Om du vill låsa det markerade klippet klickar du på **ikonen Lås/lås upp** klipp på verktygsfältet För fliken Klipp. Klicka på den här knappen igen om du vill låsa upp det markerade låsta klippet. När ett klipp är låst kommer hänglåsikonen i höger sida av klippets namnlist att visas låst. Om klippet är mycket litet kan det hända att du inte kan se låsikonen om du inte zoomar in.

För att radera ett klipp från arbetsområdet klickar du bara på "X"-ikonen längst upp till höger i klippfönstret. Du kan också markera klippet och trycka på Ctrl+ Delete. Om du tar bort ett klipp tas inte den underliggande ljudfilen bort så du kommer att kunna ladda om klippet om du ändrar dig. Precis som med låsikonen kan det hända att stängningsikonen inte syns om ditt klipp är mycket litet.

Kopiera till System / Klistra in från system

Med den här funktionen kan du dela ljuddata mellan olika program. Du kan kopiera ett klipp eller en del av ett klipp till systemets urklipp, och sedan kan andra program, Wavepad till exempel, klistra in det klippet eller en del av det klippet från systemets urklipp. Vice versa, om du använder Wavepad för att kopiera lite ljud till systemet urklipp, och sedan i MixPad, kan du använda klistra in från systemet för att få det ljudet från systemet urklipp.

Länka klipp

Klippens relativa tidsposition blir länkad. Om du drar ett klipp 10ms framåt, kommer alla klipp som är länkade till som också flytta 10ms framåt. För att länka klipp, välj minst två klipp, klicka sedan på "Link Clips" knappen som finns i "Klipp" flik. Om du vill ta bort länken till klipp markerar du de klipp som ska vara olänkade och klicka på knappen "Ta bort länken till klipp". Du kan också högerklicka på något av de valda klippen för att länka och ta bort länklipp.

Grundfraser - Använda Navigatorn

Om du arbetar med ett stort eller komplext projekt kan du hitta med navigeringskontrollen (längst ned till vänster i projektfönstret) som är till hjälp för att flytta runt i projektet. Den här lilla kontrollen visar en översiktskarta över hela ditt projekt. Du kan klicka och dra på kontrollen för att snabbt leta upp det område i projektet som du skulle vilja flytta till utan att behöva ändra zoominställningar eller bläddra runt och leta efter det.

Klipp representeras av små rektanglar och gränserna för det för närvarande visningsbara området (dvs. vad du kan se på ditt huvudfönster) representeras av det skisserade ljusare färgområdet.

Grundfraser - Arbeta med spår

MixPad kan du arbeta på ett obegränsat antal spår. Som standard finns det fem spår i projektfönstret, men du kan lägga till eller ta bort så många spår som du behöver.

Lägga till och ta bort spår

Om du vill lägga till ett nytt spår trycker du på Ctrl+T. Alternativt kan du använda ikonen "Lägg till spår" på fliken Spår, eller använda Track --> Add Track från menyn.

Om du vill infoga ett nytt spår trycker du på Ctrl+Infoga. Alternativt kan du använda ikonen "Infoga spår" på fliken Spår.

Om du vill ta bort ett spår markerar du det och trycker sedan på Ctrl+Skift+Delete . Alternativt kan du använda ikonen "Ta bort spår" till höger i projektfönstret, eller använda Track --> Ta bort spår från menyn.

Markera och flytta spår

Du kan använda Upp och Ned för att välja ett spår eller använda musen för att klicka på det spår du vill välja. Page Up/Page Down kan användas till det valda första eller sista spåret. Ctrl+Upp/Ned kommer att flytta det aktuella markerade spåret uppåt eller nedåt.

Inspelning på flera spår

Om du vill spela in till många spår samtidigt klickar du på knappen Rec i kontrollpanelen på de spår du vill spela in till. Om du klickar på Rec-knappen försätter det spåret i vänteläge för post. Om du vill börja spela in alla spår i inspelningsläge klickar du på huvudpostknappen i kontrollerna längst ned i projektfönstret.

Ställa in ljudalternativ

Varje spår i MixPad har sina egna ljudalternativ, som täcker både input och output enheter och kanaler. Du kan ställa in dessa alternativ genom att klicka **på ikonen Ljudalternativ i spår**fönstret eller så kan du klicka på spåret och välja Ljudalternativ på Track-menyn. Alla klipp som spelas in på det här spåret använder sedan dessa inställningar.

Om du snabbt vill visa ljudalternativen för valfritt spår, hovrar du musen över ikonen Ljudalternativ i spår

Muting och soloing spår

När du lyssnar på en MixPad projekt du kanske vill bara lyssna på några spår på en gång. Till exempel kanske du vill lyssna på ett tyst pianostycke utan att höra ett högt trumspår. Med **ljudavstängningsknappen M**, som återfinns i spårkontrollpanelen, kan du tysta ett spår. Alla spår på mute kommer inte att spela när du spelar projektet. Omvänt kan du ställa in ett spår till solo genom att klicka **på S-knappen**, även finns i spåret kontrollpanelen. När en eller flera spår är inställda på solo kommer endast spår som är inställda på solo att spelas.

Kollapsa

Om du har en komplicerad mix, kan du sluta med för många spår. För att undvika onödiga mängder rullning har du möjlighet att komprimera spåren du inte redigerar för närvarande. Om du vill komprimera ett spår klickar du på den lilla "-"-knappen bredvid spårtitelfältet i spårkontrollpanelen.

Pan

Du kan använda panreglaget, som finns i varje spår kontrollpanel, att panorera ljudet av ett spår så att den kommer ut den vänstra kanalen bara, den högra kanalen bara, eller någonstans däremellan. Effekten av pan reglaget på spåret kommer att kombinera med någon panna specifika tona punkter du har lagt till enskilda klipp.

Lägga till en effektkedja

MixPad kan du bygga en levande effekt kedja på varje spår. En strömförande effektkedja innebär att vilken effekt du än tillämpar kommer att tillämpas under uppspelningen, vilket eliminerar behovet av att vänta på att ditt ljud återger med effekten. För att skapa eller redigera en effekt klickar du bara på Fx-knappen i spårkontrollpanelen. MixPad kommer att presentera dig med ett fönster som visar listan över effekter som för närvarande tillämpas på det valda spåret. Klicka på Lägg till om du vill lägga till en ny effekt eller markera en befintlig effekt och klicka på Redigera för att redigera dess egenskaper. Välj en effekt och klicka på Ta bort för att ta bort effekten från kedjan.

Spåra färger

Du kan tilldela varje spår en färg, vilket kan hjälpa till att visuellt skilja spår från varandra. För att tilldela en färg högerklickar du på ett spår **och väljer Spårfärg** på menyn som visas. En färgdialog kommer att visas; klicka på en färg för att markera den och klicka på OK för att tillämpa den på spåret. Observera att mörkare nyanser har en bättre kontrast mot spåret bakgrund, ökande vågform synlighet.

DB-skärm

DB display är den färgglada mätaren visa DB nivå när du spelar eller spelar in klipp. Varje spår har en DB-display, och du kan märka att det finns en topp röd linje på DB display när du spelar eller spelar in. Detta hjälper dig att veta den exakta db nivå, och du kan rensa topp db röda linjen bara enkelt klicka på DB display.

Fönstret Mixer

Blandarfönstret är ett flytande fönster som innehåller alla spårkontroller i vertikal stil. Den har samma funktioner som spårkontrollerna i huvudfönstret men ger enkel åtkomst till alla spårkontroller. Klicka på **knappen Mixer** på fliken Start för att öppna. Här kan du styra mastervolymen samt varje spårs volym, och du kan också ställa in varje spår, inklusive panorera, färg, stum, solo, etc.

Explorer-fältet

Explorer Bar innehåller länkar till de mest använda funktionerna i MixPad. Du kan minimera avsnitt som du inte använder ofta genom att klicka på rubriken. Om du vill styra Explorer Bar utseende klickar du på Visa-menyn och sedan Explorer Bar.

Grundfraser - Arbeta med Ditt projekt

Ett MixPad-projekt är hela din mix. Det är alla dina spår och alla dina klipp.

Spela

För att spela upp ett MixPad-projekt flytta uppspelningsmarkören till den position du skulle vilja starta från och klicka på *knappen Spela* upp längst ned till vänster på skärmen. Alternativt kan du trycka på mellanslagslisten som ett snabbt sätt att växla mellan lek och stopp. Klicka på *knaparna Spela framåt* och *Bakåt* för att söka igenom ditt ljud eller klicka på knapparna *Gå till start* eller *Gå till slut* om du snabbt vill hoppa till det valda spårets start eller.

Att spela mixen med scrubverktyget kan vara användbart för att hitta specifika avsnitt medan du arbetar med din blandning. Om du vill spela upp mixen i skrubbläge klickar du på knappen *Skrubb* som finns i kontrollerna längst ned i projektfönstret. Du kan också trycka på *F6* för att slå på eller stänga av skrubb. När uppspelningen är i skrubbläge använder du vänster- och högerpilarna för att navigera genom blandningen. Uppspelningen med skrubb börjar långsamt och ökar i hastighet när du håller pilknapparna nere.

Stoppa och pausa

I MixPad, om du klickar på *knappen Stopp*, uppspelningen kommer att stoppa och markören kommer att återgå till den position det var innan du började spela. Detta är för att du enkelt ska kunna testa att din markör på rätt plats utan att förlora positionen för markören varje gång du spelar.

Du kan också pausa uppspelningen genom att trycka på *Knapp Paus* eller trycka på *'P'-tangenten*. I det här fallet kommer uppspelningen att stoppas, men i stället för att markören återgår till sin ursprungliga plats, kommer den att sluta exakt där den var när du tryckte på paus. Du kan sedan återuppta uppspelningen genom att trycka på paus igen eller uppspelningsknappen.

Om du trycker på *knappen Spela* medan uppspelningen redan är i rörelse, kommer uppspelningen att startas om vid den position markören var vid när uppspelningen först startades.

Välja en projektregion

Du kan välja en viss region i projektet om du vill fokusera arbetet på det området. Dra musen i MixPad tidslinjen området och detta kommer att skapa en markerad region. Nu när du klickar på *Spela*, kommer MixPad börjar spela från markören position, och om det för närvarande, projektet är i loop-läge, kommer MixPad loop spelar det markerade området när den når slutet av regionen. Om du börjar spela efter regionen, då MixPad kommer bara att spela till slutet av projektet istället för looping. Om du vill avmarkera markeringen på tidslinjen klickar du antingen på knappen *Rensa* på tidslinjen eller trycker på **Ctrl+D**.

Spara och ladda

Du kan spara projektet som en .mpdp-fil med en datamapp(samma namn som projektfil med en .ProjectData postfix) och sedan ladda den för användning igen senare. När du sparar ett MixPad-projekt sparas alla ljudfiler i projektets datamapp. Det innebär att om du vill flytta projektet till en annan dator eller plats, är de saker du behöver spara projektfilen och tillhörande datamapp.

Tidslinje Lägen

Tidslinjen kan visas i antingen minuter och sekunder eller i barer och beats. Växla mellan de två genom att klicka på tidslinjens lägesknapp som finns ovanför uppspelningskontrollerna och precis till höger om knappen för loop.

Uppspelningsläge för loop

Om du vill loopa ett avsnitt i ditt MixPad-projekt om och om igen, vrid på loop play-läget genom att klicka på knappen för loopläge, som finns på verktygsfältet Inspelningsflik (även hittas precis ovanför knappen Spela upp i det nedre vänstra hörnet av MixPad-fönstret). Därefter väljer du den del av projektet som du vill loopa genom att klicka och dra i tidslinjeområdet under spåren. När du klickar på spela och markören position är före slutet av regionen, kommer MixPad spela från nuvarande markören position och en gång när slutet av valda regionen, kommer den valda regionen loop så länge som knappen loop play mode är aktiverad.

Justera BPM och tidssignatur

I samma område som tidslinjen läge knappen (under spåren), kan du tilldela en ny slag per minut (BPM) till projektet och ändra tidssignatur. Om tidslinjeläget är inställt på staplar/taktslag kommer markeringarna på projektets tidslinje att uppdateras genom att justera BPM- eller tidssignaturen.

Visa rutnätslinjer

Använda rutnätslinjer kommer att hjälpa rada upp loopar och bitar över flera spår. Om du vill aktivera rutnätslinjer klickar du på knappen för rutnätslinjer till höger om tidslinjelägesknappen, precis ovanför uppspelningskontrollerna. Du kan också växla på rutnätslinjerna genom att trycka på Ctrl+G. Observera att om du ändrar BPM måste du återställa rutnätslinjerna genom att stänga av dem och slå på dem igen.

Metronom

Att spela en metronom under uppspelning hjälper dig att anpassa spåren till mixens huvudtempo. Om du vill slå på och av metronomen klickar du på metronomknappen under spåren i det nedre vänstra hörnet av projektfönstret. Observera att du kan behöva aktivera metronomen i dialogrutan Alternativ på fliken Metronom innan metronomen är tillgänglig för användning från projektfönstret. Se avsnittet [Alternativ - Metronome](#) i den här handboken för mer information om metronomalternativ.

Grundfraser - Exporterande

När du är nöjd med din mix, kommer du förmodligen vill exportera den till en ljudfil, till exempel .wav eller .mp3, så att den kan spelas av normala spelare eller brännas på en CD. För att göra detta i MixPad gå till Fil --> Exportera projektet som Ljudfil. Du kommer att se en dialogruta som heter Exportalternativ. Här kan du använda knappen Bläddra för att välja var, och i vilket format, du skulle vilja att ditt blandade projekt ska sparas. När du har valt plats och filtyp, kan du klicka på knappen Inställningar som gör att du kan definiera inställningarna MixPad kommer att använda när export.

Det finns flera tillgängliga alternativ vid export:

Provhastighet för utdata

Välj den samplingsfrekvens som du vill använda som standardvärde vid export. Vissa format kan ha sina egna inställningar och kan åsidosätta standardprovhastigheten om den anges.

Utdatakanaler

Välj de kanaler som du vill använda som standardvärde när du exporterar. Vissa format kan ha sina egna inställningar och kan åsidosätta standardkanaler om de ställs in. Använd knappen Surround Sound för att konfigurera surroundljudinställningar.

Ljudtagg

Klicka på den här knappen om du vill att MixPad ska lägga till metadatataggar i den exporterade filen så att musikbibliotek kan visa information om ditt spår, till exempel *Artist* och . Du kan redigera projektmetadata från Menu->File->Projektalternativ.. eller Meny->Redigera-> Redigera ljudtaggar...

Exportera endast markerad arbetsregion

Om du väljer det här alternativet exporteras bara projektets region till den arbetsregion som du har valt. Om du vill välja ett arbetsområde kan du ange start- och slutpunkterna för regionen i huvudprojekttidslinjen. Du ser bara det här alternativet om det finns en markering i projektets tidslinje.

Grundfraser - Support för molnet

Dropbox MixPad låter dig direkt ladda upp och ladda ner ditt projekt från ditt Dropbox-konto. För att ladda upp ditt projekt välj Fil->Cloud Upload/Download->Save Project till Dropbox. Detta kommer att spara alla filer som är nödvändiga för att ditt MixPad-projekt ska kunna öppnas på en annan dator.

Google Drive

MixPad låter dig direkt ladda upp och ladda ner ditt projekt från ditt Google Drive-konto. Om du vill ladda upp projektet välj Fil->Cloud Upload/Download->Save Project till Google Drive. Detta kommer att spara alla filer som är nödvändiga för att ditt MixPad-projekt ska kunna öppnas på en annan dator.

Youtube

Du kan ladda upp din slutliga mix direkt till din YouTube-kanal genom att välja Fil->Cloud Upload/Download->Upload Mix till YouTube.

Grundfraser - VSTs

Support för VST- och VSTi-plugin

MixPad stöder plugins för Virtual Studio Technology (VST). Du kan använda dessa plugins för att förbättra MixPads kapacitet. Du kan använda effekt plugins för att lägga till en effekt till en av dina spår, eller så kan du använda instrument plugins för att syntetisera uppspelning av MIDI-filer. Andra insticksprogram kan ge någon typ av visuell återkoppling av ljudsignalen.

VST plugins finns från en mängd olika källor - vissa är gratis, medan andra kräver licenser. Ett bra ställe att börja din sökning är här: <http://www.kvraudio.com>

För att lägga till en VST-effekt på ett av dina spår klickar du på **Fx-knappen** i spårkontrollpanelen till vänster om spåret. I den vänstra panelen i den dialog som öppnas bör du se en underrubrik **VST-effekter**. Alla giltiga VST plugins du har installerat kommer att listas under denna underrubrik. Om det inte finns några objekt som anges här, betyder det att du antingen inte har några VST plugins installerade, eller du har inte konfigurerat din VST plugin sökväg. Du måste berätta MixPad var du ska leta efter din VST plugins. Du kan göra detta genom att gå till **fliken VSTs** i MixPad's **Options** dialog.

Uppspelning och övervakning av MIDI med VST Instruments

En VST instrument (VSTi) är en speciell typ av plugin som tar MIDI som sin ingång och utgångar ljud. Du kan använda VSTis för att uppspelning dina MIDI-klipp och du kan också använda dem för att övervaka alla inspelningar du gör med hjälp av MIDI-hårdvara. Om du vill lägga till MIDI-uppspelning eller övervakning i ett spår öppnar du dialogrutan för spåralternativ genom att klicka på den lilla nyckelikonen på spårkontrollerna. I den dialog som öppnas bör du se en

alternativgrupp för MIDI-uppspelningsalternativ. Välj radioknappen som säger Spela MIDI med hjälp av VST instrument och välj sedan vilket instrument du skulle vilja använda.

Du kan göra samma sak för övervakning av MIDI-inspelningar i **alternativgruppen**

Övervakningsalternativ. Välj radioknappen som säger Aktivera MIDI-övervakning via VSTi för ASIO-enheter och välj det instrument du skulle vilja använda från den tillhörande pull down-listan.

När du har valt en VSTi, bör du kunna öppna din valda plugins ' GUIs via de två små tangentbord ikoner på kontrollpanelen i varje spår. Knappen till vänster öppnar VSTi som för närvarande är tilldelad för uppspelning och knappen till höger öppnar GUI för VSTi som tilldelats övervakningsinspelningar.

Grundfraser - Referens för snabbtangenter

Hjälp

- Hjälp om MixPad [F1]

Stängning

- Avsluta MixPad [Alt+F4]

Projektoperationer

- Nytt projekt [Ctrl+N]
- Öppna Projekt [Ctrl+O]
- Stäng projekt [Ctrl+F4]
- Spara projekt[Ctrl+S]
- Spara projekt som... [Ctrl+Skift+S]
- Exportera projekt som ljudfil (mp3, wav, etc)... [Ctrl+Skift+E]
- Ångra [Ctrl+Z]
- Gör om [Ctrl+Y]
- Växla rutnätslinjer [Ctrl+G]
- Lägg till bokmärke [Ctrl+SKIFT+B]
- Visa bokmärkeslista [Ctrl+SKIFT+M]
- Visa Clip Manager [Ctrl+SKIFT+C]
- Öppna Beat Maker [Ctrl+B]
- Visa hela menyn [Alt]

Spåra operationer

- Lägg till spår [Ctrl+T]
- Infoga spår [Ctrl+Infoga]
- Ta bort spår [Ctrl+Skift+Ta bort]
- Stänga av ljudet för spår [Ctrl+M]
- Solospår [Ctrl+L]
- Flytta spår uppåt [Ctrl+uppil]
- Flytta spåra nedåt [Ctrl+nedpil]
- Expandera Markerat spår [Alt+nedpil]
- Komprimera markerat spår [Alt+uppil]

Clip-åtgärder

- Markera alla klipp [Ctrl+A]
- Markera alla klipp av aktuellt spår [Ctrl+Skift+A]
- Ladda en ljudfil från disk [Ctrl + Skift + O]
- Redigera klipp med WavePad [Ctrl+E]
- Dela klipp [Ctrl+Skift+T]
- Automatisk detektering av slag [Ctrl+Skift+D]
- Kopiera klipp [Ctrl+C]
- Kopiera markerat område [Ctrl+C]
- Klipp ut markerat område [Ctrl+X]
- Klistra in klipp [Ctrl+V]
- Ta bort klipp eller markerat område [Ta bort eller Ctrl+Ta bort]
- Byt namn på klipp [F2]
- Lås/lås upp klipp [Ctrl+K]
- Ta bort fadepoint [Högerklicka]
- Välj föregående tagning [Ctrl+Skift+P]
- Välj nästa tagning [Ctrl+Skift+N]
- Knuffa klipp åt vänster [Skift+Vänster]

- Knuffa klipp åt höger [Skift+Höger]
- Flytta klippet för att spåra ovanför [Ctrl + Skift + Upp]
- Flytta klippet för att spåra under [Ctrl + Skift + Ner]
- Flytta klippet till nästa vänstra fästpunkt (markör och bokmärken) [Ctrl + Skift + Vänster]
- Flytta klippet till nästa högra fästpunkt (markör och bokmärken) [Ctrl+Skift+Höger]
- Flytta klippets toningspunkt uppåt [piltangenten uppåt]
- Flytta klippets toningspunkt nedåt [piltangenten nedåt]
- Flytta klippets blekningspunkt åt vänster [piltangenten åt vänster]
- Flytta klippets utmattningspunkt åt höger [piltangenten höger]
- Markera nästa klippets utmattningspunkt [Tabb]
- Markera föregående klippets toningspunkt [Skift-tabbar]
- Ta bort markerad klipptoningspunkt [Välj en toningspunkt + Ta bort]

Uppspelningsoperationer

- Spela in [F5]
- Spela in igen [Ctrl+F5]
- Spela [Utrymme]
- Stoppa [mellanslag]
- Pausa/återuppta [P]
- Skrubba [F6]
- Loop-läge [Ctrl+Skift+L]
- Gå till Start [Hem]
- Spola tillbaka [vänsterpil]
- Snabbspolning framåt [högerpil]
- Gå till slutet [Slut]
- Växla metronom [K]

Zooma operationer

- Zooma in vågrätt [Ctrl+plus]
- Zooma ut vågrätt [Ctrl+Minus]
- Zooma in vertikalt [Ctrl+Shift+Plus]
- Zooma ut vertikalt [Ctrl+Skift+Minus]
- Zooma till full lodrätt [Ctrl+Skift+V]
- Zooma ut full båda axlarna [Ctrl+Skift+F]

Rulla operationer

- Bläddra vågrätt [Skift+Mushjul]
- Rulla lodrätt [Ctrl+mushjul]

MIDI-redaktör

- Visa notegenskaper [Ctrl+P]

Redigering - Redigera Klipp

Grundläggande redigering i MixPad

MixPad levereras med grundläggande redigeringsverktyg för att ordna dina projekt. De medföljande redigeringsfunktionerna listas nedan. Om du vill ha mer avancerade redigeringsverktyg använder du den integrerade Ljudredigeraren WavePad, som beskrivs längst ned i det här hjälpsnittet.

Markerad region

Många av redigeringsfunktionerna nedan gäller för en vald region. För att bara välja ett klipp klickar du bara på titeln på det klipp du vill välja. Om du vill markera flera klipp håller du ned CTRL och klickar vänster musknapp nedåt de klipp du vill markera. Om du vill markera en region håller du kvar vänster musknapp och drar en markeringsruta runt regionen.

Markera alla (Ctrl+A).

Om du vill markera alla klipp på alla spår trycker du på Ctrl+ A.

Skrubba (F6)

Ett användbart verktyg för att hitta specifika avsnitt under redigering är Skrubbverktyget. Om du vill spela upp mixen i skrubbläge klickar du på knappen Skrubb som finns i kontrollerna längst ned i projektfönstret. Du kan också trycka på F6 för att slå på eller stänga av skrub. När uppspelningen är i skrubbläge använder du vänster och höger pil för att navigera genom blandningen. Uppspelningshastigheten med skrubb börjar långsamt och ökar i hastighet när du håller pilknapparna nere.

Ångra (Ctrl+Ö)

Att Ångra är att återställa filen till dess tillstånd före den tidigare redigeringsfunktionen. Detta är användbart om du vill prova en redigering eller bara göra ett misstag. Så här ångrar du din senaste åtgärd tryck ctrl + Z.

Skär (Ctrl+X)

Att 'klippa' är att ta bort den valda regionen men att behålla en kopia på klippbordet så att den kan 'klistras in' någon annanstans. Detta är användbart när du flyttar runt delar av ljudet i filen. Klipp ut genom att markera en region och sedan trycka på Ctrl+ X.

Kopia (Ctrl+C)

Att 'kopiera' är att göra en kopia av en markerad region till urklippet så att du kan klistra in den på en annan plats. Det är praktiskt om du vill duplicera en del av ljudet och infoga (eller blanda det) i en annan fil.

Markera regionen och tryck sedan på Ctrl+ R. För att kopiera hela filen tryck Ctrl + C.

Klistra in (Ctrl+V)

Klistra in kan endast användas när du har använt funktionerna Klipp ut eller Kopiera (ovan) för att ta en markerad region till urklippet.

Funktionen klistra ersätter den region som för närvarande är markerad (eller infogar vid markören på det markerade spåret om det inte finns någon markering). Så här ersätter du en markering tryck på Ctrl+ V. För att infoga klicka på positionen inom ett spår och tryck Ctrl + V.

Ta bort (Ctrl+Ta bort)

Om du vill ta bort klippet eller den markerade regionen trycker du på knappen 'Delete' på Verktygsfältet Redigeringsflik. Detta liknar cut-funktionen men en kopia tas inte till urklippet.

Trimma

Att 'trimma' är att skära av början eller slutet av filen. Detta är användbart när du just har spelat in en fil men det är tystnad eller brus före starten eller efter slutet.

Om du vill trimma med MixPad flyttar du bara musmarkören över början eller slutkanten på ett klipp. Du kommer att se markören ändras från en normal pekare till en dubbel slutade pil. Klicka och dra för att ändra storlek på klippet till den längd du vill använda.

Ett annat sätt att trimma är att dra på klippen för att välja en region som du vill behålla och sedan klicka på Trimma region, det kommer att trimma alla andra delar av markerade klipp och behålla den valda regiondelen.

Silence Region

Silence Region kan göra den valda regionen tyst. Dra på klippen för att markera en region. Klicka sedan på knappen Tystnadsregion för att göra den markerade regionen till en del av klippen tystas.

Dela klipp

Använd det här alternativet om du snabbt vill dela det aktuella klippet i två små klipp. För att göra detta klickar du på den position där du vill dela klippet och klickar på knappen Dela klipp i verktygsfältet Redigeringsflik.

Ansluta sig till

Använd Join-funktionen för att kombinera två klipp som du just har delat. När du har använt funktionen Dela som beskrivs ovan klickar du på knappen Koppling i verktygsfältet Redigeringsflik för att kombinera klippen till ett.

Sammanfoga

Använd funktionen Koppla för att blanda och kombinera klipp som du har valt. Markera klipp som du vill koppla klickar du sedan på knappen Sammanfoga i verktygsfältet Redigeringsflik för att sammanfoga klippen. Sammanslagna klipp kommer att blandas och placeras baserat på deras position i tidslinjen. Alla markerade klipp kommer att tas bort och kommer att ersättas av det sammanslagna klippet. Du kan också använda denna meature att slå samman MIDI klipp

Sträcka/Krymp

Använd funktionen Sträck/förminska för att ändra längden ett klipp. Välj ett klipp och klicka på Sträck ut/förminska i verktygsfältet Redigeringsflik om du vill starta den här processen. Du får sträcka/krympa klippet genom att tillhandahålla dess nya längd eller dess nya sluttid. Välj Behåll pitchkonstanten för att behålla tonhöjden samtidigt som den sträcks ut/krymps.

Blanda klipp

Använd funktionen Blanda klipp för att blanda klipp i ett spår. Välj ett spår och klicka på Redigera sedan Blanda klipp för att blanda alla ljudklipp i ett spår. Alla klipp i spåret kommer att tas bort och ersättas med det blandade klippet.

Redigering integration med WavePad Audio Editor

Det mest kraftfulla sättet att använda denna funktion är att installera [WavePad Audio Editor](http://www.nch.com.au/wavepad), en gratis version av som är tillgänglig från vår hemsida på www.nch.com.au/wavepad. Om du vill redigera ett klipp högerklickar du på klippet och väljer Redigera klipp på snabbmenyn. Klippet öppnas i WavePad för dig att redigera. När du har redigerat klart klippet klickar du på knappen Spara i WavePad så uppdateras klippen i MixPad automatiskt

ID-tag

Använd ID Tag-funktionen för att redigera meta-data som kommer att användas för att märka dina exporterade ljudfiler. Klicka på ID-tag i verktygsfältet Redigeringsfliken och ange meta-datadetaljer som Titel, Artist, Album osv.

Lock/Unlock

Klipp kan låsas för att förhindra att de oavsiktligt flyttas, redigeras eller tas bort. "Lås/Lås upp klipp" hittar du i verktygsfältetsfliken Clip och kommer att låsa eller låsa upp de markerade klippen.

Waveform Visa

Clips vågformer kan ses i två kanaler genom ett högerklick på klippet, välja "Vågformsvy" och välja "Separerade kanaler". "Kombinerade kanaler" är ett annat alternativ från "Vågformsvy" som visar båda kanalerna av klipp på en enda vågform. Välja "Gör aktuellt val Standard" från "Vågformsvy" gör vad det nuvarande valet ska vara standard för nya klipp som skapas.

Redigering - Trimma eller expandera klipp

Trimning eller expanderande klipp är en fantastisk funktion i MixPad. Du kan trimma och expandera ett klipp från början eller slutet.

Putsa och expandera

När du trimmar eller expanderar klippet, sätt musen till början eller slutet av ett klipp och musen kommer att ändras till en dubbel-pil ändra storlek markören, sedan när du trycker ner vänster musknapp och dra, kommer klippet expandera eller trimmas därefter.

Lodräta streckade linjer i klippet anger startpunkten och slutpunkten för det ursprungliga klippet, om klippet har utökats bortom den ursprungliga längden. När ett klipp expanderas bortom sin ursprungliga längd kommer klippinnehållet att loopas.

Ange som Trim/Expand-bas

Du kan trimma eller expandera ett klipp många gånger, men om du vill utöka eller trimma klippet baserat på det aktuella klippet, inte den ursprungliga från fil, kan du använda snabbmenyn "Set as Trim/Expand base", då kommer det aktuella klippet att behandlas som bas för den senare trimningen och expanderande.

När **Ange som Trim/Expand-bas** har valts försvinner eventuella vertikala streckade linjer i klippet för det klippet, vilket innebär att den synliga delen av klippet nu är basen för senare trimning eller expanderande.

Redigering - Kuvert toningspunkter (automatisering)

Arbeta med toningspunkter

Med automatisering kan du variera volymen och panorering av varje klipp eller spår över tid. Som standard visar MixPad automatiseringen för volymen för ett klipp. Du kan byta mellan Panorera, Volym och Ingen automatisering genom att använda rullgardinsmenyn på varje spårs kontrollpanel (till vänster om spåret). Du kan lägga till toningspunkter på det här kuvertet med hjälp av musens vänsterklickknapp.

För att redigera en fade punkt klicka på den punkt du vill redigera och dra den till en ny plats. När du drar objektet bör du se en bubbla tips ger exakt information om den nya positionen för toning punkten.

För att ta bort en toningspunkt, flytta din musmarkör på fade point och det kommer att väljas automatiskt, högerklicka och toningspunkten kommer att tas bort.

Kors blekning

En vanlig användning av fade points är att korsa två ljudspår för att skapa en smidigare övergång mellan dem. MixPad har en genväg alternativ för att göra detta. Välj bara de två klippen du önskar att korsa fade och välj Clip --> Kryssa tona markerade klipp på menyn. Klippen måste överlappa varandra för att detta ska fungera, antingen på separata spår eller samma spår. Vid denna punkt kan du sedan redigera toningspunkterna enligt beskrivningen ovan för att finjustera toning.

Om du överlappar klippen kan du automatiskt lägga till korsfasen. Om du vill inaktivera detta går **du till Alternativ -> Clips** och avmarkerar automatiskt använd en **korsfasning på överlappande klipp**. Om du vill ta bort alla överlappande tona punkter högerklickar du på klippet och **väljer Rensa klippfasadpunkter**.

Spåra automation

En annan användning av fade punkter är att inrätta en automatisering spår baserat på volym, panorera och VST plugins. Anta att du vill variera en parameter av en vst plugin över tiden. Klicka på **kommandot Lägg till automatisering** från fliken Spåra och välj VST Plugin på släppmenyn, välj en vst plugin-fil (*.dll), fästingparametrar från insticksprogrammet och när du är klar kommer en ny automatiseringsspår att läggas till det spåret. Nu kan du klicka på raden för att lägga till och redigera toningspunkterna, som kommer att tillämpa parametrarna för vst på de nivåer du anger när du spelar.

Redigering - Redigera tidslinje

Tempo Förändringar

MixPad stöder tillägg av tempoändringar i tidslinjen. Tempoändringar kommer att påverka metronomen och eventuella MIDI-filer i ditt projekt. Ljudfiler kommer inte att ändras. Om du vill att dina ljudfiler också ska anpassa sig till det nya tempot måste du justera dem separat. Som standard är tempot 120 slag per minut, och du kan ändra tempot till valfritt värde mellan 30 och 280 vid en taktposition.

Om du till exempel vill ändra tempot till 240 slag per minut i början av stapel 12, växlar du **tidslinjeläget** till Slag och mäter antingen från den nedre fliken Loop & Grid eller genom att högerklicka på tidslinjen och välja Tidsvisningslägen -> Slag och mått. Högerklicka sedan på tidslinjen, välj **Infoga tempoändring**, sedan från dialogrutan Redigera tempo ändra tempot värdet till 240 och ändra värdet bar till 12 och Beat till 1.

Nu när du slår på metronomen och ladda klipp för att spela, kommer du att höra att metronomen kommer att ändra hastighet på de platser du angett.

För att redigera eller ta bort en tempoändring, högerklickar du bara på tempoändringsmärket på tidslinjen och väljer **Redigera Tempoändring eller Ta bort Tempoändring**.

Redigering - Beat /Tempo Analys

Översikt MixPad kan skanna musikfiler som lagts till i projektet och automatiskt bestämma det exakta tempot och placeringen av takterna.

Tempo Upptäckt

Du kan konfigurera hur den automatiska taktanalysen utförs genom att gå till fliken 'Clips' i alternativdialogrutan och välja ett av alternativen. Som standard kommer MixPad att skanna alla klipp du lägger till i projektet i bakgrunden och sedan uppdatera taktinformationen på klippet när skanningen är klar. Du kan också välja att skanna klippet innan du läser in eller bara skannar på begäran. [Fullständig information om dessa alternativ finns här.](#)

Analys kommer bara att lyckas på källfiler med ett förutsägbart tempo. Om MixPad inte kan bestämma tempot på ett tillförlitligt sätt då det inte kommer att visa någon taktinformation. Du kan dock alltid lägga till tempot manuellt med hjälp av temporedigeraren.

Om du laddar ett enda klipp i MixPad, och du har valt alternativet bakgrundsanalys, sedan MixPad kommer också att ändra projektet tempo för att matcha tempot i den laddade klippet.

Tempo Redigering

Om MixPad inte kan fastställa tempot för ett klipp, eller om det gör ett fel, kan du justera tempot manuellt med temporedigeraren. För att komma åt editorn högerklickar du på ett klipp och väljer 'Redigera Tempo och Beat Grid' i menyn.

[Detaljer om hur du använder Tempo Editor finns här.](#)

Slå matchning

Du kan ändra ett klipp så att dess tempo matchar det i ett annat klipp eller projektets tempo. För att göra detta högerklickar du på ett klipp och klickar på undermenyn 'Beat Match' och väljer sedan antingen 'Beat Match To Project' eller 'Beat Match Another Clip'. Taktmatchning till projektet kommer att modifiera ditt klipp så att det matchar det aktuella tempo du har angett för projektet. Det här värdet kan hittas och redigeras i den lilla verktygspanelen högst upp i projektfönstret. Om du väljer att slå matcha till ett annat klipp, då du MixPad kommer att be dig att välja vilket klipp du vill använda som mål för beat matchning från en drop down-lista.

Obs: Beat-matchning fungerar i allmänhet bra för musik med ett ganska uppenbart beat och det fungerar för låtar med ett fast tempo eller ett variabelt tempo.

Redigering - Arbeta med video

Stöd för videoexportering

Med den här funktionen kan du ersätta ljudet från en videofil med ditt eget projekt. Efter att ha förberett hela projektet, om du vill ersätta en videofil ljud med ditt eget projekt, klicka på Exportera till video knappen på 'Blanda' Tab, då videofönstret kommer pop-up. Välj den videofil du vill använda och välj den exportfil du vill att MixPad ska skapa. Klicka sedan på Exportera, MixPad kommer att skapa en ny videofil som innehåller den ursprungliga videofilens videoramar och ditt projekts ljud. Ett bokmärke skapas också som markerar slutet på det exporterade ljudet.

Redigering - Klipphanteraren

Clip Manager är ett flytande fönster som visar alla klipp inuti ditt projekt. Du kan öppna Klipphanteraren genom att klicka på **Clip Manager** på **fliken** Verktyg. Ibland är klipp mycket korta och inte lätta att markera, du kan öppna ClipHanteraren och välja Korta klipp. Även du kan högerklicka på Clip Manager och välja kommandona från snabbmenyn.

Redigering - Historikmanager

Varje gång du slutför en åtgärd med MixPad lagras MixPad den åtgärden i en historiklista. Om du vill återgå till föregående tillstånd före din senaste åtgärd kan du helt enkelt ångra den senaste åtgärden genom att trycka på Ctrl+Z på tangentbordet eller genom att klicka **på knappen Ångra** på fliken Redigering. Om du vill hantera flera steg bakåt kanske du vill använda historikhanteraren, som hittas genom att klicka **på objektet Historikhanteraren** i Redigera-menyn. Historikhanteraren visar en lista över alla dina åtgärder i projektet under den aktuella sessionen. Välj en åtgärd som ska förhandsgranska projektet med motsvarande åtgärd, och stäng fönstret med en åtgärd som valts för att återställa projektet tillbaka till den åtgärden.

Redigering - Bokmärken

Bokmärken

Bokmärken är platser inom projektet som du kanske ofta vill återvända till. Du kan till exempel använda bokmärken för att beteckna olika delar av en låt som du skapar t.ex. intro, vers, chorus etc. Du kan också använda bokmärken för att skapa fungerande regioner.

Det enklaste sättet att använda bokmärken i MixPad är via dialogrutan Bokmärkeshanteraren. Du kommer åt den här dialogen genom att klicka **på knappen** Bokmärken **på fliken** Verktyg. Du kan också interagera med bokmärken genom att högerklicka på projektets tidslinje. Endast de vanligaste bokmärkesfunktionerna är tillgängliga från denna punkt.

Klicka på knappen **Lägg till** i dialogrutan Bokmärkeshanteraren om du vill skapa ett nytt bokmärke på den aktuella markörens plats i projektet. Du kan också finjustera bokmärkets placering genom att ändra parametrarna i dialogrutan. Du kan ange bokmärkets placering genom att ange tiden i timmar/minuter/sekunder eller använda musikalisk tids notation i form av staplar och beats. Du kan också ange en färg för bokmärket.

Om du vill redigera ett bokmärke markerar du bara bokmärket och klickar på knappen **Redigera** i dialogrutan Bokmärkeshanteraren. Du kan också dra bokmärket på projekttidslinjen till en ny plats.

När du vill återgå till ett bokmärke som du har skapat klickar du på knappen **Bokmärken** på fliken **Verkttyg** så visas en lista med bokmärken. Klicka på bokmärket som du vill återvända till. Om du vill navigera mellan bokmärkena väljer du det bokmärke som du vill återvända till i dialogrutan Bokmärkeshanteraren.

Om du har mer än ett bokmärke i projektet kan du snabbt markera området mellan de två bokmärkena som en region. Genom att skapa en region på det här sättet kan du skapa ett avsnitt för loopning av uppspelning och loopinspelning. Loopinspelning är en funktion som gör att du kan spela in flera tagningar utan att först behöva stoppa och starta om inspelningen. Om du vill markera ett område markerar du bokmärket som ska vara början på regionen och klickar på knappen **Välj arbetsregion** i dialogrutan Bokmärkeshanteraren. Ta bort arbetsområdet genom att klicka på knappen **Rensa arbetsregion** .

Redigering - Kompenseringsverktyg

Använd kompverktyget för att montera de bästa delarna av ett flerfunktionsklipp. Öppna Kompverktyget genom att markera multitakeklippet och **klicka på Kompverktyg** på fliken Verktyg. Alternativt kan du öppna komplotteringsverktyget via multitake-menyn i klippet.

Lägg till avgränsare genom att **klicka på Lägg till avgränsare** i flikfältet Kompverktyg. Avgränsare läggs till på markörens plats. Flytta markören genom att dra markören i kompositionsverktyget eller flytta den i huvudfönstret i MixPad. Observera att om markören inte finns i kompverktyget flyttar vänsterklick markören inom comping-området. Du kan också dra avgränsare för att flytta dem. Högerklicka på en avgränsare tar bort den. Välj önskad del via vänsterklick på dess region.

Redigering - FFT-fönstret

Använd FFT-fönster för att visa frekvensanalys genom Fast Fourier Transform från markörens position i projektet. Välj Hanning eller Hamming fönstret för din FFT analys genom pull down-listan på botten. Välj också ingångskällan antingen det valda spåret eller hela projektet att analysera. Observera att FFT Window inkluderar spåreffekterna och automatiseringen i sin analys.

Redigering - Surroundljud

Surroundljud Med surroundljudfunktionen kan du skapa ett surroundljudprojekt. Det är bättre att använda DirectSound Player med en enhet (hörlurar, etc) som stöder surroundljud för att uppnå bästa effekt. Om du vill använda surroundljudfunktionen ställer du in Projektkanaler på 5.1- eller 7.1-surround på **fliken Projekt i dialogrutan** Alternativ. Öppna sedan dialogrutan Surroundljud genom att klicka på **surroundljudknappen** på **fliken Blandning**.

Följande är huvudelementen i Surround Sound Editor:

Surround Typ:

- Statisk betyder att ljudkällans position är fast i 2D-utrymme
- Dynamisk innebär att ljudkällans position kan ändras när du spelar

I MixPad används statisk surround för spår och du kan konfigurera positionen för varje spår. Dynamisk används för klipp och klipppositioner kan ändras tillsammans med förloppet för att spela i procent.

Välj dynamiskt surroundljud och använd kuvertpannan för att justera positionen för klippkällan. Kuvertet kan ge två punkt linjer som gör att du kan styra upp / ner och vänster / höger position av klippkälla. Den röda linjen på kuvertpannan anger källans tidsposition (procentuella) position. Du kan dra den röda markören och du kommer att märka källan kommer att flytta runt på radarm displayen. Observera att i dynamiskt surroundljudläge, ändrar inte dess inställningar om du drar källan på radardisplayen.

Radar Display:

Högtalarna och spårerna placeras grafiskt med hjälp av radardisplayen.

Källa lista:

Alla tillgängliga spår i listan Källor. Detta gör att du kan välja/avmarkera spår som ska inkluderas i radardisplayen.

Högtalare:

En högtalare representerar en kanal i surroundljudmixen, som vanligtvis spelas upp via en enda högtalare. En text visas tillsammans med en högtalarikon.

LFE-högtalare:

En LFE-högtalare är en speciell typ av högtalare. Det bär vanligtvis ett LFE-ljudspår (Low Frequency Effects). Alla spår som tilldelas en LFE-högtalare spelas upp uteslutande via den högtalaren (kanalen).

Volymindikator:

Längden på en blå linje som sträcker sig från högtalarikonen mot mitten av radardisplayen anger en högtalarens relativa volym. När ett spår är markerat anger linjens längd procentandelen av den totala volymen för det valda spåret som spelas upp via högtalaren.

Rumslig oskärpa:

Spatial Blur är en parameter som styr volymfördelningen för ett spår mellan flera högtalare. Dess huvudsakliga användning är att suddas ut lokaliseringen av ett spår. Lägre värden innebär högre lokalisering.

Högtalarens vikt:

Som standard har alla högtalare samma vikt vid surroundpanorering. Detta kan styras genom att tilldela en vikt till varje högtalare. Låg vikt innebär lågt bidrag i panorering (Obs: LFE-högtalare har ingen vikt). Om du anger den lägsta vikten utesluts en högtalare helt från panorering.

När du är nöjd med projektet kan du exportera projektet till ett "flerkanaligt" surroundljud i .wav filformat. Klicka bara på "Export Mix" på fliken Start och välj "Surround" i popup-dialogrutan. Då exporterar MixPad surroundprojektet till en enda wav-fil med flera kanaler.

ASIO-kanalmapning

Om uppspelningsenheten är ASIO-kompatibel kan du tilldela kanaler till ASIO-utgångarna. Klicka på **Konfigurera ASIO-kanaler på fliken Projekt i dialogrutan Alternativ**.

Skapa beats - Takt Maker

Översikt Den Beat Maker är ett verktyg som du kan använda för att skapa beat spår för ditt projekt. Den levereras med en rad prov trumset och trumma mönster för att hjälpa dig igång.

Komma igång

För att komma igång måste du ladda ner eller skapa ett kit. Om du inte har några kit installerade sedan Kommer MixPad frågar om du vill ladda ner en förpackning. Om detta är första gången du använder Beat Maker så är detta starkt rekommenderat.

Skapa ett mönster

Alla Beat Maker kompositioner är byggda från mönster du lägger till i projektet området (kompositören). För att lägga till ett nytt tomt mönster helt enkelt dubbelklicka på en tom stapel i kompositören.

Lägga till en Beat till ett mönster

Du kan sedan lägga till beats till mönstret genom att klicka på en av linjerna bar division i mönstret. Du kan ta bort takten genom att högerklicka. Tryck på play för att höra resultatet av ditt första mönster. Om du vill lägga till beats snabbt då kan du hålla ned skifftangenten och dra den över mönstret. Ju högre ett beat placeras i mönstret desto högre blir det.

Storleksändring av ett mönster

Du kan ändra storlek på ett mönster genom att dra det lilla handtaget längst upp till höger i mönstret.

Ändra ett mönster divisioner

Du kan ställa in hur många divisioner per stapel ett mönster har genom att klicka på upp- och nedpilarna längst upp till vänster i mönstret.

Gå med Mönster

Mönster som finns på samma spår kan sammanfogas genom att klicka på knappen Join i verktygsfältet.

Dela mönster

Mönster kan delas i förhållande till markören genom att klicka på knappen Dela i verktygsfältet.

Grupperingsmönster

Mönster kan grupperas och avgrupperas med hjälp av knapparna Gruppera och Dela upp i verktygsfältet. När mönster är grupperade, sedan klicka på ett mönster kommer också att välja alla andra mönster som det har grupperats med.

Länkade mönster

När du kopierar och klistrar in ett mönster, då dessa mönster blir länkade. Om du lägger till ett beat till en av de mönster då ett beat kommer att läggas till det andra mönstret också. Detta är användbart för när du har ett upprepande tema och du vill göra en justering som ska replikeras i hela kompositionen. Du kan ta bort länken till mönster så att de kan redigeras individuellt genom att klicka på knappen Ta bort länken i verktygsfältet.

Låsta mönster

Du kan låsa och låsa upp mönster genom att klicka på hänglåsikonen i det övre vänstra hörnet av mönstret. När ett mönster är låst kan du inte lägga till, redigera eller ta bort takter från mönstret. Du kan dock ta bort eller flytta mönstret. Detta hjälper till med att förhindra oavsiktliga förändringar av mönster du redan är nöjd med.

Använda mönsterbiblioteket

MixPad har ett mönster från vilket du kan ta ofta använda mönster och lägga till dem i din komposition. Om du vill göra det dubbelklickar du på ett objekt i mönsterbiblioteket så läggs det till i din komposition. Du kan lägga till ett nytt mönster i mönsterbiblioteket genom att markera ett eller flera mönster från din komposition och sedan klicka på knappen Lägg till i bibliotek i verktygsfältet. MixPad kommer att be dig att ge ditt mönster ett namn och en kategori.

Egenskaper för sammansättning

I den övre högra panelen kan du justera egenskaperna för kompositionen du arbetar med.

Looping Region

Den gröna stapeln ovanför tidslinjen visar looping regionen av kompositionen. Du kan ändra detta genom att flytta de små handtagen på endera änden av baren eller genom att redigera siffrorna i panelen komposition properites. Looping kan aktiveras och avaktiveras genom att klicka på knappen för loop i uppspelningskontrollerna längst ned i fönstret.

Ändra ett spår ljud

Varje spår tilldelas ett ljud från den aktiva satsen. Du kan ändra vilket ljud som är tilldelat spåret med hjälp av neddragningsmenyn i spårkontrollpanelen till vänster om spåret.

Mute och Solo

Spår kan stängas av genom att klicka på M-knappen och soloed genom att klicka på S-knappen i spårets kontrollpanel.

Spåra volym

Du kan justera spårvolymen med hjälp av skjutreglaget på spårkontrollpanelen. Denna volym kommer att påverka mönstren i motsvarande spår.

Redigering och skapa Kits

MixPad levereras med några prov trumset, men du har möjlighet att skapa dina egna kit från början. För att komma igång klicka på knappen Redigera kit i verktygsfältet.

Skapa ett nytt kit

För att starta ett nytt kit klicka på Knappen New Kit i Kit Editor fönstret. Då måste du tilldela ljud till satsen. Varje rad i tabellen representerar en komponent i satsen. Med hjälp av pulldown-listan till vänster väljer du vilken typ av komponent du lägger till i satsen. Välj sedan filsökvägen till ljudfilen som innehåller ljudet. I den 3:e kolumnen kan du ange ett visningsnamn för komponenten.

Spara och Ladda kompositioner

När du är nöjd med din komposition bör du spara den så att du enkelt kan komma tillbaka och göra några ändringar i ett senare skede.

Exportera din sammansättning

När du är klar komponera ditt taktspår så kan du klicka på knappen Exportera i verktygsfältet och MixPad kommer att återge din komposition och infoga den i ditt projekt där du kommer att kunna använda det som alla andra klipp du importerar till MixPad.

Referens för snabbtangenter

- Öppna Beat Maker [Ctrl+B]
- Spela sammansättning [Space]
- Stoppa uppspelning [Space]
- Gå till Start av sammansättning [Hem]
- Gå till Slutet av kompositionen [End]
- Växla loop [L]
- Spara sammansättning [Ctrl+S]
- Ladda Sammansättning [Ctrl+O]
- Exportera sammansättning till Huvudprojekt [Ctrl+E]
- Lägg till nytt mönster [Ctrl+N]
- Ta bort för närvarande markerat mönster [Ta bort]
- Kopiera för närvarande valt mönster [Ctrl+C]
- Klistra in mönster som för närvarande kopieras till Urklipp [Ctrl+V]
- Markera alla mönster i komposition [Ctrl+A]
- Ångra senaste åtgärd [Ctrl+Z]
- Gör om senast ångrad åtgärd [Ctrl+Y]
- Zooma in [Num +]

- Zooma ut [Num -]
- Lägg till för närvarande markerat mönster i mönsterbiblioteket [Ctrl+B]
- Gruppera markerade mönster [Ctrl+G]
- Dela upp markerade mönster [Ctrl+U]
- Bryt länk i mönster [Ctrl+L]
- Gå med Mönster [Ctrl+J]
- Upprepa markerade mönster [Ctrl+R]

MIDI - MIDI-uppspelning

MixPad stöder uppspelning av MIDI-filer. Till skillnad från de flesta digitala ljud arbetsstationer, kan MixPad du lägga till en MIDI-klipp till alla spår - det skiljer inte mellan en MIDI spår och ett ljudspår. Detta gör att du större flexibilitet i dina mixar.

Du lägger till ett MIDI-klipp i projektet på samma sätt som du lägger till ett normalt ljudklipp - antingen genom att dra och släppa eller från något av alternativen för inläsning under menyn 'Klipp'.

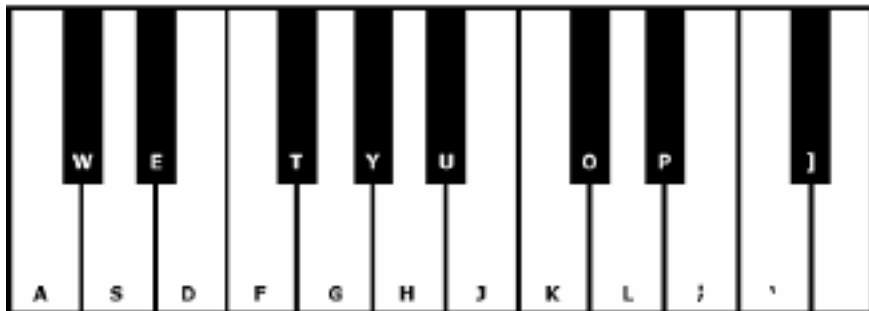
Det är viktigt att notera att ett MIDI-klipp inte är en ljudfil. Det är bara en sekvens av instruktioner som kan skickas till en synthesizer som sedan kan omvandla instruktionerna till hörbara noter. Som sådan, om du önskar att uppspelning dina MIDI-klipp måste du välja en utdataenhet att spela upp till. Om du har en extern MIDI synthesizer så kommer detta att vara ditt bästa alternativ eftersom latensen sannolikt kommer att vara mycket låg och du kommer att hålla god synkronisering mellan dina MIDI-klipp och ljudklipp. Om du inte har en extern MIDI-enhet så kan du använda den inbyggda Microsoft synthesizer. Observera att den inbyggda synthesizer har en betydande eftersläpning som kan göra synkronisering svårt.

MIDI-filer kan innehålla mer än ett MIDI-spår. Om du laddar ett spår i MixPad som innehåller flera spår, kommer MixPad att ge dig möjlighet att slå samman alla spår i ett klipp, eller separera dem i enskilda klipp.

MIDI volymkontroll är lite annorlunda från ljud. För närvarande, om du vill styra en MIDI-klippvolym, måste du använda VST Instrument. Eller så kan du använda master volymkontroll på höger botten av MixPad , som styr alla MIDI enhetens volym och ljudvolym. Du kan inte justera en enda MIDI-klippvolym direkt när du spelar via MIDI-enhet.

MIDI - MIDI Inspelning

MixPad stöder liveinspelning av MIDI-ingång från MIDI-kapabla enheter och ditt dator tangentbord (se tangentmappning på bilden nedan). Du kan spela in ett MIDI-klipp i något av dina spår - även spår som redan innehåller ljudfiler.



1. Klicka på **Ljudalternativ** ikonen på spåret du skulle vilja spela in i. Du bör se dialogrutan Ljudalternativ för det spåret visas.
2. Under Inspelningsalternativ väljer du alternativet 'Spela in med en MIDI-enhet'.
3. Välj **Tangentbord för dator** eller den MIDI-enhet du önskar använda för inspelning från pulldown-listan.

Resten av inspelningsprocessen är i grunden samma som det är för inspelning av ljud.

1. Sätt spåret i post-standby-läge genom att klicka på Rec-knappen.
2. Börja spela in genom att klicka på mixpad-inspelningsknappen längst ned på skärmen.
3. Börja spela upp din MIDI-enhet. Du bör se MIDI i ljus, som ligger i spårens kontrollpanel, belyser varje gång MixPad får en MIDI-händelse.

MIDI - MIDI-redigering

MixPad kan du redigera MIDI-filer med hjälp av en särskild MIDI-redigeraren fönster. För att redigera ett MIDI-klipp väljer du bara det klippet och trycker på 'CTRL+E' eller högerklickar på klippet och väljer 'Redigera klipp' från popup-menyn. Då öppnas klippet i MIDI-redigeraren.

Från denna editor kan du göra följande:

- Flytta MIDI-noter runt - ta tag i noten med musen och dra.
- Ändra storlek på längden på MIDI-noter - placera musmarkören över kanten på MIDI-noten tills du ser markören för storleksändring med dubbelpil.
- Ta bort noter - välj helt enkelt en not genom att klicka på den och tryck på Delete.
- Egenskapspanel – Den här innehåller fliken 'Noter' och 'Kanaler'. Du kan visa eller dölja 'Egenskapspanelen' genom att klicka på 'Egenskapspanelen' på fliken Visa.
- Lägg till nya noter - Klicka och dra musen i editorn där du vill att den nya noten skapas. Den nya notens hastighet och kanal bestäms av inställningarna i sammanhangspanelens Skapa noter.
- Ändra egenskaper för noter - välj helt enkelt den not du skulle vilja ändra, eller välj noten och tryck på Ctrl+P. Du kommer att se den sammanhangspanel där du kan ändra de markerade noternas egenskap.
- Filter -- du kan visa/dölja noter efter kanaler. Om du inte vill se alla not på kanal 0, sedan bara untick kryssrutan av kanal 0.
- Kopiera & Klistra in -- Efter att ha valt en not genom att klicka på den trycker du på Kopiera för att spara markeringen i klippbordet. Genom att trycka på och hålla i Ctrl nyckel när du klickar kan du välja flera noter vid ett tag. Klicka sedan på Klistra in för att lägga till de kopierade noter på utbyggnaden. De kommer att läggas till där markören på tidslinjen finns.
- Quantize och humanisera - Quantize kan låta dig anpassa noters start, längd etc till divisioner. Och Humanisera är baksidan av Quantize som inför slumpmässiga fel för noters startposition, längd etc.
- VSTi – Tillämpa en effekt på MIDI genom att använda DLL-plugins för Virtual Studio Technology som du har laddat ned. [För mer info hänvisas till ämne "VSTs"](#).
- Händelser List - Händelser lista fönster listar alla händelser inklusive programändring, controller ändra händelser etc.
- Spela MIDI-noter i loop - aktivera loopläge och dra i tidslinjen för att välja den region du vill loopa i.

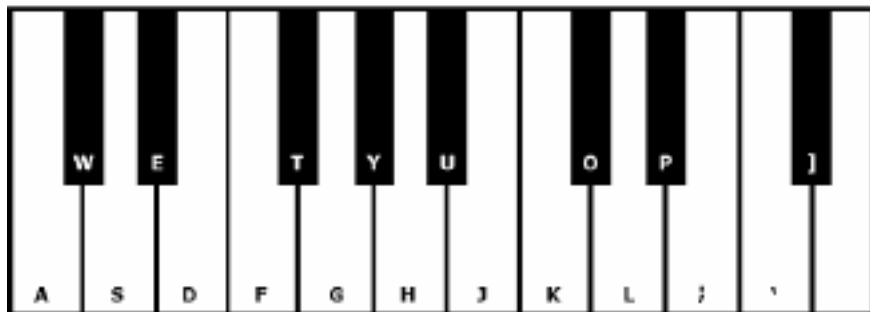
Du kan lämna MIDI-redigerarfönstret öppet medan du arbetar med mixpadprojektet. Ändringar du gör i MIDI-klippet återspeglas omedelbart i det huvudsakliga MixPad-fönstret.

Genvägar för MIDI-redigering

- Spela upp/stoppa [Space]
- Gå till Start [Home]
- Lägg till not [Vänster Klicka + Dra eller dubbel vänsterklicka]
- Dubbeltnotering/ar [Ctrl + Dra markerad not/er]
- Ändra storlek på not [Vänster Klicka på notkanten + Drag]
- Ingen fästning mot rutnätet [Håll Skift, medan du utför andra åtgärder]
- Markera noter [Högerklicka + Dra]
- Zooma [Mushjul]
- Bläddra vertikalt [Alt + Mushjul]
- Rulla vågrätt [Mellanklick + Dra]
- Förlänga/förkorta vald not ett-division [+/-]
- Flytta tangentbordsmarkören En takt vänster/höger [Ctrl + Skift + vänster-/högerpil]
- Flytta tangentbordsmarkören [piltangenterna]

- Flytta tangentbordsmarkör en oktav uppåt/nedåt [X/Z]
- Flytta tangentbordsmarkören En stapel åt vänster/höger [Ctrl + vänster-/högerpil]
- Flytta tangentbordsmarkören En takt vänster/höger [Ctrl + Skift + vänster-/högerpil]
- Lägg till noter i tangentbordsmarkörposition [Retur]

Infoga noter med hjälp av tangentbord



Effekter - Effekter

MixPad kan du bygga en levande effekt kedja på varje spår. En strömförande effektkedja innebär att vilken effekt du än tillämpar kommer att tillämpas under uppspelningen, vilket eliminerar behovet av att vänta på att ditt ljud återger med effekten. För att skapa eller redigera en effekt klickar du bara på Fx-knappen i spårkontrollpanelen. MixPad kommer att presentera dig med ett fönster som visar listan över effekter som för närvarande tillämpas på det valda spåret. Klicka på Lägg till effekt om du vill lägga till en ny effekt, den nya tillagda effekten kommer att markeras vilket innebär att den markeras och kryssrutan innan effekten indikerar att den är aktiverad. Om du väljer en befintlig effekt kan du se och redigera alla effektens egenskaper. Välj en effekt och klicka på Ta bort effekt om du vill ta bort effekten från kedjan. Om du uttömt kryssrutan bredvid en effekt kan du inaktivera effekten men ändå hålla den i din kedja.

När du har konfigurerat effektkedjan kan du spara den effektkedjan till en fil genom att klicka på Spara effektkedja. Du kan också ladda effektkedjor till ett spår genom att klicka på Load Effect Chain.

Effekter

AM Radio

Denna effekt emulerar ljudet som produceras av AM Radio. Det finns ingen redigerbar parameter för den här effekten.

Förstärk

Att 'amplify' är att öka ljudstyrkan eller volymen. Volymen anges i procent: 100 är ingen förändring, 50 är -6dB mjukare eller 200 är +6dB högre.

Kör

Kören ljudefekt används för att göra en röst eller instrument låter som 3 röster eller instrument genom att spela originalet med variably-fördröjd och något pitch-ändrade kopior av originalet.

Obs: Chorus är ett mycket användbart sätt att göra en mono källljud stereo. Du bör konvertera din fil till stereo innan du tillämpar refrängen effekt.

Kompressor

Kompressorns ljudefekt begränsar volymnivåerna för en ljudinspelning så att den håller sig inom ett visst ljudområde. Ett exempel på var det används är i TV-sändningar, där det säkerställer att volymnivåerna för annonser uppfattas som högre än själva TV-programmet, utan någon förändring i den faktiska sändningsvolymen.

Den har också en användning för inspelning av ljud från ett medium till ett annat, där de två mediumerna inte klarar av att hantera samma utbud av volymnivåer (t.ex. kan en CD hantera ett mycket större utbud än ett kassettband).

Inställningen "Tröskelvärde" fungerar genom att detektera när ljudinspelningsvolymen överstiger en definierad decibelnivå. Det sedan gradvis dämpar ljudet för att få ner den under dB nivå, och gör det på ett sådant sätt att lyssnaren inte kommer att vara medveten om dämpningen sker.

"Ratio"-inställningen begränsar mängden volymen nivån på inspelningen ökar vid ett och samma tillfälle. Om du till exempel ville att volymnivåerna för en inspelning bara skulle öka med som mest 1/4 av det belopp de normalt skulle öka, då skulle detta motsvara ett Förhållande på 4:1. Så om inspelningsvolymen nivå ökade med 8dB, då du bara skulle höra en 2dB volymökning.

Inställningen "Limit" definierar på vilken maximal decibelnivå ljudinspelningen kommer att tillåtas stiga upp till. Så om, till exempel, den Gräns var satt till 0dB, då du aldrig kommer att höra volymnivån för inspelningen få högre än 0dB. Inställningen Gräns har likheter med inställningen Tröskelvärde, men den största skillnaden är att Tröskelvärdet tillåter att ljud går över den definierade decibelnivån (under en kort tid), medan gränsen inte gör det.

Du kommer att upptäcka att den minsta Limit-volym du kan ställa in är densamma som det maximala Threshold-värdet. Detta innebär i princip att i alla situationer kommer ljudet att börja dämpas på tröskelnivå, men kommer aldrig att höras högre än gränsen.

Distorsion

Medan normalt vi gör allt för att minska distorsion, ibland du vill lägga till den. Det är populärt för användning med gitarrer. Distorsionen mäts mellan 0,0 (av) och 1,0 (klippning). Nivån där den sparkar in kan också anges i dB. För ett mer konsekvent ljud bör du använda Dynamisk intervallkomprimering först innan du lägger till distorsion.

Eko

Ett eko är en upprepning av ljudet efter en kort tid. Det kan låta som den person eller instrument är i en stor stadion eller skriker mellan två berg. Ange varaktighet och amplitud för ekot. Varaktigheten är den tid efter vilken ljudet upprepas - vanligtvis är detta mellan 400 och 1000ms. Amplituden kan vara mellan 1 - 99% (99 är ett mycket högt eko).

Faser

En faser är en svepande effekt som uppnås genom att filtrera signalen skapa en serie toppar och dalar i frekvensspektrumet. Ange fördröjning och förstärkning med hjälp av de redigerbara parametrarna som har ett lägsta och högsta värde på 0 ms till 10 ms och 0% to 100% oberoende av.

Flanger

En Flanger ljudeffekt skapas genom att blanda en lätt fördröjd signal som långsamt moduleras över tiden med originalet. Du anger startfördröjningstiden (standard 5ms), frekvensen för modulerung i tider per sekund (standard 0,5Hz vilket är 2 sekunder) djupet på moduleringen (standard 70%) och den våta torra förstärkningen (100% f eller våt, 0% för torr).

Telefon

Denna effekt emulerar ljudet som produceras av en telefon. Det finns ingen redigerbar parameter för den här effekten.

Tremolo

Den tremolo ljudeffekt liknar vibrato effekt, förutom att amplituden pulserar snarare än tonhöjden. Ju högre Frekvens (Hz) set, desto oftare kommer pulsationen att höras, och ju högre Djup (%), desto djupare fluktuationer i volym.

Wah-Wah

Som namnet antyder modulerar effekten ett specificerat frekvensband inom provet, vilket resulterar i det karakteristiska "Wah wah"-ljudet. Effekten är ett bandpassfilter med dess centrumfrekvens (inte att förväxla med mittfrekvensparametern, nedan) som alternerande mellan en minfrekvens och maxfrekvens (specificerad av centrumfrekvens- och djupparametrarna) och från maxfrekvens till min frekvens. Frekvensen av växlande riktning representeras som en triangulär våg med en frekvens som anges av parametern wah frekvens.

Resonans: även känd som Q eller betoning, denna parameter styr resonant toppen av bandpass filtret. Detta värde bestämmer skärpan i wah-wah-effekten. Högre värden ger mer resonant /peaky toner.

Djup: denna parameter bestämmer det frekvensområde som sveps av bandpassfiltret. Dess intervall anges som en procentandel av intervallet (0 till centrum frekvens). Om värdet på intervallets procent (0, mittfrekvens) anges som X, är min- och maxfrekvenserna (centrumfrekvens - X) och (centrumfrekvens + X).

Center Frekvens: Denna parameter är mittfrekvensen av bandpass filter svep, och används för att bestämma min och max frekvenser som nämnts ovan.

Wah Frekvens: Detta är frekvensen av att växla riktningen av svep, eller frekvensen av wah-wah ljud. Det är frekvensen av den trekantiga vågen som beskrivs ovan.

Högpasfilter

Ett högpasfilter (kallas ibland för lågskuret filter) tar bort alla låga frekvenser under ett angivet Hz. Detta är användbart om du vill göra din inspelning ljud tydligare eller mindre leriga. Det är mycket vanligt att använda ett high-pass filter på ca 300Hz på alla röstinspelningar för att förbättra begripligheten.

Lågpasfilter

Ett lågpasfilter (kallas ibland för högskuret filter) tar bort alla höga frekvenser över en angiven Hz.

Reverb

Reverb är många små randomiserade reflektioner av ett ljud som kommer efter en inställd tid. Det märks mest i när någon talar i ett rum, hall, etc. När du spelar in i en studio, det finns oftast mycket lite reverb som kan göra inspelningen ljud platt. Lägga reverb till dina spår kan bidra till att göra inspelningen känns mer live. Den reverb nivå är amplituden - 99 är mycket våt, 0 är torr. Tiden kan vara mellan 100 och 800ms - 200ms låter som ett litet rum eller 800ms låter som en stor hall.

Utjämnare(Visuellt, Grafiskt, Parametriskt)

Vänligen se ämne "Equalizer".

Pitch Korrigering

Pitch korrigering är ett kraftfullt verktyg som kan användas för att göra mindre justeringar av en röst tonhöjd. Ladda ett röstklipp, markera den del av klippet som måste justeras, klicka på **knap** **pen Pitch Correction** i verktygsfältet för att öppna fönstret för pitchkorrigering.

I fönstret Pitch Correction kan du se rösten i noter. Om det behövs lägger du till några nodpunkter på stigningslinjen genom att klicka på den och dra punkterna för att öka eller minska tonhöjden på de önskade platserna. Ta bort en nodpunkt genom att högerklicka på den. Ändringar kommer att tillämpas före uppspelning eller när dialogen stängs.

Se avsnittet "Pitch Correction Window".

Surroundljud

Se ämne "Surround sound".

Effekter - Förstärk

Förstärk

Att 'amplify' är att öka ljudstyrkan eller volymen i den valda regionen. Om du vill göra en del av inspelningen mjukare eller högre markerar du den och använder sedan menyn Effekter -> Amplify. Volymen anges i procent (100 är ingen förändring, 50 är -6dB mjukare eller 200 är +6dB högre).

Effekter - Normalisera

Normalisera

Att 'normalisera' är att justera volymen så att den mest högljudda toppen är lika med (eller en procentandel av) den maximala signal som kan användas i digitalt ljud. Vanligtvis du normalisera filer till 100% av den sista etappen i produktionen för att göra det mest möjliga utan distorsion. En annan anledning att normalisera är att ha flera spår ljud lika högt, eller att ha lika genomsnittliga loudness.

Normaliseringsmetoden Peak hittar provet av den största magnituden i filen. Normalisering görs sedan med detta värde som topp. Med Normalize Peak Level inställd på 100% (0dB) kommer hela filen att förstärkas så att toppen når 0dB.

Normaliseringsmetoden Genomsnittlig ljudhet (RMS)' normaliseras enligt filens genomsnittliga ljudhet, eller volym. Flera filer normaliserade till samma toppnivå med denna metod kommer att ha lika genomsnittlig loudness. Den 'Normalisera toppnivån' för denna metod bör ställas in mycket lägre än för Peak-metoden, eftersom den genomsnittliga ljudnivån alltid kommer att vara lägre än toppprovet.

Normaliseringsmetoden Peak Loudness (RMS) försöker normalisera enligt hur högt den mest högljudda delen av filen kommer att låta. Detta är den bästa metoden att använda för att få flera spår att låta lika högt. Som med Genomsnittlig loudness bör 'Normalisera toppnivå' för denna metod sättas lägre än för Peak-metoden, eftersom toppstentalet är lägre än toppprovet. Den faktiska algoritmen som används tar RMS av varje 50ms fönster i filen, rangordnar fönstren från mest högljudda till tystaste, och sedan tar den 95:e percentilen av dessa som topp. Observera att ingen justering görs för människans olika uppfattning om olika frekvenser.

Metoden Perceived Loudness (dBA) använder A-viktade decibel som är ett uttryck för den relativa ljudhögheten i luften som uppfattas av det mänskliga örat. Normalisering görs eftersom det mänskliga örat är mindre känsligt vid låga ljudfrekvenser, särskilt under 1000 Hz, än vid höga ljudfrekvenser.

Normaliseringsmetoden Integrated Loudness (EBU) använder R-128, en internationell standard för högljutt normalisering och maximal ljudnivå. Flera plattformar använder detta som Spotify (-14dB), YouTube (-14dB), Apple Music (-16dB), Facebook (-18dB) och TV / Radio (-23dB). Se [EBU R-128](#) för mer information.

Effekter - Kompressor

Kompressor

Kompressorns ljusteffekt begränsar volymnivåerna för en ljudinspelning så att den håller sig inom ett visst ljudområde. Ett exempel på var det används är i TV-sändningar, där det säkerställer att volymnivåerna för annonser uppfattas som högre än själva TV-programmet, utan någon förändring i den faktiska sändningsvolymen.

Den har också en användning för inspelning av ljud från ett medium till ett annat, där de två medierna inte klarar av att hantera samma utbud av volymnivåer (t.ex. kan en CD hantera ett mycket större utbud än ett kassetband).

Inställningen "Tröskelvärde" fungerar genom att detektera när ljudinspelningsvolymen överstiger en definierad decibelnivå. Det sedan gradvis dämpar ljudet för att få ner den under dB nivå, och gör det på ett sådant sätt att lyssnaren inte kommer att vara medveten om dämpningen sker.

"Ratio"-inställningen begränsar mängden volymen nivån på inspelningen ökar vid ett och samma tillfälle. Om du till exempel ville att volymnivåerna för en inspelning bara skulle öka med som mest 1/4 av det belopp de normalt skulle öka, då skulle detta motsvara ett Förhållande på 4:1. Så om inspelningsvolymen nivå ökade med 8dB, då du bara skulle höra en 2dB volymökning.

Inställningen "Limit" definierar på vilken maximal decibelnivå ljudinspelningen kommer att tillåtas stiga upp till. Så om, till exempel, den Gräns var satt till 0dB, då du aldrig kommer att höra volymnivån för inspelningen få högre än 0dB. Inställningen Gräns har likheter med inställningen Tröskelvärde, men den största skillnaden är att Tröskelvärdet tillåter att ljud går över den definierade decibelnivån (under en kort tid), medan gränsen inte gör det.

Du kommer att upptäcka att den minsta Limit-volym du kan ställa in är densamma som det maximala Threshold-värdet. Detta innebär i princip att i alla situationer kommer ljudet att börja dämpas på tröskelnivå, men kommer aldrig att höras högre än gränsen.

Effekter - Equalizer

Equalizer

En equalizer ändrar frekvenssvaret för en signal så den har olika tonkvaliteter.

När du har valt Effekt-menyn -> Equalizer ser du en dialogruta som innehåller tre olika Equalizer-representationer. Använd flikarna längst upp för att välja mellan vyerna Visual Equalizer, Graphic och Parametric Equalizer.

Visual Equalizer

Left click på någon punkt för att skapa en ny bandpunkt. För att ta bort en bandpunkt right click på den. För att hjälpa dig med att forma Equalizer-grafen på det sätt du vill, finns det en förinställd lista som visar de vanligaste sorters filter som används i Equalizer-grafen. Du kan välja vilket förinställt filter som helst från listan och sedan manipulera filtret för att uppnå den effekt du önskar. Listan med filter att välja mellan och hur du kan forma dem förklaras nedan. Observera att alla fält där ett frekvensvärde anges kan ha ett högsta värde på 20000 (Hertz).

Grafisk Equalizer

Den Grafiska Equalizer använder diskreta reglage för att ställa in förstärkning eller dämpning av en signal vid en viss frekvens. Du kan välja hur många reglage du skulle vilja manipulera genom att ange ett värde mellan 3 och 20 i rutan längst upp på displayen. När du ändrar antalet reglage du skulle vilja utnyttja, är frekvenserna automatiskt tilldelas för att bäst spänna över hörbara frekvensområdet från 20Hz till 20kHz. Välja förinställningar kan du enkelt konfigurera vanliga filter som lågpäss eller högpäss. Observera att när du ändrar grafiska Equalizer ändras inte vyerna Visual och Parametric Equalizer, eftersom ändringarna i de tre vyerna inte är kompatibla.

Parametrisk Equalizer

Parametric Equalizern liknar Den Grafiska Equalizern, men med mer kontroll. Här kan du justera frekvensen och bandbredden för de enskilda skjutreglaget med left clicking på frekvens- eller Q-värdena under varje skjutreglage. Frekvens måste ställas in mellan 20Hz och 20 000 Hz. Parametern Q måste ställas in mellan 0,05 och 20. En högre Q orsakar förstärkning eller dämpning topp vid frekvensen att vara mycket skarp, och därför mindre benägna att påverka intilliggande frekvensinnehåll, medan en lägre Q tillämpar modifieringen smidigare över frekvensspektrumet.

- BandPassfilter
- Håller endast de frekvenserna i ljudet mellan ett visst intervall. -Startfrekvens
- Den lägre cutoff frekvensvärdet, i Hertz.
- Slutfrekvens
- Den övre cutoff frekvensen värderar, i Hertz.
- Lutning Längd
- Bredden på lutningen som sträcker sig från de nedre och övre cutoff-punkterna, i Hertz.
- Amplitud
- Graden att frekvenserna utanför cutoffområdet undertrycks. 6dB innebär att volymen minskas till en halv, 12dB innebär att volymen minskas till en fjärdedel. Maxvärde är 60dB.
- Band stopp/klipp filter
- Håller alla frekvenser i ljudet utom de mellan ett visst intervall.
- Startfrekvens
- Den lägre stoppfrekvensen, i Hertz.
- Slutfrekvens
- Den övre stoppfrekvensen, i Hertz.
- Lutning Längd
- Bredden på lutningen som sträcker sig från de nedre och övre stopppunkterna, i Hertz.

- Avvisande
- Graden att frekvenserna inne i stoppområdet undertrycks. 6dB innebär att volymen minskas till en halv, 12dB innebär att volymen minskas till en fjärdedel. Maxvärde är 60dB.
- HögPassfilter
- Håller endast de frekvenserna i ljudet över ett visst värde.
- Pass Frekvens
- Peka som alla frekvenser ovanför ska hållas på, i Hertz.
- Lutning Längd
- Bredden på lutningen som sträcker sig från passfrekvensen, i Hertz.
- Lågpassfilter
- Håller endast de frekvenserna i ljudet under ett visst värde.
- Pass Frekvens
- Peka som alla frekvenser nedanför är att hållas, i Hertz.
- Lutning Längd
- Bredden på lutningen som sträcker sig från passfrekvensen, i Hertz.
- Filter för skåra
- Dämpar frekvenserna i det angivna intervallet till mycket låga nivåer och passerar alla andra frekvenser oföränderliga. Det finns ingen lutning - frekvenser är antingen försvagade eller inte.
- Startfrekvens
- Den lägre cutoff frekvensvärdet, i Hertz.
- Slutfrekvens
- Den övre cutoff frekvensen värderar, i Hertz.
- Boost Filter
- Antingen dämpar eller ökar frekvenser i det angivna intervallet och passerar alla andra oföränderliga.
- Startfrekvens
- Den lägre boost / cut frekvensvärde, i Hertz.
- Slutfrekvens
- Det övre boost-/skärfrekvensvärdet, i Hertz.
- Lutning Längd
- Bredden på lutningen som sträcker sig från de nedre och övre boost/cut-punkterna, i Hertz.
- Amplitud
- Graden att frekvenserna inuti boost/cut-området antingen är boostade eller kapade. 6dB innebär att volymen ökas till dubbelt så mycket som det ursprungliga beloppet, och 12dB innebär att volymen ökas till fyra gånger det ursprungliga beloppet. 20dB.
- Högpasshylla Filter
- Dämpar signaler av frekvenser under skärfrekvensen och passerar alla andra oföränderliga.
- Startfrekvens
- Det lägre snittfrekvensvärdet, i Hertz.
- Sluttningen
- Bredden på lutningen som sträcker sig från de nedre och övre snittpunkterna, i Hertz.
- Avvisande
- Graden att frekvenserna inuti snittområdet kapas. 6dB innebär att volymen dämpas till ungefär hälften av den ursprungliga nivån, och 12dB innebär att volymen dämpas till ungefär en fjärdedel av den ursprungliga nivån.
- Lågpasshylla filter
- Dämpar signaler av frekvenser ovanför klippfrekvensen och passerar alla andra oföränderliga.
- Startfrekvens
- Det lägre snittfrekvensvärdet, i Hertz.

- Sluttningen
 - Bredden på lutningen som sträcker sig från de nedre och övre snittpunkterna, i Hertz.
 - Avvisande
 - Graden att frekvenserna inuti snittområdet kapas. 6dB innebär att volymen dämpas till ungefär hälften av den ursprungliga nivån, och 12dB innebär att volymen dämpas till ungefär en fjärdedel av den ursprungliga nivån.
- Om du använder equalizern helt enkelt att släppa lägre frekvenser, bör du alltid prova High Pass-filtret först (Effekter-menyn -> High Pass Filter), eftersom det är bättre och snabbare för mycket låga frekvenser.

Effekter - Kuvert

Kuvert

'kuvertet' är volymförändringen för den valda regionen över tid. Detta kan användas för att göra fina justeringar av volymen över tiden eller ännu mer rå förändringar som tona in eller tona ut.

Välj den region som du vill ändra volymen över och använd fliken Nivåer -> eller Meny -> -> Kuvert. Klicka och dra på någon punkt för att justera sin volym (högerklicka tar bort punkten). Klicka på knappen Ange plan för att återställa volymen och ta bort extra volympunkter.

Effekter - Stereopanna

Stereopanna

Med stereopannas effekt kan du ändra hur högt ljudet är som kommer ut vänster eller höger högtalare. Till exempel om du hade en stereoinspelning med allt ljud som kommer ut från endast en högtalare, kan du använda paneffekten för att "centrera" ljudet själv. Du kan också göra en centrerad ljudändring flytta en från högtalare till den andra som ljudfilen spelas upp.

Välj den region du vill ändra panorera för och välj Effekter -> Stereo Pan. Klicka på en punkt och flytta den uppåt för en volymökning på vänster högtalare, eller flytta den nedåt för en volymökning på höger högtalare.

Observera stereopannans effekt fungerar endast på stereofiler. Om din fil inte är stereo måste du först konvertera den till stereo genom att välja Redigera -> Convert Channels -> Stereo.

Effekter - Echo

Echo

Ett eko är en upprepning av ljudet efter en kort tid (vanligtvis 400 - 1000ms). Det låter lite som om personen är i en stor arena eller skriker mellan två berg.

För att lägga till echo markera regionen och använda menyn Effekter -> Echo sedan ange varaktighet och amplitud för ekot. Varaktigheten är den tid efter vilken ljudet upprepas - vanligtvis är detta mellan 400 och 1000ms. Amplituden kan vara mellan 1 - 99% (99 är ett mycket högt eko).

Effekter - Pitch Shifter

Pitch Shifter

Pitch Shifter är en ljudeffekt som höjer eller sänker tonhöjden för ljudsignaler. Du kan justera skiftreglagens hastighet genom att dra reglaget i inställningarna.

Effekter - Reverb

Reverb

Reverb är många små reflektioner av ljudet som kommer efter en inställd tid. Det uppstår oftast när någon talar i ett rum, hall, etc. Mer reverb kallas våt, ingen reverb kallas torr. När du väljer reverb-effekten kommer du att se en dialog med två flikar.

Enkelt

Med den första fliken i reverb-effekten kan du justera reverb-nivå och -tid. Den reverb nivå är amplituden - 99 är mycket våt, 0 är torr. Tiden kan vara mellan 100 och 800ms - 200ms låter som ett litet rum eller 800ms en stor hall. Om du lägger till för mycket reverb det kan låta som personen är i ett rör eller i badrummet.

På fliken Enkel finns också förinställda alternativ att välja mellan, beroende på hur stort utrymmet som simuleras är. Klicka på uppspelningsknappen längst ned på fliken för att förhandsgranska reverb-effekten på ditt ljud.

Rum Design

Med den andra fliken i reverb-effekten kan du ange måtten på ett rum, källans och lyssnarens position samt rumsabsorptionen med förinställda alternativ för de material som utgör väggarna, golvet och taket i rummet. Klicka på uppspelningsknappen längst ned på fliken för att förhandsgranska inställningarna för reverb på ditt ljud.

Effekter - Phaser

Phaser

Faserljudeffekten skapas genom att en något fördröjd signal blandas med originalet. Du kan ställa in fördröjningen i ms (standard 5ms) och den våta torra vinsten i procent. 100% is våt. 0% is av/torr.

Effekter - Flanger

Flanger

En Flanger ljudeffekt liknar phasern förutom att fördröjningen sakta moduleras över tiden. Du anger startfördröjningstiden (standard 5ms), frekvensen för modulering i tider per sekund (standard 0,5Hz vilket är 2 sekunder) djupet på moduleringen (standard 70%) och den våta torra förstärkningen (100% f eller våt, 0% for torr, standard 60%).

Effekter - Vibrato

Vibrato

Vibratoljudeffekten är en pulserande av tonhöjden på ett djup och frekvens som användaren angett. Ju högre Frekvens (Hz) inställd, desto oftare kommer pulserna att höras, och ju högre Djup (halvtoner), desto bredare fluktuation i tonhöjd kommer att bli.

Effekter - Tremolo

Tremolo

Den tremolo ljudeffekt liknar vibrato effekt, förutom att amplituden pulserar snarare än tonhöjden. Ju högre Frekvens (Hz) set, desto oftare kommer pulsationen att höras, och ju högre Djup (%), desto djupare fluktuationer i volym.

Effekter - Doppler

Doppler

Dopplereffekten simulerar ljudet av ett passerande fordon, som har en hög tonhöjd när den närmar sig, och övergår till en låg stigning när man reser bort från lyssnaren. Ange Velocity (i km/h) för den passerande källan; en högre hastighet kommer att resultera i en högre startstigning och lägre ändhöjd. Justera Lyssnaren Vågräta och lodräta positioner för att indikera lyssnarens horisontella och/eller vertikala position till den passerande källan; leka med värdena för att uppnå olika kombinationer av tonhöjd.

Effekter - Wah-Wah

Wah-Wah

Som namnet antyder modularar effekten ett specificerat frekvensband inom provet, vilket resulterar i det karakteristiska "Wah wah"-ljudet. Effekten är ett bandpassfilter med dess centrumfrekvens (inte att förväxla med mittfrekvensparametern, nedan) som alternerande mellan en minfrekvens och maxfrekvens (specificerad av centrumfrekvens- och djupparametrarna) och från maxfrekvens till min frekvens. Frekvensen av växlande riktning representeras som en triangulär våg med en frekvens som anges av parametern wah frekvens.

Resonans: även känd som Q eller betoning, denna parameter styr resonant toppen av bandpass filtret. Detta värde bestämmer skärpan i wah-wah-effekten. Högre värden ger mer resonant /peaky toner.

Djup: denna parameter bestämmer det frekvensområde som sveps av bandpassfiltret. Dess intervall anges som en procentandel av intervallet (0 till centrum frekvens). Om värdet på intervallets procent (0, mittfrekvens) anges som X, är min- och maxfrekvenserna (centrumfrekvens - X) och (centrumfrekvens + X).

Center Frekvens: Denna parameter är mittfrekvensen av bandpass filter svep, och används för att bestämma min och max frekvenser som nämnts ovan.

Wah Frekvens: Detta är frekvensen av att växla riktningen av svep, eller frekvensen av wah-wah ljud. Det är frekvensen av den trekantiga vågen som beskrivs ovan.

Effekter - Kör

Kör

Refrängen ljudeffekt används för att göra en röst eller ett instrument låter som 3 röster eller instrument genom att spela originalet med variably försenad och något tonhöjd ändrade kopior av originalet.

Obs: Chorus är ett mycket användbart sätt att göra en mono källa ljud mer stereo. Du bör konvertera din fil till stereo först innan du använder Chorus.

Effekter - Snedvridning

Snedvridning

Medan normalt vi gör allt för att minska distorsion, ibland du vill lägga till den. Det är populärt för användning med gitarrer. Distorsionen mäts mellan 0,0 (av) och 1,0 (klippning). Du anger också nivån där det sparkar in i dB.

För ett mer konsekvent ljud bör du använda Dynamisk intervallkomprimering först innan du lägger till distorsion.

Effekter - AM RadioEffekt

AM Radio

Detta simulerar en AM Radio. Vi har gjort det exakt simulera en bra AM radio. För att göra det värre, tillämpa effekten två gånger. För ett riktigt dåligt ljud, klistra blanda några mjuka vitt brus (använd Tone Generator verktyget) för att simulera dålig mottagning.

Effekter - Telefon Effekt

Telefon

Detta simulerar ljudet ner en telefonlinje. Den simulerar en bra telefonlinje. För att göra det värre tillämpa effekten två gånger och klistra blanda mjukt vitt brus.

Effekter - Omvänd

Omvänd

Denna effekt vänder markeringen på samma sätt spelar en spela eller tejp bakåt skulle.

Effekter - Fading

Tona in

För att tona in använd menyn Effekter -> Tona in.

Tona ut

För att tona ut använd menyn Effekter -> Tona ut.

Tona ut och trimma

Alternativet tona ut och trimma är en kombinerad funktion som tonas ut över markeringen och markerar sedan slutet av markeringen som slutet av filen. Detta används ofta i slutet av musikspår.

Crossfade

CrossFade-verktyget låter dig blanda ihop röst och musik på en mängd olika sätt. Du kan till exempel:

- Tona ut ett musikspår medan du bleknar i ett annat spår,
- tona ut ett musikspår och en cue i ett röstspår med full volym (eller tvärtom), eller
- överlagra slutet av en röst spår med starten av ett annat spår.

Om du vill använda verktyget väljer du först den region för ljud du vill utföra korsfade på. Om du vill korsfade mellan två filer måste du kombinera de två filerna tillsammans först till en fil.

Därefter går du till Effekt-menyn -> CrossFade. Ett fönster kommer att visas, som visar en graf och ett antal datafält.

Grafen är uppdelad i två sektioner, den övre delen visar blekningen i en del av ljudet, botten visar blekningen ut. Det område som korsfade ska utföras på markeras med blått, och omges av markörer som visar start och på regionen crossfade. Det finns en sekund av vågformen på vardera sidan av den markerade delen, som är till för att ge en bättre bild av korshandskar.

Om du håller musen över någon del av grafen kan du se vilka delar av grafen som motsvarar vilken tid i ljudvågformen.

Datafälten fungerar enligt följande:

- Start- och markerade positioner
- Berättar start- och sluttiderna för det ljud du valt i vågformen. **Observera:** Dessa tider motsvarar INTE start- och sluttiderna du ser i graffönstret! Läs vidare!
- Gap Tid
- Detta säger hur lång den crossfade regionen kommer att vara, i millisekunder. Den här tiden kan ändras när korsfade utförs, om tona in och tona ut gånger är större än detta värde. **Observera:** Om denna tid är kortare än det ljud du valt då mitt i det valda ljudet kommer att gå förlorade som ett resultat av crossfade.
- Tona in time
- Hur lång tid som ska tonas i slutet av det markerade ljudet. Om du till exempel väljer 5000 ms ljud och en Fade In Time på 1000ms, så kommer de sista 1000ms av ditt val att tona in under de senaste 1000 ms av korsfade.
- Tona ut tid
- Hur lång tid som ska tonas ut i början av det markerade ljudet.
- Tona typ
- Formen på övergången över tiden för tona in eller ut. Du kan välja från Linjär, Logaritmiska, Exponentiella eller Sinusformade blekna typer.
- Linjär - Volymförändring kommer att ske jämnt över tiden.
- Exponentiell - Volymförändring kommer att börja långsamt till att börja med och sedan snabbt bli snabbare mot slutet.
- Sinusformal - Volymförändring kommer att börja långsamt, sedan öka snabbt, sedan sakta ner igen mot slutet.

- Logaritmisk - Volymförändring kommer att starta snabbt och sakta ner mot slutet.

Så med ovanstående information i åtanke, kommer korsfade arbeta enligt följande:

1. En Fade-Out-buffert kommer att skapas med en längd av Gap-tiden. I början av bufferten kommer att vara början på ditt ljud val, tona ut över Fade Out Time.
2. En Fade-In-buffert kommer att skapas med en längd på Gap-tiden. I slutet av bufferten kommer att vara slutet på ditt ljud val, bleknar in över Fade In Time.
3. Den Fade-In och Fade-Out buffertar kommer att blandas ihop, och ersätta din ljudval.

Effekter - Hastighet och Pitch Ändra

Enkel hastighet och Pitch Change

Detta spelar upp inspelningen snabbare eller långsammare vilket i sin tur ökar eller minskar tonhöjden för. Denna funktion är användbar för att korrigera långsamma eller snabba band.

Hastighetsändring

Normala hastighetsförändringar (dvs. "Enkel hastighet och tonhöjdsändring" ovan) ändrar tonhöjden i proportion till hastigheten. Om du vill ändra hastigheten men hålla tonhöjden samma använda denna funktion. Hastigheten kan ändra ljudets varaktighet. Tidslängden (i sekunder) kan också justeras med hjälp av denna effekt.

Tonhöjd Förändring

Detta ändrar inspelningens tonhöjd utan att ändra hastigheten (dvs. det ovanstående converse). Byte av semitoner kan också justeras med hjälp av denna effekt

Pitch Hastighet Profil

På så sätt kan du ange hur mycket stigning, hastighet eller stigning och hastighet ska ändras vid någon punkt i filen, med hjälp av en graf.

Effekter - Minska Sång

Minska Sång

Om du vill minska sången från ett musikspår kan du använda den här effekten. Du kan välja en av de tre metoderna för att minska sången.

1. **Använd WavePad AI / Machine Learning för att ta bort sång (rekommenderas-långsam)** Den här metoden använder en maskininlärningsmodell för att automatiskt uppskatta sång i ett visst ljud. Den här metoden kräver inte att ljudet är stereo. Använd röstreduktionsnivå enligt dina behov. Ljus kommer att producera mindre artefakter men mindre vokal minskning, medan aggressiv kommer att minska sången mer men producera fler artefakter och buller.
2. **Använd WavePad Parametrisk röstreduktion för att ta bort sång** Den här metoden kommer att försöka identifiera rösten i vänster till höger-spektrumet av en stereoinspelning och ta bort den. Inspelningen måste vara stereo (från en original stereokälla som en CD - helt enkelt konvertera en fil till stereo fungerar inte). Det kommer också att ta bort alla instrument nära rösten i stereospektrumet.
3. **Använd enkel kanalsubtraktion för att ta bort centerljud (snabbt)** Det här alternativet fungerar bäst om sången spelas in i mitten av stereoinspelningen med instrument som är rumsligt åtskilda. Om stereon helt enkelt är en mono kopierad till vänster och höger kanaler, kommer bristen på rumslik separation att resultera i tystnad snarare än en relativ minskning av sången.

Obs: det är omöjligt att ta bort sången perfekt utan den ursprungliga mix spåret. Du kommer att märka vissa instrument kan tas bort också och några vokala kvar. Effekten kommer inte heller att fungera på vissa filer som tidigare har kodat i en mycket komprimerad form som mp3 (eftersom detta ta bort vissa stereo djup).

Effekter - Isolera sång

Isolera sång

Om du vill isolera sången från ett musikspår kan du använda den här effekten. Du kan välja en av de tre nivåerna efter dina behov. Ljus kommer att producera mindre bakgrundsmusikreduktion, medan aggressiv kommer att minska mer.

Det är omöjligt att isolera sången perfekt utan det ursprungliga mixspåret. Du kommer att märka att en del musik finns kvar. Effekten fungerar inte heller på vissa filer som tidigare har kodats i en mycket komprimerad form som mp3 (eftersom detta tar bort lite stereodjup).

Effekter - Anonym effekt

Anonym effekt

Använd den här effekten om du vill göra ett röstinspelningsljud anonymt eller oigenkännligt. Använd någon av standardförinställningarna för effekten eller justera beloppen För Stigning, Hastighet och Förvrängning för att skapa en egen Anonym rösteffekt. Använd Pitch Change för att göra ljudet grovt eller skarpt. Använd hastighetsändringen för att göra inspelningen snabbare eller långsammare. Lägg till distorsion för att öka det vita bruset i rösten och neutralisera bakgrundsljud.

Tryck på knappen Spela upp för att lyssna på inspelningen med de effekter som tillämpas när du gör justeringar. Tryck på knappen Bypass för att lyssna på originalfilen utan effekten. När du är nöjd med resultatet trycker du på knappen Använd för att lägga till effekten i din ljudfil.

Använd Spara förinställning... knappen för att skapa en egen Förinställning baserat på dina föredragna inställningar. Ta bort en Förinställning genom att markera den i listan och klicka sedan på knappen Ta bort förinställning.

Obs: Denna effekt kan bara göra rösten oigenkännlig för det mänskliga örat. Det är möjligt att digitalt, röstfilen kunde returneras till sitt ursprungliga ljud. Om du vill ha en säkrare metod använder du Navigera tal på verktygsfliken för att konvertera inspelningen till text. Använd sedan text till tal-verktyget för att få texten inspelad till en röstfil av din talmotor.

Effekter - Röst förändring

Röst förändring

The Voice Changer tillåter sångförvrängning genom att ändra tonhöjd, halvtoner, cent och klang, genom att modulera ton, och lägga till viska / brus till rösten.

Mediefiler och annat innehåll - Redaktör för transkription

Redaktör för transkription

Transkriptionsredigeringsverktyget känner igen talet i ett klipp och genererar en transkription från denna information. Det låter dig sedan modifiera klippet genom att modifiera utskriften. För att använda den här funktionen, välj valfritt ljudklipp eller videoklipp som har ljud. Gå sedan till fliken Röst och klicka på knappen Transcript Editor. En utskrift av klippet kommer att genereras. Avskriften kommer att delas in i fraser. Du kan se varje fras genom att hålla muspekaren över utskriften med musen. Frasen som din mus är över kommer att markeras.

Flytta en fras i en transkription

Om du vill flytta en fras i en transkription klickar du bara på den och drar den till önskad plats.

Dela upp en avskrift

Om du vill dela upp mellan fraser i en transkription håller du muspekaren över utrymmet mellan fraserna. En stapellinje visas för att indikera var delningen kommer att ske. Klicka med musen för att göra delningen.

Effekter - Fönstret Grupp effekter

MixPads grupp effekter fönster kan ha flera spår dirigerade genom det. Detta är användbart för att tillämpa samma effekter på en grupp anslutna spår, t.ex. flera skiktade gitarrdelar utan att individuellt behöva öppna vart och ett av dessa spår och redigera deras effektsteg separat. Det har sido fördelen att vara mindre resurskrävande också eftersom du inte behöver köra så många plugin-instanser.

Lägg till grupp effekt

Om du vill lägga till en grupp effekt klickar du bara på > -> klicka sedan på Lägg till grupp. MixPad låter dig bygga kedjor av levande effekter på varje spår. Mer information finns i avsnittet: Effekter.

Byt namn på grupp effekt

Om du vill byta namn på en grupp effekt klickar du bara på > -> och sedan på Byt namn på grupp. Dialogrutan Byt namn på grupp effekter visas och väljer sedan den grupp som du vill byta namn på.

Ta bort grupp effekt

Om du vill ta bort en grupp effekt klickar du bara på menyn -> ->- grupp effekt och klickar sedan på Ta bort grupp. Dialogrutan Ta bort grupp effekter visas och markerar sedan den grupp som du vill ta bort.

Effekter - Fönstret Huvudeffekter

Master Effects Window hanterar den effektkedja som tillämpas på projektets överblandade blandning. Öppna den här funktionen genom att klicka på Meny, välj Visa och klicka på Bakgrundseffekter Fönster.

Effekter - Fönstret Pitch Correction

Tonhöjdskorrigering är ett kraftfullt verktyg som kan användas för att göra mindre justeringar av en rösts tonhöjd. Ladda ett röstklipp, välj den del av klippet som behöver justeras, klicka på **Pitch Correction-knappen** i verktygsfältet för att öppna fönstret för tonhöjdskorrigering.

I fönstret Pitch Correction kan du se rösten i noter. Om det behövs lägger du till några nodpunkter på stigningslinjen genom att klicka på den och dra punkterna för att öka eller minska tonhöjden på de önskade platserna. Ta bort en nodpunkt genom att högerklicka på den. Ändringar kommer att tillämpas före uppspelning eller när dialogen stängs.

Använd **Automatisk korrigering** i verktygsfältet för att lägga till blekningspunkter i båda ändarna av alla identifierade noter och flytta noterna till närmaste tonhöjd. **Manuell korrigering**

Ljudrensning - Brusreducering

Det finns två sätt att minska buller. Den långsamma men exakta "Spectral Subtraction"-metoden - vanligtvis används där buller är verkligen ett problem - och den snabba "Multiband Noise Gates" metod - oftast bara automatiskt på batch röstinspelning jobb.

Ibland använder båda (spektrala alltid måste vara först) då multiband grindar fungerar mycket bra.

- Spektral subtraktion
- -Automatisk metod
- Detta tillvägagångssätt kommer automatiskt att uppskatta vad som är buller och vad som inte är det. Det fungerar oftast bra på röst och är trevligt och lätt att använda; bara välja region och tillämpa effekten.
- Manuell metod
- För att använda detta måste du:
 1. Välj en kort del av 'endast brus'. Vanligtvis är detta från en lucka i ljudet.
 2. Välj Effekter -> CleanUp -> Brusreducering -> "Grab noise sample från valt område för spektral subtraktion".
 3. Markera hela filen.
 4. Välj Effekter -> CleanUp -> Brusreducering -> "Spektral subtraktion baserat på brusprov".
- Flerbands noise gate
- Multi-Band Noise Gate tar bort alla ljuddata under en given tröskel i ljudfilen. Ett bra bruströskel för de flesta ljudfiler är vanligtvis mellan -30dB och -20dB.

Buller Gate

En bullergrind är ett filter som styr volymen på en ljudsignal. Någon del av ditt ljud som ligger under Tröskelvärdet kommer att dämpas med det belopp du anger.

- Tröskel
- Ljud som faller under denna tröskel kommer att dämpas.
- Håll
- Tidsperioden (i millisekunder) att vänta innan du ansöker dämpningen.
- Släpp
- Tidsperioden (i millisekunder) som vidtagits för att fullt ut tillämpa dämpningen.
- Attack
- Tidsperioden (i millisekunder) som vidtagits för att helt ta bort dämpningen.
- Dämpning
- Mängden att dämpa ljudsignalen när den faller under tröskelvärdet.

Guiden Borttagning av brus

En lättanvänd ljudborttagningsguide finns på fliken Verktyg. Guiden vägleder dig genom att välja de bästa parametrarna baserat på buller typ beskrivning, sedan tillämpar brusreducering. Om du vill använda guiden click knappen Brusborttagning på fliken Verktyg.

Ljudrensning - Klick/Pop borttagning

Borttagning av automatisk klick/pop

Det här verktyget kan du tillämpa en reparation av en enda klick / pop artefakt. Om du vill använda den på rätt sätt måste du zooma in direkt till artefakten och välja en liten region runt den. Välj sedan Verktyg-menyn -> Auto Click/Pop Removal. Reparationen kommer att utföras direkt.

Borttagning av parametrisk klick/pop

Detta verktyg är utformat för att ta bort klick- och popljud från inspelningar. Den är idealisk för dem som har spelat in musik på sin dator från LP-skivor och vill reparera eventuella defekter som orsakas av damm och repor på vinyl.

Om du vill använda verktyget klickar du på Verktyg-menyn -> Parametric Click/Pop Removal. I fönstret som visas kan du konfigurera inställningar för följande fält:

- Klicka på Känslighet
 - Detta är graden av aggressivitet (i procent) som kommer att tillämpas av verktyget när du söker efter klick- och popartefakter. Om du inte vet vad du ska ange, kan du börja med att lämna den på 50%. Ju mer en bit ljud skadas, desto högre kan du behöva ställa in den. Måttligt skadat ljud kan kräva inställningar av 60% - 80%. Var försiktig dock - om du ställer in den för högt, kommer verktyget att börja tänka delar av ljudet är faktiskt klick / pops. Om du ställer in den för lågt naturligtvis, verktyget kommer att tro några klick / pops är en del av ljudet. Försök experimentera för att hitta rätt värde och observera att den nivå du tillämpar på en fil kan vara annorlunda än den nivå du tillämpar i en annan fil.
- Maximal klicklängd
 - Detta är den maximala längd som ett klick varar i ditt ljud, i millisekunder. Som en allmän guide, använd 450ms om du inte vet vad du ska ange. 350ms är lämpligt för ljud med endast små mängder defekter, medan 550ms eller 650ms är lämplig för ljud med massor av defekter.

Ljudrensning - Högpasfilter

Högpasfilter

Ett högpasfilter (kallas ibland för lågskuret filter) tar bort alla låga frekvenser under ett angivet Hz. Detta är användbart om du vill göra din inspelning ljud tydligare eller mindre leriga. Det är mycket vanligt att använda ett high-pass filter på ca 250Hz på alla röstinspelningar för att förbättra begripligheten.

Ljudrensning - Lågpasfilter

Lågpasfilter

Ett lågpasfilter tar bort alla höga frekvenser över en angiven Hz. Detta är användbart om du vill göra din inspelning ljud 'tydligare'. Det är mycket vanligt att använda ett low-pass-filter på ca 1600Hz på alla röstinspelningar för att förbättra begripligheten.

Ljudrensning - Band-Pass Filter

Band-Pass Filter

Ett bandpassfilter tar bort både låga och höga frekvenser under respektive över en angiven Hz. Detta är användbart om du vill markera ett specifikt frekvensintervall för att göra sång eller instrument mer framträdande.

Ljudrensning - Kontroll för automatisk förstärkning

Kontroll för automatisk förstärkning

Justerar automatiskt amplituden för att kompensera för variationer vid ingången, för att bibehålla en lämplig amplitud vid utgången. Ändrar nivån på filen upp och ner över tidsperioder (tidsram: 5 sekunder)

De-esser tillämpas för att undvika att AGC ökar "S" -ljuden och gör dem för höga (standard för röst: 2200Hz).

Högpassfilter används för att undvika lågfrekvent bas vilket gör att AGC minskar volymen (standard för röst 450Hz).

Andra funktioner som kan användas med AGC:

- Normalisering – ändrar nivån på hela filen lika (tidsram: hela filens varaktighet)
- Dynamisk räckvidd kompressor – momentan reglering av volymen så att mjukare ljud ökas och högre ljud minskar (tidsram: 100ms)

Ljudrensning - Korrigering av DC-förskjutning

Korrigering av DC-förskjutning

Ofta när du spelar in ljud med dålig elektronik inspelningen har en konstant 'DC' nivå i hela filen. Eftersom örat inte kan höra detta kommer du inte att märka det förrän du försöker redigera i andra ljud när du kan höra hemska klick. Om du tror att detta är problemet kan du köra DC Offset Correction över hela inspelningen innan du börjar redigera. En annan (och eventuellt bättre) sätt att hantera detta problem är att köra ett högpasfilter (säg vid 50Hz) över inspelningen.

Ljudrensning - De-esser

De-esser

Minska den överdrivna framträdande plats sibilant konsonanter, såsom de ljud som normalt representeras på engelska av "s", "z", "ch", "j" och "sh".

Om du vill använda verktyget klickar du på Verktyg-menyn -> De-esser.

NCH Ljudbibliotek - NCH Ljudbibliotek

NCH Sound Library är en samling av tusentals royaltyfria ljudeffekter som kan läggas till i ditt projekt.

När du har öppnat biblioteket visas följande:

Mappträd

På vänster sida representerar varje mapp en kategori av ljud. Expandera en mapp om du antingen vill se dess undermappar eller en lista med ljud som den innehåller.

Ljudlista

På höger sida listas alla ljud i den för tillfället valda kategorin. Detta kommer att vara tomt tills en kategori har valts.

Förhandsgranska ljud

Välj ett ljud i listan klicka sedan på knappen **Spela upp** för att höra det. Klicka på Stoppa när du är **klar**.

Ladda ner

Välj ett ljud i listan klicka sedan på knappen **Hämta** för att hämta ljudet (om det inte redan har hämtats).

Alternativ - Allmänt

Ljuduppspelning

Om du har mer än ett ljudkort installerat välj det ljudkort som du vill MixPad att använda med hjälp av LjudSpela Enhet pull down-listan. Om du väljer en ASIO-enhet kan du också välja vilka utkanaler som ska användas.

Vi föreslår att du använder CoreAudio, DirectSound eller ASIO-enheter som din uppspelningsenhet, eftersom de har mycket bättre prestanda och kvalitet än MME. Om du väljer MME-enhet och försöker börja spela igen medan MixPad spelar är fördröjningen och avbrottet uppenbart.

Exempelfrekvens för standarduppspelning

Välj den samplingsfrekvens som du vill använda som standard för alla nya projekt när du spelar upp med MixPad. Om du siktar på CD-kvalitet väljer du 44100Hz. Använd "Auto" för att låta Mixpad välja det bästa provet för dig. Om du vill ändra alternativen för det aktuella projektet använder du "Meny->File->Projekialternativ...".

Standarduppspelningsskanaler

Välj de kanaler som vill använda som standard för alla nya projekt när du spelar upp med MixPad. Om du vill skapa ett surroundljudprojekt konfigurerar du kanalerna som 5.1- eller 7.1-surround.

Exempelfrekvens för standardinspelning

Välj den samplingsfrekvens som du vill använda som standard för ett nytt projekt när du spelar in ett ljudklipp.

Matcha samplingsfrekvens för innehåll

Om den här funktionen är aktiv och innehåll läggs till som har en högre samplingsfrekvens än den valda inspelningssamplingshastigheten, kommer inspelningssamplingshastigheten att justeras till den högsta av något innehåll (till ett minimum av 44100 Hz).

Offsetinspelningar för latens

Om inspelningarna du gör med MixPad inte är perfekt synkroniserade med varandra kan du ha problem med maskinvarufördröjning. Du kan ange en förskjutning i millisekunder här som automatiskt justerar dina inspelningar. Det här alternativet är bara tillgängligt om du använder en MME-inspelare. Problemet med latens bör inte påverka dig om du använder en ASIO-kompatibel ljudenhet och väljer ASIO-drivrutiner för både uppspelning och inspelning.

Ersätt underläggsklämmen vid inspelning med nytt klipp

Om du spelar in över ett underläggsklämma är standardinställningen att det klippet ska ersättas. Ändra detta genom att gå till MixPad Options->General ljudinspelning.

Ersätt underläggsklämmen - Den nya inspelningen ersätter underläggsklämmen.

Om det här alternativet är avmarkerat behålls underläggsklämmen. Den nya inspelningen kommer att placeras ovanpå underläggsklämmen.

Punch and Roll-inställningar

Den här knappen öppnar ett fönster där du kan ställa in hur Punch and Roll-inspelningsläget beter sig inom ett valt inspelningsområde. För mer information om Punch and Roll-inspelningsläget, se avsnittet [Spela in ett klipp](#) i den här handboken.

Alternativ - Meddelanden

Varna när du tar bort ett klipp

Markera den här rutan om du vill bli varnad när du försöker ta bort ett klipp från projektfönstret.

Varna när du tar bort ett spår

Markera den här rutan om du vill bli varnad när du än försöker ta bort ett spår från projektfönstret.

Be att återge MIDI-filer vid panorering

Markera den här rutan om du vill bli ombedd att återge dina MIDI-klipp när du ändrar pannan på ett spår som innehåller MIDI-klipp.

Varna när du flyttar låsta klipp

Markera den här rutan om du vill bli varnad när du försöker flytta låsta klipp.

Varna när du använder MME-enheter

Markera den här rutan om du vill bli varnad när du försöker använda MME-enhet.

Varna för ASIO-latensproblem

Markera den här rutan om du vill bli varnad när MixPad har problem med svarstid med ASIO-maskinvara.

Berätta när det gick att skapa ett beatklipp

Markera den här rutan om du vill bli meddelad när du skapar ett taktklipp med beat maker.

Berätta när ett eller flera Beat Maker-spår inte har tilldelats något ljud

Markera den här rutan om du vill bli meddelad när ett eller flera Beat Maker-spår inte har tilldelats något ljud.

Erbjudande att ladda filer i mix-tape -formation

Markera den här rutan om du vill erbjudas möjligheten att läsa in filer från början till slut med en korsfasad mellan dem.

När projektexporten är klar

Välj den åtgärd du vill ska hända efter att framgångsrikt exportera ett projekt.

Alternativ - Metronom

Välj ett anpassat metronomljud

Markera den här rutan om du skulle vilja välja ditt eget metronomljud. Annars kommer MixPad att använda standardljudet i Metronome.

Ta bort tystnad från anpassat ljud

Markera den här rutan om du vill att MixPad automatiskt ska trimma tystnad som hittades i början av ditt anpassade slagljud.

Använd skjutreglaget för metronomvolymen för att styra hur högt metronomljudet spelas upp när det är aktiverat.

Inställningar för förrullning

Spela bara metronom under inspelningen

Välj den här rutan för att få metronomen bara att göra ett ljud medan den är i förrullningsfasen. Detta kan hjälpa om du vill räknas in i en inspelning men då skulle föredra tid baserat på andra redan inspelade spår.

Aktivera förval

Markera den här rutan om du vill att de aktuella inställningarna före rullen ska gälla för projektet

Spelar pre-roll (beats):

Konfigurera det här värdet från 0 till 280 för att bestämma hur många slag före uppspelning. 0 betyder starta uppspelningen omedelbart.

Inspelning av förval (beats):

Konfigurera det här värdet mellan 0 och 280 för att bestämma hur många slag som ska vänta innan inspelningen. 0 betyder starta inspelningen omedelbart.

Underavdelningar:

Konfigurera hur många underavdelningar som är mellan takter. I slutet av varje underavdelning kommer underslagsljud att höras.

Beats per bar:

Konfigurera beats per bar i projektet genom att välja en post från denna pull down-lista.

Alternativ - Musen

Zooma alternativ

Zooma till mus plats

Välj det här alternativet om du skulle vilja zooma åtgärder (till exempel rulla mushjulet) för att centrera på den aktuella platsen för muspekaren.

Zooma till projektmarkör

Välj det här alternativet om du skulle vilja zooma åtgärder (till exempel rulla mushjulet) för att centrera på den aktuella platsen för projektet markören.

Alternativ för muszoom

Du kan välja hur du skulle vilja att MixPads zoom fungerar. Det finns två alternativ. Du kan ha zoomcentret på musens aktuella plats i vilket fall du ska hålla musen över den plats du skulle vilja zooma på. Eller så kan du välja att zooma till nuvarande projekt markören plats i vilket fall du ska klicka på området av intresse innan zoomning. Detta fungerar bara för zoomning med hjälp av musens rullningshjul - med hjälp av zoomreglaget och kortkommandon kommer att zooma till den aktuella projektmarkören.

Alternativ - Klipp

Beat Analys

MixPad kan analysera klipp som du laddar för slaginformation. Takter anges på klippets vägform av en vertikal linje. Det finns flera alternativ tillgängliga för dig för hur den här analysen utförs:

1. Automatiskt (hög prioritet). Det här alternativet kommer att utföra en komplett taktanalys innan klippet laddas och visas på projektfönstret.
2. Automatiskt (låg prioritet). Det här alternativet kommer att läsa in klippet direkt utan slaginformation och sedan utföra taktanalysen som bakgrundsaktivitet. När uppgiften är klar kommer slaginformationen att läggas till i klippvisningen.
3. Manuellt. Med det här alternativet kan du välja att analysera taktinformation endast när du behöver den. Du kan göra detta genom att högerklicka på ett klipp och välja "Automatisk taktanalys".

Automatisk beatanalys

Analysera slag automatiskt (bakgrund)

Välj det här alternativet om du vill att alla klipp som läses in till projektet ska analyseras för slagininformation. Denna analys kommer att ske i bakgrunden och beat information kommer att visas när processen är klar.

Manuell beatanalys (via menyn med högerklick)

Välj det här alternativet om du vill välja när dina klipp analyseras. Du kan göra detta via högerklicksmenyn i klippet.

Inställningar för finjustera

Ställ in nudge-förskjutningen och använd SKIFT + VÄNSTER/HÖGER-tangenten för att knuffa markerade klipp åt vänster eller höger. Detta ger dig finare kontroll över rörelse när du försöker justera klipppositioner.

Använda en korsgad automatiskt på överlappande klipp

Välj det här alternativet om du skulle vilja MixPad att automatiskt sätta kors tona på korsande klipp när du flyttar dem.

Alternativ - VSTs

VST

VSTs är plugin komponenter (vanligtvis i form av * .dll filer) som används för att tillämpa effekter eller visualiseringar till ditt ljud. [Du kan läsa om dem i detalj här.](#)

På den här fliken måste du välja katalogen där dina VST lagras så att MixPad vet var du ska söka.

Observera att VST-plugins kommer att visas på sitt ursprungliga språk.

Alternativ - MIDI-styrenhet

Aktivera MIDI-maskinvarukontroll

Kontrollera det här objektet för att aktivera kontroll av Mixpad via extern MIDI-maskinvara.

MIDI-enhet

Välj en MIDI-enhet som ska användas som MIDI-styrenhet.

Installation av Jog Wheel

Ställ in dina jogghjul MIDI-händelser och hastighet. Jogghjulets hastighetsvärden används för att bestämma rotationsriktningen och rotationshastigheten.

Lägg till kommando

Lägg till ett kommando som måste styras av MIDI-maskinvara. Du kan bara lägga till kommandon som relaterar till det aktuella spåret.

Ta bort, kommando

Ta bort ett kommando som inte styrs av MIDI-maskinvara. Du kan bara ta bort kommandon som är relaterade till det aktuella spåret.

Ange MIDI

Klicka på den här knappen om du vill ange en MIDI-händelse för det markerade kommandot i listan.

Rensa alla MIDI

Klicka på den här knappen om du vill rensa de associerade MIDI-händelserna för alla kommandon.

Skärmreferenser - Redigerare för toningspunkt

Tona punktreduceraren är ett flytande fönster som visar alla tona punkter i ditt projekt. Du kan öppna Redigeraren för Tona punkt genom att klicka på **Tona punktreducerare i fliken Verktyg**. Inuti redigeraren hittar du två typer av toningspunkter, Clip Fade Points och Automation Track Fade-punkter, som är åtskilda av en flik. Du kan lägga till, redigera och ta bort toningspunkter inuti redigeraren

Du kan lägga till en toningspunkt genom att **klicka på Lägg** till i **fliken Redigering**, eller trycka på Ctrl - N. Du kan också trycka på högerklicka och välja **Lägg till Toningspunkt**. När du lägger till en toningspunkt kommer ett fönster att visa poster till utfyllnad för positionen, värdet, gruppen där den hör hemma och typen av den nya toningspunkten. Endast en toningspunkt kan läggas till på den här åtgärden.

Du kan redigera en toningspunkt genom att markera en post på listan och klicka på **Redigera** i eller trycka på Ctrl - E. Du kan också trycka på högerklicka på en post och välj **Redigera Toningspunkt**. När Du redigerar en toningspunkt kommer ett fönster att visa poster för att få den nya positionen och värdet för den redigerade toningspunkten. Endast en toningspunkt kan redigeras på den här åtgärden.

Du kan ta bort toningspunkter genom att markera en post eller poster på listan och klicka på **Ta fliken Redigering** eller trycka på Delete. Du kan också trycka på högerklicka på en post eller poster och välj **Ta bort Toning Point**. Flera toningspunkter kan tas bort på den här åtgärden. Det är inte tillåtet att ta bort toningspunkter i början och slutet av ett klipp- eller automatiseringsspar.

Skärmreferenser - Sök program

Med applikationssökningen kan du söka efter olika effekter, verktyg och menyalternativ i MixPad. Du kan öppna dialogrutan Programsökning (om tillgänglig) genom att trycka på **Ctrl + Skift + Q**, eller genom att klicka på sökfältet uppe till höger, skriva några bokstäver i det du söker efter och klicka på "Se fler resultat ..."

Hitta effekt eller verktyg

Skriv ett nyckelord eller några bokstäver av det du söker efter.

Knappen Sök

Klicka på knappen för att börja söka.

Sökresultat

Alla relaterade objekt till sökordet visas här. Sortera kolumnerna genom att klicka på kolumnrubrikerna. Klicka på ett objekt för att automatiskt använda det och veta var du kommer åt det.

Funktion - Namn på effekt, verktyg eller menyalternativ.

Plats - Funktionens plats i MixPad.

- Verktyg och effekter har platser som ser ut som "Verktögsfält - [flik]".
Byt till den angivna fliken högst upp på skärmen för att hitta verktyget eller effekten. Om du klickar på objektet växlar du till dess flik och dess beskrivning visas i ett bubbeltips.
- Menyalternativ har platser som ser ut som "Meny - [undermeny] - [undermeny]".
Klicka på menyknappen längst upp till vänster och följ de listade undermenyerna för att hitta menyalternativet.

Sök mer på hjälpsidor

Om du klickar på länken omdirigeras du till webbläsaren och tillåter onlinesökning på hjälpsidor.

Skärmreferenser - Stretch or Shrink Clips

Använd den här funktionen om du vill ändra varaktigheten för det valda klippet utan att trimma något ljud. MixPad kommer att sträcka ut eller komprimera klippet för att uppfylla den angivna varaktigheten. Du kan också använda den *Håll Pitch Konstant* alternativet för att undvika att ändra tonhöjden för ljudet.

Skärmreferenser - Advanced Recording Options

Automatisk inspelning

Inspelningen kan startas automatiskt när antingen dialogrutan För inspelningskontroll öppnas eller när ljudet som ska spelas in når tröskelnivån. Dessutom kan eventuella tysta perioder vid starten och slutet av inspelningen som ligger under tröskelnivån trimmas.

Autostart inspelning

Inspelningen kommer automatiskt att starta när dialogen Record Control öppnas, du behöver inte välja inspelningsknappen.

Auto Trim Inspelning

Trimma inspelningen för att ta bort eventuella tysta perioder från inspelningens start och.

Använd skjutreglaget för tröskelvärde för att ange cutoff-nivån. **Röstaktiverad inspelning**

Starta inspelningen automatiskt när ljudnivån når tröskelvärde.

Tröskel:

Använd skjutreglaget för att ställa in tröskelnivån för inspelningen. Används för både auto trim och rösten aktiveras start.

Skärmreferenser - Color Picker Dialog

Dialogrutan Färgväljare

Färgväljaren är uppdelad i flera delar, med flera sätt att välja en färg:

Justera färg visuellt

Den övre halvan av dialogrutan består av två färgade rutor, en som låter dig välja vilken punkt som helst på en 256 x 256 kvadrat och den andra som fungerar som ett långt skjutreglage. Vilka färger som visas i dessa två rutor beror på vilken alternativknapp som är markerad (se nedan), men i samtliga fall ändras färgerna som är tillgängliga i rutan Fyrkantig. Vilken punkt som någonsin markeras i den fyrkantiga rutan är den valda färgen.

Justera med RGB eller HSV

Under den fyrkantiga rutan finns en serie med 6 alternativ (1 vardera för nyans, mättnad, värde, rött, grönt och blått) som var och en innehåller en alternativknapp, ett skjutreglage och en uppströms nummerkontroll. Om en av de 3 HSV-alternativknapparna är markerad representeras det värdet av det visuella skjutreglaget (se ovan) medan de andra två värdena kommer att vara axlarna i den fyrkantiga färgrutan. Kontrollerna fungerar på samma sätt om en av RGB-alternativknapparna är markerad. Du kan också justera dessa värden med skjutreglagen bredvid etiketterna, samt upp-/ned-kontrollerna bredvid skjutreglagen. Alla justeringar av dessa värden uppdaterar de visuella kontrollerna, och alla justeringar av dessa visuella kontroller uppdaterar dessa värden.

Markerad färg

Den valda färgen visas till höger om RGB- och HSV-kontrollerna. Rutan delas diagonalt, med det övre vänstra avsnittet märkt Nytt (färgen du skapar) och det nedre högra avsnittet märkt Aktuellt (färgen som redan finns och kommer att fortsätta att markeras om du avbryter dialogrutan). Under det finns hex-värdet för den valda färgen (du kan också ange val av giltigt hex-värde där för att uppdatera den valda färgen). Det finns en pipettknapp till höger om den valda färgen som gör att du kan ställa in den valda färgen genom att prova var som helst på skrivbordet.

Användardefinierad färgpalett

Längst ned i dialogrutan hittar du en serie 12 färgade rektanglar tillsammans med en knapp med titeln Ange till färgruta. Dessa består av den användardefinierade färgpaletten och låter dig skapa och spara (dessa kommer att finnas kvar även när MixPad stängs) dina egna anpassade färger. Om du vill ange färg på en färgruta markerar du först färgrutan genom att klicka på den. Välj sedan önskad färg och klicka slutligen på knappen Ställ in på färgruta. Du kan sedan ladda någon av de sparade färgerna genom att helt enkelt klicka på den färgrutan.

Skärmreferenser - Detecting MIDI Event

Upptäcka MIDI-händelser

Tryck på knappar, skjutreglage push eller justera rattar på din hårdvara, kommer du att se MIDI händelser som genereras av din hårdvara. Den MIDI-händelsen kommer att associeras med ett kommando och kommandot kommer att utföras närhelst den MIDI-händelsen inträffar.

Skärmreferenser - Jog Wheel Setup

Installation av Jog Wheel

FastForward(Rotera medurs) alla dina jog hjul en efter en och Mixpad kommer att upptäcka jog hjulet händelser och dess hastighet. Jog hjul kommer att användas för att styra FastForward och Spola tillbaka i Mixpad. Om du av misstag rör vid andra Controllers(reglage eller nycklar) på maskinvaran kan du använda **Rensa alla för** att rensa alla händelser och rotera alla dina jogghjul igen.

När du roterar jog hjulet, kommer din hårdvara generera en MIDI händelse som innehåller den roterande hastigheten. Generellt är hastigheten mellan 65 till 127 om du roterar medurs och 0 till 63 om motsols. Till exempel betyder 65 roterande medurs vid lägsta hastighet och 0 innebär att rotera motsols vid högsta hastighet. Inuti **Jog Wheel-gruppen innebär Start-ingången** det lägsta varvtalsvärdet och Slutinmatning betyder det högsta hastighetsvärdet. Se din hårdvaruhandbok för de värdena.

Skärmreferenser - Rename Clip

Ange ett nytt namn för det markerade klippet i textfältet. Detta kommer bara att ändra namnet på filen inom MixPad; det kommer inte att ändra filnamnet från den plats du har läst in filen från.

Skärmreferenser - Project Settings

Exempelfrekvens för projektuppspelning

Välj den samplingsfrekvens som du vill använda för det aktuella projektet när du spelar upp med MixPad. På projektnivå åsidosätter detta Mixpad-alternativen.

Kanaler för uppspelning av projekt

Välj de kanaler som vill använda för det aktuella projektet när du spelar upp med MixPad. Om du vill skapa ett surroundljudprojekt konfigurerar du kanalerna som 5.1- eller 7.1-surround. På projektnivå åsidosätter detta Mixpad-alternativen.

Exempelfrekvens för projektinspelning

Välj den samplingsfrekvens som du vill använda för det aktuella projektet när du spelar in ett ljudklipp. På projektnivå åsidosätter detta Mixpad-alternativen.

Skärmreferenser - Select Speed

Du kan styra hastigheten ljudet spelar tillbaka vid. Normal hastighet är på 100%, halv hastighet är 50%, och dubbel hastighet är 200%.

Skärmreferenser - Customize Tool Tab

Fliken Anpassad Välj Anpassad flik om du vill visa en anpassad verktygsflik före fliken Svit. Du kan lägga till och ta bort dina önskade kommandon till den här anpassade fliken genom att klicka på kommandot Anpassa. Du kan använda den här anpassade fliken för kommandon som du använder oftast.

Skärmreferenser - Apply Auto Duck

Använd den här funktionen om du vill använda en auto duck-effekt på vissa spår. MixPad känner av volymen på kontrollspåret och tillämpar volymminskning på andra spår. Det är till hjälp om du vill sänka musiken bakgrundsspår när ett sångspår är huvudfokus och sedan höja musiken bakgrund när sångspåret är tyst.

Antag Spår 1 är valt som ett kontrollspår och den automatiska Duck effekt tillämpas på Spår 2, mixpad kommer att upptäcka volymnivån för Spår 1 och när den volymen passerar över tröskelvärde konfigureras en dB-minskning, en Fade-In och Fade-out kommer att tillämpas på Spår 2 automatiskt. När Spår 1:s volym är lägre än tröskelvärde kommer Spår 2 att återgå till sin ursprungliga volymnivå.

- *Tröskelvärde (dB)* nivån på det kontrollspår vid vilket minskning kommer att tillämpas på det spår som duckas.
- *Minskning (dB)* är mängden minskning när ducking tillämpas fullt ut på spåret som duckas.
- *Tona i längd (ms)* är längden i ms över vilken ducking appliceras eller dess blekningstid.
- *Tona ut längd (ms)* är längden i ms över vilken duckingen släpps eller dess utdjänta tid.

Skärmreferenser - Choose a Clip

Välj ett Klipp

Välj ett klipp i listan clip pull down. Klicka på OK för att välja markering. Annars klickar du på Avbryt för att avbryta processen.

Skärmreferenser - Tempo Editor

Tempo Redigering

Om MixPad inte kan bestämma tempot i ett klipp, eller gör ett fel och ger fel tempo, då kan du använda denna dialog för att justera resultatet. Alla ändringar du gör i tempot i ett klipp kommer att vara omedelbart synliga på klippet i huvudprojektets fönster. Detta kan hjälpa till med att korrekt justera tempot och förskjutningen.

Om du vet rätt tempo så kan du direkt skriva in det i tempofältet. Alternativt kan du använda Tap-knappen som gör att du kan trycka längs till spåret medan den spelas upp. MixPad kommer att basera det nya tempot på hur du trycker på knappen.

Fältet 'Grid Offset' refererar till platsen för den första takten i klippet. Du kan justera den här förskjutningen så att rutnätet korrekt justeras mot taktlagen i ditt klipp. Knapparna +1/2 och +1/4 kommer att flytta rutnätet framåt med exakt en halv takt eller ett kvarts slag baserat på det aktuella tempot i klippet. Grid feljustering av 1 / 2 eller 1 / 4 av ett beat är den vanligaste typen av fel när du använder automatisk beat analys, och den här funktionen kan du fixa det snabbt.

Skärmreferenser - Mix Tape Creator

Blanda Tejp

Att skapa ett mixband i MixPad innebär att ordna en serie klipp från början till med en liten korsblekta överlappning mellan varje klipp. MixPad kan göra detta åt dig automatiskt med hjälp av denna dialog. Det finns två huvudsakliga sätt att skapa en MixTape.

1. Klicka på 'Load' knappen i huvudfönstret och välj alla ljudfiler du vill ha i din mix tape. MixPad kommer då att fråga dig om du vill ladda dem i mixbandformatet. Om du håller med, då Kommer MixPad visa denna dialogruta som låter dig flera alternativ för hur du skulle vilja att mixbandet skapas. Observera att MixPad endast kommer att erbjuda mixbandsdialogrutan om alternativet är aktiverat i MixPad-alternativen.
2. Det andra sättet att skapa ett mixband är att välja ett antal klipp som redan har lästs in till projektfönstret. Markera alla klipp som du vill ta med och klicka sedan på 'Clip->Skapa mixband' och följ samma instruktioner som ovan.

Använda mixen band skapare Dialog

Det finns två huvudsakliga metoder för att skapa ett mixband i Mix Tape Creator.

- Det första sättet är att använda *smart MixTape-alternativet*. Om du väljer det här alternativet sedan MixPad kommer automatiskt att analysera strukturen på dina valda låtar och ordna dem på bästa sätt den kan försöka maximera kompatibiliteten mellan varje låt för att göra varje övergång så smidig som möjligt.
- Om du vill ha mer kontroll över hur klippen är ordnade och blandade då måste du välja *alternativet Custom MixTape*.

Anpassad MixTape

1. Dra och släpp låtarna i listan i den ordning du vill att de ska visas i projektet
2. Välj *Align Crossfades på Beats* som du skulle vilja MixPad att analysera dina låtar för beats och blanda dem så var och en övergångar till nästa med minimal interruption till tempot.
3. Välj att antingen tillåta MixPad att tillämpa den bästa typen av crossfade mellan varje låt genom att välja *Automatiskt korsfade val* eller ange parametrarna för korsfade själv genom att välja *Crossfade Använda Egna Tona Parametrar*

Skärmreferenser - Paste Options

När du klistrar in ljuddata på en position med ett befintligt klipp erbjuder MixPad olika alternativ som kan vara till hjälp i vissa situationer.

- Välj *Klistra in ljud som ett nytt klipp* för att klistra in ljuddata som ett annat klipp.
- Välj *Infoga ljud i klipp vid inklistringsposition* för att infoga ljuddata i det befintliga klippet vid inklistringsposition. Detta kommer att göra det befintliga klippet längre och klippets toningspunkter kommer att justeras automatiskt.
- Välj *Skriv över ljud på klipp vid inklistringsposition* för att ersätta ljuddata på klippet med data du klistrar in. I händelse av att processen gör klippet längre, kommer klippets toningspunkter att justeras automatiskt.
- Välj *Blanda ljud med klipp vid inklistringsposition* för att blanda ljuddata som du klistrar in i det befintliga klippet. I händelse av att processen gör klippet längre, kommer klippets toningspunkter att justeras automatiskt.

Skärmreferenser - Auto Duck Settings

Använd den här funktionen om du vill använda en automatisk ankeffekt på ett spår. När Auto Duck är på upptäcker MixPad volymen av kontrollspåret och tillämpar en volymminskning på de andra spåren. Det används till exempel för att sänka musikens bakgrundsspår när ett vokalspår är huvudfokus; höj sedan musikbakgrunden när sångspåret är tyst.

Auto-Duck är tillgängligt från Meny > Spåra och från fliken Verktyg.

- **Auto-Duck Tona det här spåret** – Sänk eller justera volymnivån automatiskt baserat på huvud-/kontrollspåret. Detta är också känt som Duck Track
 - **Auto-Duck Track är Kontroll** - Ingen ducking effekt på spåret. Detta kommer att fungera som kontrollspåret som ankspåren svarar på
 - **Auto-Duck Smart (Music Fade, Voice Control)** - Ställ automatiskt in alla spår som anka eller kontroll baserat på deras klassificering av röst eller musik
 - **Auto-Duck Ignorera detta spår** - Den automatiska ankaeffekten är avstängd på spåret
- Anta att spår 1 är en berättarröst och är markerad som ett **automatiskt duckspår är kontroll**. Spår 2 är bakgrundsmusiken och tillämpas som **auto-duck fade detta spår**. MixPad kommer att upptäcka volymnivån för Spår 1. När volymen passerar över **tröskelvärde**sänks volymen i spår 2 automatiskt med en **Fade-In** och **Fade-Out** som tillämpas för smidiga övergångar i volymnivåer. När spår 1:s volym är lägre än **tröskelvärdet** återgår spår 2 till sin ursprungliga volymnivå.

Val för automatisk Duck

The window displays a ducking curve at the top, showing a 500 ms attack/fade-in, a -30 dB hold, and a 500 ms release/fade-out. Below the curve, the 'Auto-Duck Smart (Music Fade, Voice Control)' checkbox is checked. The 'Control Tracks' and 'Duck Tracks' lists each contain 9 items, all labeled '1.[Default Sound In]'. The 'Settings' section includes sliders for Threshold (dB) at -30, Attenuation (dB) at -30, Attack / Fade-In (ms) at 500, Release / Fade-Out (ms) at 500, and Hold (ms) at 500. A 'Restore Default' button is located below the sliders. At the bottom right are 'Close' and 'Help' buttons.

☒ Auto-Duck Smart (Music Fade, Voice Control)

Control Tracks

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

Duck Tracks

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

Settings

Threshold (dB): -30

Attenuation (dB): -30

Attack / Fade-In (ms): 500

Release / Fade-Out (ms): 500

Hold (ms): 500

Restore Default

Close Help

ställer automatiskt in ett spår som anka eller kontroll baserat på dess ljudklassificering av Musik eller Röst.

I **listan över kontrollspår och ankspår** kan du klassificera dina projektspår som Kontroll eller Anka från en dialogruta i stället för att justera inställningen på varje enskilt spår.

Inställningar:

- **Tröskelvärde** - Nivån i kontrollspåret som bestämmer när ankspårets volym ska sänkas.
- **Dämpning** - Detta bestämmer hur mycket man sänker volymen på ankspåret.
- **Attack / Fade-In** - Detta bestämmer hur snabbt övergången från full volym till ankvolymen.
- **Släpp / Tona ut** - Detta bestämmer hastigheten som volymen återgår från anka till normal.
- **Håll** - Detta bestämmer hur länge den lägre volymen ska hållas i ankspåret, även om tröskeln inte längre överskrids i kontrollspåret.