

SOUND IMPRESSION

Multimedia Sound Software

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE.....	3-4
ROZPOCZĘCIE PRACY.....	3-5
Wymagania systemowe	3-5
Osprzęt i programy osobiste	3-6
• rodzaj dźwięku	3-6
Uruchomienie programu Sound Impression	3-6
Uruchomienie z zapisanym plikiem WAV	3-7
PRZEGLĄD ELEMENTÓW SKŁADOWYCH.....	3-8
Wieża audio	3-8
Panel tytułowy	3-9
Panel mieszacza	3-9
Elementy "graj i cisze": wspólne właściwości	3-10
Wyświetlacz numeru sesji/cięci	3-10
Wskaźniki poziomu dźwięku	3-10
Okno układu czasowego	3-10
Zapisywacz/odtwarzacz plików WAVE	3-11
Odtwarzacz plików MIDI	3-12
Panele programowe	3-12
Odtwarzacz CD	3-13
Okno edytora plików wave	3-14
Otwarcie okna edycyjnego	3-14
Ładowanie plików WAVE	3-14
Elementy składowe okna edycji plików WAVE	3-15
Obszar przeglądu i przewijania	3-15
Przewijanie plików WAVE	3-15
Obszar edycji	3-16
Proces wyboru	3-16
Zbliżenie i wybieranie	3-16
Belka wklejania i kursor wklejanie/odtworzenie	3-17
Wyświetlacz poziomu i taktowanie	3-18
Wskaźnik poziomu dźwięku	3-19
PRZYCISKI, MENU I INNE ELEMENTY GRAFICZNE.....	3-20
Korzystanie z przycisku pomocy	3-20
Okno sterujące/Do ikony/Pełny ekran	3-20
Belka menu	3-22
Podsumowanie menu	3-22
Menu pliki (File)	3-22
Menu edycji (Edit)	3-22
Menu opcji (Options)	3-23
Menu pomocy (Help)	3-23
Funkcje schowaj/odtwórz	3-24
Preferencje	3-24
Okno preferencji	3-24
Wywołanie otwierającego	3-24
Kolory okna edycyjnego	3-24
Pomoc bezpośrednia	3-27
Przycisk wyboru rodzaju dźwięku	3-27
Sterowanie siłą głośności i balansem	3-27

Główny regulator siły głośności	3-28
Wyciszanie	3-29
Otwarcie pliku/Inicjalizacja CD	3-29
Równoczesne otwarcie kilku plików MIDI	3-29
Uwagi na temat inicjalizacji CD	3-30
Zapisz plik (File Save)/Zapisz plik jako (File Save As)/Zamknij CD (Close CD)	3-30
Zapisz plik/Zapisz plik jako (Plik Wave)	3-30
Zapisanie sesji MIDI	3-30
Zamknij CD	3-31
Okienko informacyjne pliku wave	3-31
Pełna	3-31
Otwarcie okna edycyjnego	3-32
Nagrywanie (Record)	3-32
Odtwarzanie (Play)	3-33
Przerwa (Pause)	3-33
Zatrzymanie (Stop)	3-34
Przeszukiwanie (Search)	3-34
Przeskok (Skip)	3-34
Okienko informacyjne MIDI	3-35
Lista wyboru MIDI	3-35
Zmiana urzędzenia MIDI	3-35
Wzrost aktywności MIDI	3-36
Pokaż panel programowania	3-36
Przyciski panela programowania i graficzne elementy sterujące	3-36
Wymowność CD (Eject CD)	3-27
Kombinacje klawiszy do obsługi okna edycyjnego	3-38
Czyść sesję	3-39
Filtr szumowy	3-39
Wzmocnienie	3-39
Odwracanie	3-39
Pełne wyciszanie	3-39
Sesje integracyjne	3-40
Dodanie/usunięcie wyciszenia	3-40
Echo	3-41
Efekt panoramiczny/Przenikanie kanałów	3-41
Określenie skali czasowej	3-42
Funkcje znacznika	3-43
Belka zmiany prędkości odtwarzania dźwięku	3-44
Podgląd pliku: z wyłączeniem/zarys	3-44
Podgląd pliku: rzeczywisty/wartości bezwzględne	3-44
Powiększenie obszaru edycji	3-44
Zbliżenie	3-45
Cofnięcie operacji	3-45
Przełączenie w stereo/przełączenie w tryb mono	3-45
Zmiana formatu danych wave	3-46
Usuwanie wybranych obszarów	3-46
Wycięcie, kopiowanie, wklejanie	3-47
Pozostałe przyciski edytora plików wave	3-47
INNE MOŻLIWOŚCI EDYTORA PLIKÓW WAVE	3-48
Dołączenie i osadzanie obiektów (OLE)	3-48
Jak połączyć lub osadzić plik wave	3-48
Jak przenosić dane MIDI, CD lub panela mieszacza	3-49

Wprowadzenie

Sound Impression jest programem multimedialnym do odtwarzania i tworzenia dźwięków w środowisku Microsoft Windows 3.1.

Program oferuje prosty w obsłudze, interfejs graficzny w formie wieży stereofonicznej oraz obszerny zestaw narzędzi do edycji i kompozycji, umożliwia on odtwarzanie, zapis, edycję, mieszanie, komponowanie i odtwarzanie dźwięków i muzyki z wielu różnych źródeł.

Chociaż Sound Impression jest programem bardzo prostym w obsłudze, to udostępnia on potencjalnie i wyrafinowane narzędzia, które pozwalają wykorzystać w maksymalnym stopniu możliwości posiadanego sprzętu multimedialnego.

1

Rozpoczęcie pracy

Wymagania systemowe

Program działa w środowisku Microsoft Windows 3.1 (tryb standardowy lub rozszerzony) lub nowszym, działa poprawnie na większości komputerów które mogą działać z Windows 3.1.

Minimalne wymagania

- Windows 3.1 i DOS 3.1 lub nowsze.
 - Komputer 386SX lub w pełni kompatybilny.
 - Cztery lub więcej MB pamięci RAM.
 - Napęd FDD 3,5" - 1,44.
- Uwaga: Program Sound Impression znajduje się na dyskietkach 3.5".*
- Napęd HDD 30MB z co najmniej 2.5MB wolnego miejsca na pliki programu i dodatkowo 4MB na przetwarzanie dźwięków.
 - Karta graficzna EGA, VGA lub o wyższej rozdzielczości i odpowiedni monitor.
 - Oszpręt audio (karta dźwiękowa) umożliwiająca przetwarzanie muzyki i głosu.
 - Mysz lub inne urządzenie wskaźnikowe.
 - Czcionki Arial TrueType (zapewniają poprawne wyświetlanie atrybutów tekstowych w programie).

Najlepsze wyniki uzyskamy

Podane niżej minimalne wymagania zapewnią uzyskanie najlepszych wyników przy pracy z Sound Impression.

- Windows 3.1 tryb rozszerzony; DOS 5.0 lub nowszy.
- Komputer 386DX lub 486 lub kompatybilny.

- 8 MB lub więcej pamięci RAM.
- Napęd CD-ROM (niezbędny tylko dla odtwarzacza CD; napęd CD-ROM nie jest konieczny do uruchomienia Sound Impression).

Osprzęt i programy obsługujące

Przed zainstalowaniem Sound Impression, należy sprawdzić czy karta dźwiękowa i niezbędne programy obsługujące¹ są zainstalowane zgodnie z zaleceniami producenta. Jeżeli mamy napęd CD-ROM, sprawdzić czy napęd i niezbędne programy obsługujące¹ są zainstalowane zgodnie z zaleceniami.

Uruchomić Windows 3.1 i sprawdzić kartę dźwiękową¹ zgodnie z zaleceniami producenta. Jeżeli producent nie dostarcza oprogramowania do testowania karty, wykorzystujemy Panel Sterowania Dźwięk do sprawdzenia czy karta odtwarza pliki wave. Instrukcje na ten temat znajdziemy w instrukcji użytkownika Windows. Jeżeli mamy napęd CD-ROM, należy sprawdzić czy działa³ a on prawidłowo.

• rodzaje dźwięku

Sound Impression przetwarza wymienione rodzaje dźwięku:

- Pliki wave (rozszerzenie *.WAV)
- Pliki MIDI (rozszerzenie *.MID or *.RMI)
- Płyty kompaktowe audio (jeżeli mamy CD-ROM)

By wykorzystywać Sound Impression powinniśmy załadować jeden z wymienionych wyżej rodzajów plików lub stworzyć nowe pliki korzystając z Wave Recorder/Player or Waveform Editor (zapisywacz/odtwarzacz lub edytor).

Uruchomienie programu Sound Impression

Możemy uruchomić Sound Impression w różny sposób i w różnych konfiguracjach, ³ 1 cznie z możliwością¹ otwarcia go z załadowanym już plikiem. Poniżej podajemy najczęściej stosowane metody uruchamiania Sound Impression.



Metoda 1 : Klikn¹ æ na jedn¹ z ikon programu Sound Impression w MenedŹerze Programów. Ikony s¹ umieszczane w grupie Sound Impression w trakcie instalacji.

Metoda 2 : Z MenedŹera Plików, otworzyæ katalog Sound Impression (jest to katalog który wybraliœmy w trakcie instalacji; domyœlnie jest to C:\AUDIOSIM). Podwójnie klikn¹ æ na dowolny plik wykonywalny (z rozszerzeniem .EXE). By otworzyæ g³ówny ekran "Rack", klikn¹ æ na AUDIOSIM.EXE.

Metoda 3 : Jeœli nie korzystamy z MenedŹera Programów lub MenedŹera Plików, moŹemy uruchomiæ program z linii poleceñ Uruchom, wpisuj¹ c nazwê œcieŹki z nazw¹ jednego z wykonywalnych plików wymienionych wyŹej (np., wpisaæ **c:\audiosim\audiosim.exe** w linii poleceñ Uruchom.)



Waveform Editor

Otwarcie okna edycji

Uruchomienie z ³adowanym plikiem Wave

Jeœli uruchamiamy Sound Impression z linii poleceñ menu Uruchom lub z linii poleceñ DOS w momencie uruchamiania Windows, moŹemy okreœliæ nazwê pliku Wave który ma byæ za³adowany z programem.

Przyk³ad:

C : \AUDIOSIM\AUDIORED E : \SOUNDS\TEST.WAV

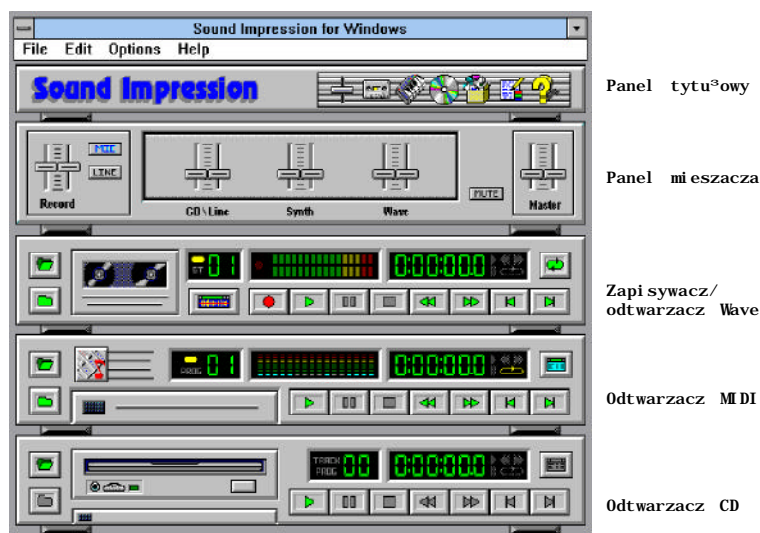
takie polecenie uruchamia Sound Impression z otwartym oknem edycyjnym i z za³adowanym plikiem TEST.WAV, gotowym do odtwarzania lub edycji.

Do uruchomienia z linii poleceñ DOS moŹemy wykorzystae ten sam przyk³ad, poprzedzony poleceniem uruchomienia programu Windows (np. WIN/3), otworzy to Windows i równoczeœnie za³aduje okno edycyjne.

Metoda ³adowania z linii poleceñ (command-line loading) dzia³a wy³cznie z plikami wave. Nie moŹemy ³adowaæ pliku MIDI lub inicjalizowaæ napêdu CD-ROM z linii poleceñ.

2 Przegląd elementów

Wieża

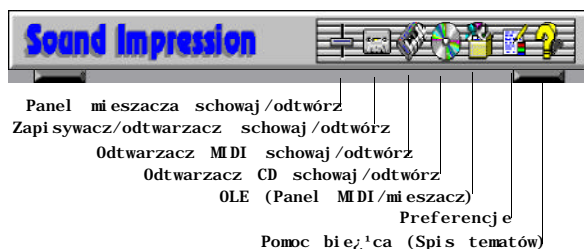


Główny ekran "Rack" (Wieża) składa się z pięciu elementów, dwa z nich - odtwarzacz MIDI (MIDI Player) i odtwarzacz CD (CD Player) - proponują alternatywne interfejsy, nazywane panelami programowymi (Program Panels).

Każdy z pięciu elementów głównej wieży (Rack) i dwa alternatywne elementy zostały opisane na następnych stronach. Ostatni temat w tym rozdziale obejmuje edytor plików wave (Waveform Editor) - element programu Sound Impression który znajduje się poza wieżą.

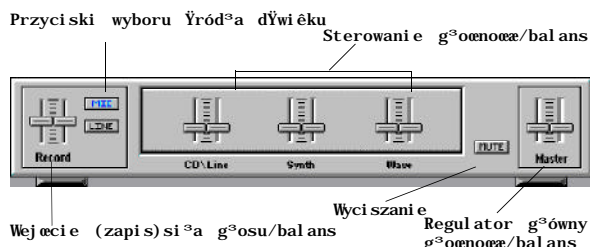
Przyciski, elementy menu i pozostałe graficzne elementy sterujące - z których wiele proponuje podobne działania - zostały opisane oddzielnie w Rozdziale 3.

Panel tytu³owy



Elementy te zapewniaj¹ ³atwy dostêp do ekranów i funkcji zarz¹dzania plikami, ³¹cznie z mo¿liwoœci¹ wywo³ania dowolnej funkcji programu lub ukrycia dowolnego elementu wiêzy pojedynczym klikniêciem myszy lub poleceniem wydanym z klawiatury. Panel jest podzielony na trzy czêœci: belka tytu³owa, belka menu i belka przycisków.

Panel mieszacza



Panel mieszacza umo¿liwia uzyskanie dok³adnego sterowania g³oœnoœci¹ i balansem wyjœcia g³oœnikowego oraz wejœcia Źród³a dŹwiêku (zapis) z dowolnego lub ze wszystkich elementów pod³¹czonych do karty dŹwiêkowej.

Dodatkowo, mieszacz umo¿liwia:

- Wybór pojedynczego urz¹dzenia wejœciowego do zapisu (mikrofon lub linia - mic lub line);
- Ustawienie poziomu g³oœnoœci niezale¿nie dla lewego i prawego kana³u;

Elementy "graj¹ce": wspólne w³ aœciwoœci

Poni¿ej wyjaœniamy wspólne cechy trzech 'graj¹ cych' elementów - Zapisywacz/odtwarzacz wave, odtwarzacz MIDI i odtwarzacz CD.

Wyœwietlacz numeru sesji/œcie¿ki

Wyœwietlacz numeru sesji/œcie¿ki wskazuje numer pliku lub œcie¿ki który jest udostêpniony do odtwarzania.

WskaŹnik œcie¿ki odtwarzacza MIDI ma dodatkow¹ funkcjê: mo¿emy wywo³ aœ listê MIDI, jest to lista wszystkich za³ adowanych plików, przez klikniêcie w okienku.

W przypadku Wave Recorder/Player, wyœwietlacz podaje informacjê jakie okno edycyjne pojawi siê gdy klikniemy na przycisk Open Waveform Editor - otwarcie edytora wave (przycisk pod wyœwietlaczem). - ó³ ty wskaŹnik po lewej stronie numeru sesji oznacza, ¿e sesja zawiera wave. Litera "ST", równie¿ w kolorze ¿ó³ tym, oznaczaj¹, ¿e bież¹ ca sesja zawiera wave stereofoniczny.

Na odtwarzaczu MIDI i CD, litera "PROG" pojawiaj¹ siê gdy zaprogramowalioemy listê do odtwarzania z za³ adowanych plików MIDI lub œcie¿ek CD.



Wyœwietlacz numeru sesji
(Wave Record/Player)

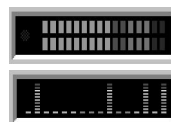


Wyœwietlacz numeru
œcie¿ki
(MIDI Player, CD
Player)

WskaŹniki poziomu dŹwiêku

Zarówno Wave Recorder/Player jak i odtwarzacz MIDI daj¹ mo¿liwoœæ wskazywania poziomu dŹwiêku pokazuj¹ c, w trakcie odtwarzania pliku, wzglêdne zmiany amplitudy.

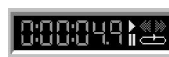
WskaŹniki s¹ równie¿ aktywne podczas nagrywania na Wave Recorder/Player lub w oknie Waveform Editor. Podczas zapisu podœwietlony jest czerwony wskaŹnik pomiêdzy wskaŹnikami kana³ ów.



WskaŹniki poziomu dŹwiêku
(Wave Recorder/Player,
MIDI Player)

Okno uk³ adu czasowego

Okna uk³ adów czasowych na wszystkich trzech elementach graj¹ cych pokazuj¹ czas jaki up³ yn¹ ³ od pocz¹ tku odtwarzania bież¹ cego pliku lub œcie¿ki. Podczas zapisu na Waveform Recorder/Player lub w oknie Waveform Editor, uk³ ad czasowy

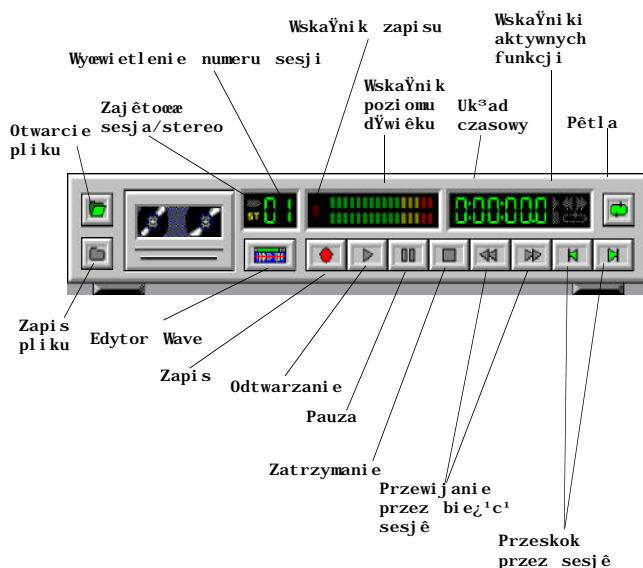


Okno uk³ adu czasowego
(Wave Recorder/Player,
MIDI Player, CD Player)

również wskazuje czas nagrywania.

Okno układu czasowego zawiera również zestaw wskaźników, które podświetlane podczas odtwarzania pliku lub odcieki, odtwarzania w pętli, pauzy lub gdy uaktywnione są przyciski ("rewind/fast forward").

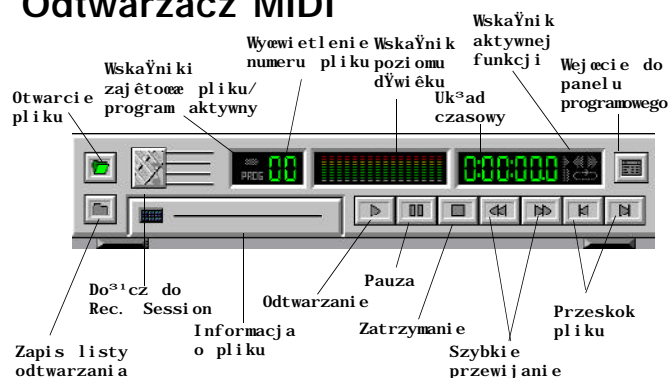
Zapisywacz/odtwarzacz wave



Dodatkowo, poza tym, jest to proste w obsłudze urządzenie zapisujące/odtwarzające, element ten służy jako przejście do "studia" edycyjnego programu Sound Impression czyli do okna edycyjnego plików wave (Waveform Editor).

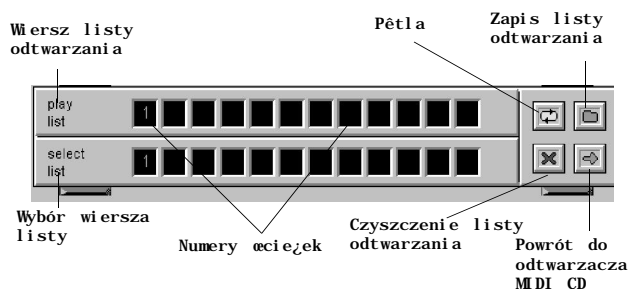
Zarówno zapisywacz/odtwarzacz jak i okno edytora wave przetwarzają pliki, które uzyskują rozszerzenia *.WAV, pliki te popularnie znane są jako "Waves".

Odtwarzacz MIDI



Interfejs Cyfrowych Instrumentów Muzycznych Sound Impression (MIDI) odtwarza pliki *.MID (General MIDI) lub *.RMI (RIFF MIDI). Do odtwarzacza można załadować do ośmiu plików, pliki te możemy ułożyć w formie listy odtwarzania (Play List), ustawienie to można zapisać i w przyszłości odciec odtworzyć w tej samej kolejności.

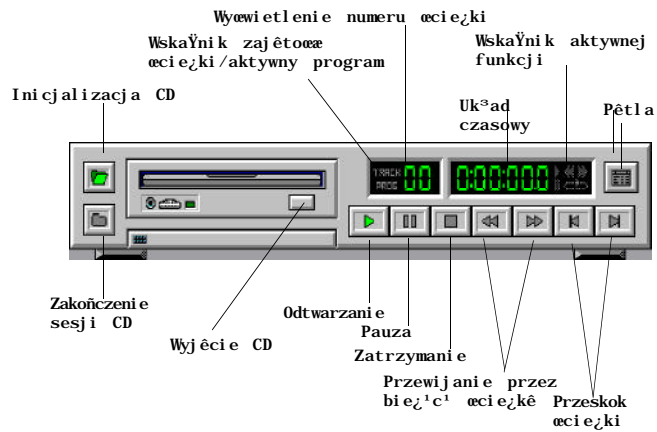
Panel programowy



Zarówno odtwarzacz MIDI jak i odtwarzacz CD umożliwiają ułożenie listy dostępnych ścieżek w liście odtwarzania.

Obsługa listy odtwarzania wykonywana jest w Panelu programowym każdego z elementów. By uzyskać dostęp do panela, kliknąć na przycisk wejścia po prawej stronie odtwarzacza MIDI lub CD. Działanie to przetwarza interfejs elementu w interfejs Panela programowego (pokazany wyżej).

Odtwarzacz CD



Odtwarzacz CD w programie Sound Impression odtwarza p³oty CD audio i umoŹliwia uŹycie poszczeg³nych œcieŹek w liœcie odtwarzania, lista ta moŹe byæ zapamiêtana i póŹniej, w przypadku odtwarzania z tej samej p³oty CD, odtworzona.

By mieæ moŹliwoœæ korzystania z tego elementu sk³adowego wieŹy, nasz komputer musi byæ wyposaŹony w napêd CD-ROM.

Okno edytora plików wave



Okna edytora Waveform s¹ zawarte w programie Sound Impression s¹ jego integraln¹ częśc¹.

Każde okno edycyjne zawiera zestaw narzędzi do edycji i modyfikacji. Okna mog¹ być zbierane z różnych punktów w Sound Impression i każde może być niezależnie przesuwane, powiększane, zmniejszane, powiększane lub ukrywane.

Otwarcie okna edycyjnego

By otworzyć okno edytora wave:

Metoda 1 : Klikn¹ æ na przycisk Waveform Editor na Wave Recorder/Player (zapisywacz/odtwarzacz Wave).

Metoda 2 : Wybrać element Wave Editor z menu Edit (edycja) w Title Panel - panel tytu³owy (klawiatura : Alt,E,W).

Ładowanie plików wave

Istnieje kilka sposobów by za³adować pliki wave do programu Sound Impression. Jeżeli program jest już otwarty, możemy skorzystać z przycisku File Open na Wave Recorder/Player lub w oknie edytora Waveform by wybrać i za³adować plik.

Jeżeli Sound Impression nie jest jeszcze otwarty, możemy klikn¹ æ dwa razy na plik z rozszerzeniem *.WAV w Menedżerze plików (lub w innym, równoważnym, programie zarządzającym) za³aduje to Sound Impression razem z wybranym plikiem do pierwszego okna edytora Waveform. Jeżeli Sound Impression jest otwarty, takie działanie spowoduje za³adowanie pliku do następnej dostępnej sesji w Wave Recorder/Player.

Możemy też zaznaczyć i przeci¹gn¹ æ pliki z Menedżera plików do wolnej sesji Wave.

1. Górna belka narzędzi
2. Belka narzędzi drugiego poziomu
3. Wyświetlacze czasowe/położenia
4. Sterowanie si³g³osu
5. Belka narzędzi trzeciego poziomu
6. Dolna belka narzędzi
7. Wklej znak/wklej kursor
8. Obszar edycji
9. Wskaźnik poziomu dźwięku
10. Wskaźnik modyfikacji pliku Wave, wskaźnik OLE, zmiana wysokości dźwięku, ekran informacyjny pliku Wave
11. Obszar podglądu/przewijania

Elementy okna edytora Waveform

Każde okno edytora Waveform składa się z dwóch obszarów podglądu i kilku elementów wyświetlacza otoczonych przez przyciski edycji i modyfikacji.

Poniżej opisujemy podstawowe właściwości i działanie okien edytora Waveform. Przyciski i pozostałe "aktywne" graficzne elementy sterujące (poza tymi które są wykorzystywane wewnątrz trzech obszarów podglądu) są opisane oddzielnie w rozdziale 3. Działanie klawiszy wypisane jest w tabeli.

Obszar podglądu/przewijania (View/Scroll)

Mniejszy obszar podglądu - obszar View/Scroll - wyświetla plik waveform.

Okno ma dwie ruchome części: dwie poziome belki, nazywane Zoom Bars, są one początkowo umieszczone po lewej i po prawej stronie okna. Możemy przesuwać te belki poziomo w dowolne położenie w obszarze View/Scroll.

Ponieważ jedna lub obie belki są rysowane wewnątrz, górny obszar podglądu - obszar edycji (Edit Area) - jest rysowany ponownie, umożliwiając to wyświetlenie części pliku zawartej pomiędzy belkami. Kiedy mamy belki bliżej by wyświetlać daną część pliku, rozsuwamy je by obejrzeć cały plik. Jeżeli wybierzemy segment obszaru edycji (Edit Area), nasz wybór zostanie także wyświetlony w obszarze View/Scroll pokazując wybraną część w stosunku do całego pliku.

Przewijanie plików waveform

Obszar View/Scroll działa jak "przewijanie" dla obszaru edycji.

- * Zawsze gdy mamy włączoną funkcję zoom na pliku (to znaczy, gdy belki Zoom są umieszczone w dowolnym miejscu poza ich domyślnym położeniem na skrajach obszaru View/Scroll), możemy umieścić kursor myszy na dowolnym punkcie pomiędzy belkami Zoom i przesuwać go w lewo lub w prawo by szybko przejść przez cały plik. Po przejściu, obszar edycji wyświetla fragment zawarty pomiędzy belkami Zoom.
- * Jeżeli klikniemy na obszar View/Scroll poza belkami Zoom, wybrany fragment przesuwa się w kierunku punktu na który klikniemy.

Sound Impression

* Klikn¹ æ na okna przy *końcu* obszaru View/Scroll (punkt "home" dla belek Zoom) by przesun¹ c wybrany segment z niewielkim przyrostem.

Przycisk Zoom (umieszczony na dolnej belce) umoŹliwia szybkie wybieranie. Wybraæ dowolny segment obszaru Edit po czym klikn¹ æ na przycisk Zoom by uzyskaæ powiêkszenie wybranego segmentu.

Obszar edycji (Edit Area)

MoŹemy wybraæ dowoln¹ czêœæ pliku wave który pojawia siê w obszarze edycji przez klikniêcie i przeci¹gniêcie mysz¹ wzd³uŹ obrazu pliku. MoŹemy wyci¹æ, skopiowaæ, wklejaæ, odtwarzaæ lub modyfikowaæ wybran¹ czêœæ. MoŹemy równieŹ wycinaæ lub kopiowaæ fragmenty z jednej sesji edycyjnej w dowolny obszar dowolnej innej sesji.

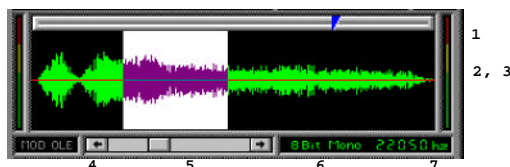
Proces wyboru

By wybraæ Ź¹ dany fragment obszaru edycji, klikn¹ æ dwa razy w dowolnym miejscu okienka.

By wybraæ tylko fragment obszaru edycji, ustawiæ mysz w dowolnym punkcie i przeci¹gn¹ æ poziomo w jednym kierunku. Gdy przesuwamy mysz, fragment pliku wave nad którym przesuwamy mysz jest podœwietlany (patrz poniŹszy rysunek). Gdy zwolnimy przycisk myszy, wybrana czêœæ pozostaje podœwietlona. MoŹemy odtworzyæ wybrany fragment lub dokonaæ jego edycji wykorzystuj¹ c dowolne narzêdzie z edytora Waveform.

Jeceli chcemy dok³adniej obejrzeæ wybrany fragment, klikn¹ æ na przycisk Zoom w dolnej belce. Przy pewnym wprawie, moŹemy wybraæ i powiêkszyæ pojedyncze dŹwiêki trwaj¹ ce krócej niŹ tysięczne czêœci sekundy.

By rozszerzyæ lub zawêŹyæ pole wyboru, umieœciæ kursor myszy w skrajnym lewym lub prawym punkcie wybieranego fragmentu, nacisn¹ æ i przytrzymaæ *prawy* przycisk myszy i przeci¹gn¹ æ w Ź¹ danym kierunku. Wybrany obszar rozszerza siê lub zmniejsza zgodnie z kierunkiem przeci¹gania myszy.



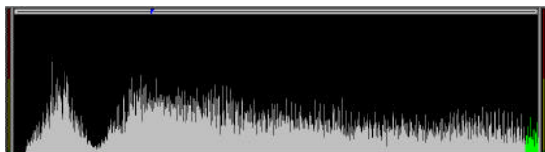
Zbliżenie i wklejanie

1. Dwa razy kliknij w dowolnym miejscu obszaru edycji by wybrać (podświetlić) dany obszar.
2. Naciśnij i przytrzymaj *prawy* przycisk myszy wewnątrz wybranego obszaru edycji i przeciągnij w lewo lub w prawo zmieniając szerokość wybranego obszaru z pliku wave.
3. Naciśnij i przytrzymaj *prawy* przycisk myszy na jednym z boków wybranego obszaru i przeciągnij w lewo lub w prawo by rozszerzyć lub zawęzić pole.
4. Kliknij na dowolny obszar okna View/Scroll poza belkami Zoom by przesunąć i powiększyć zawarty w nich fragment.
5. Przyciśnij i przytrzymaj *lewy* przycisk myszy pomiędzy belkami Zoom i przeciągnij w prawo lub w lewo przesuwając belki i zawarty pomiędzy nimi powiększony fragment.
6. Naciśnij i przytrzymaj *lewy* przycisk myszy na belce Zoom i przeciągnij w lewo lub w prawo.
7. Kliknij na jeden z końców okna View/Scroll przesuwając belki Zoom i powiększony fragment w lewo lub w prawo. Powoduje to przesunięcie o niewielkim przyroście.

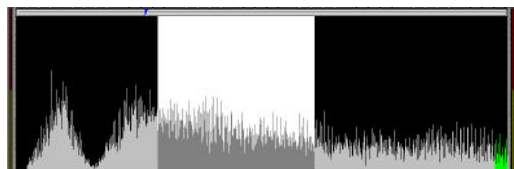
Belka wklejania i kursor wklej/odtwórz

Kursor wklej/odtwórz (Paste/Play) przemieszcza się poziomo wzdłuż belki Paste nad obszarem edycji. Kursor może znajdować się w jednym z dwóch trybów - wklej lub odtwórz - można je zmieniać przez kliknięcie w dowolnym miejscu na belce Paste.

Na poniższym rysunku, aktywny jest kursor wklej; jeżeli klikniemy na przycisk odtwórz, odtwarzanie rozpocznie się od początku pliku. Jeżeli czeka pliku byłby podświetlony, odtwarzanie rozpocznie się od początku podświetlonego fragmentu.



W następnym przykładzie, aktywny jest kursor odtwórz; jeżeli klikniemy na przycisk Play, odtwarzanie zacznie się od miejsca położenia kursora a nie od początku wybranego fragmentu.



Bez względu na to, czy kursor jest w trybie Paste czy Play, jego podstawowe działanie pozostaje takie same: zaznacza punkt przy którym dane będą wklejone w obszarze edycji.

Kursor może być przesunięty w dowolny punkt w pliku wave przez przeciągnięcie w lewo lub w prawo wzdłuż belki Paste. Dokładne położenie kursora wyświetlane jest w górnym oknie informacyjnym obok obszaru edycji. Położenie kursora odczytane jest również w dolnym obszarze View/Scroll i pozwala określić jego położenie w stosunku do całego pliku.

Gdy kursor znajdzie się w trybie wklej, jego położenie oznacza cienka pozioma linia przechodząca przez obszar edycji.

Wyświetlacze położenia/taktu

Okienko cyfrowego wyświetlacza obok obszaru edycji podaje wymienione niżej informacje:

• Położenie kursora wklej/odtwórz.

• Lewa krawędź podświetlonego fragmentu.

• Długość podświetlonego fragmentu.

• Położenie wskaźnika myszy.

• Długość pliku wave.

• Widoczne dwa inne wyświetlacze gdy okno edycji jest maksymalne lub powiększone:

• Długość obszaru pomiędzy belkami Zoom.

• Współczynnik powiększenia (ilość próbek/pixel w powiększonym fragmencie). Na przykładzie obok, każdy pixel w obszarze edycji zawiera 11 próbek Wave. Jeżeli zbliżymy belki Zoom w dolnym obszarze, powiększenie zwiększa się aż do uzyskania maksymalnego współczynnika 1:1. Zwróćmy uwagę, że gdy rozciągniemy okno edycji w poziomie, szerokość pixela i w związku z tym współczynnik powiększenia zwiększa się w niewielkim stopniu.

00:00.117

00:00.244

00:00.421

00:00.002

00:01.250

00:01.211

163

Wskaźniki poziomu dźwięku

Para wskaźników po obu stronach obszaru edycji wyświetla poziom dźwięku w kanałach lewym i prawym w trakcie odtwarzania pliku wave lub jego fragmentu.

3 Przyciski, menu i inne elementy sterujące

W rozdziale tym opisujemy wszystkie przyciski, menu i inne graficzne elementy sterujące dostępne w programie Sound Impression. Poza pierwszym przyciskiem pomocy (Button Help), wszystkie elementy opisane są tak jak się pojawiają w programie, od lewej do prawej i od góry do dołu, zaczynając od wlewej i kończąc na ostatnim przycisku w edytorze wave.

Niektóre elementy sterujące, na przykład Play, działają tak samo lub podobnie w kilku podprogramach. W takich przypadkach, w pierwszej wzmiance omawiamy wszystkie możliwości sterowania dla danego przycisku.

Korzystanie z przycisku HELP

Opcja pomocy (HELP) w Sound Impression, zapewnia stałe przypomnienie działania wszystkich przycisków (oraz innych funkcji interfejsu) we wszystkich obszarach programu.

By skorzystać z przycisku pomocy, kliknąć i przytrzymać prawy przycisk myszy na interfejsie Sound Impression. Jeżeli dostępny jest przycisk pomocy dla danej funkcji, rozwinięty krótki opis, tak jak to pokazano poniżej:



Okno sterowania/Do ikony/Pełny ekran

Panel tytułowy, edytor plików wave

By otworzyć okno sterujące, kliknąć na przycisk "znik (hyphen)" w lewym górnym rogu okna lub nacisnąć równocześnie Alt, spacja gdy pojawi się okno programu.

Przyciski, Pe³ny ekran (dotyczy tylko edytora Wave) i Do ikony s¹ wykorzystywane do powiêkszenia okna do pe³nego ekranu lub zmniejszenia go do ikony.

Poza zwyk³ymi poleceniami takimi jak Przywróæ, Przesuñ, Rozmiar, Do ikony, Pe³ny ekran, Zamknij i Prze³cz na (patrz instrukcja u¿ytkownika Windows gdzie znajdziesz opis tych standardowych funkcji), Sound Impression udostêpnia wymienione ni¿ej funkcje.

* **Zawsze na wierzchu (Always on top)** (Alt, Spacja, A). Opcja ta jest równie¿ dostêpna we wszystkich oknach edycyjnych plików wave. Zawsze na wierzchu utrzymuje wiê¿ lub okno edycyjne "przed" innymi oknami na pulpicie. Gdy wiêcej ni¿ jedno okno ma ustawiony ten atrybut, okno aktywne ma pierwszeństwo przed innymi oknami "Zawsze na wierzchu". Funkcja ta utrzymuje ikonê przed innymi otwartymi oknami, ³cznie z sesj¹ ustawion¹ na pe³ny ekran. Element ten mo¿e byæ w³czony lub wy³czony.

* **Panel tytu³owy (Title panel)** (Alt, Spacja, T). Alternatywnie w³cz lub wy³cz obraz panela tytu³owego. Belka tytu³owa (³cznie z oknem steruj¹cym i przyciskiem Do ikony) oraz belka menu pozostaj¹ widoczne i dostêpne.

* **Zmieñ rozmiar (Change size)** (Alt, Spacja, C, C, Enter). Prze³cz szerokoœæ wiê¿y pomiêdzy trybem normalnym a w¹skim.

* **O programie (About)** (Alt, Spacja, A) wywo³uje okienko komunikatu zawieraj¹ce numer wersji programu Sound Impression. Informacja ta jest dostêpna równie¿ w menu pomocy Panela tytu³owego (Alt, H, A).

* **Ukryj (Hide)** (Alt+Spacja, H). Dostêpne tylko w oknach edytora Waveform. Polecenie Ukryj usuwa z ekranu zarówno okno jak i jego ikonê. Ukryte okno podtrzymuje swoj¹ zawartoœæ i mo¿e byæ przywo³ane w dowolnym momencie. By wywo³aæ ukryte okno edycyjne, klikn¹ na Prze³cz na (Skip) by przejœæ na numer sesji okna które chcemy wywo³aæ, nastêpnie klikn¹ na przycisk edytora wave.

Restart	
Move	
Minimize	
Close	Alt+F4
Switch To...	Ctrl+Esc
Always On Top	
Title panel	
Change size	
About	
Menu steruj¹ce (Panel tytu³owy)	

Belka menu

Panel tytułowy



Z belki menu korzystamy przy pomocy myszy lub klawiatury.




By dojść do belki menu korzystaj¹ z klawiatury, naciskamy klawisz Alt, następnie pierwsz¹ literę elementu belki menu, następnie literę dostępu do rozwijalnego menu. Na przykład, naciskaj¹ z Alt, E, W wywołujemy edytor Waveform.

Tabela na tej i na następnych stronach podaje wszystkie elementy i ich odpowiedniki przy wprowadzaniu z klawiatury.

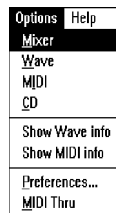
Zestawienie belki menu

Menu plik (File Menu)

	Klawisze	Wynik	
 Otwarcie pliku/ inicjalizacja	Alt, F	Pokazuje rozwijalne menu	
	Alt, F, W	Otwarcie pliku wave	
	Alt, F, M	Otwarcie pliku MIDI	
	Alt, F, C	Inicjalizacja CD-ROM	
	Alt, F, X	Zamknięcie Sound Impression	

	Klawisze	Wynik	
 Otwarcie edycji bieżącego okna  Lista wyboru MIDI	Alt, E	Pokazuje rozwijalne menu	
	Alt, E, W	Otwiera okno bieżącej edycji	
	Alt, E, M	Pokazuje listę wyboru MIDI	

Menu opcje (Options menu)



Klawisze	Wynik
Alt, O	Pokazuje rozwijalne menu
Alt, O, M	Ukrycie/odtworzenie panela mieszacza
Alt, O, W	Ukrycie/odtworzenie WR/P
Alt, O, I	Ukrycie/odtworzenie odtwarzacza MIDI
Alt, O, C	Ukrycie/odtworzenie odtwarzacza CD
	Podgl ¹ d pliku wave
	Podgl ¹ d pliku MIDI
Alt, O, P	Wywo ³ anie okna preferencji
Alt, O, M	W ³ ¹ czenie przejoecia MIDI



Ukrycie/odtworzenie elementów



Informacje o pliku wave



Informacje o pliku MIDI



Preferencje

Menu pomoc (Help menu)



Klawisze	Wynik
Alt, H	Pokazuje rozwijalne menu
Alt, H, C	Otwarcie systemu pomocy
Alt, H, A	Wywo ³ anie informacji o programie



Wywo³ anie systemu pomocy

Funkcje ukrycie/odtworzenie

Panel tytuowy

Dowolna część interfejsu może być ukryta, nie dotyczy to panela tytuowego (w którym zawarte są elementy sterowania wieży i przycisk Do ikony). Możemy też ukryć belki menu i belki przycisków na panelu tytuowym.

By ukryć lub odtworzyć dowolny element wieży, poza panelem tytuowym, należy wybrać nazwę elementu w menu Options lub kliknąć na odpowiedni element na belce przycisków. Można też skorzystać z klawiatury.



Kliknięcie na te przyciski panela tytuowego by ukryć lub odtworzyć poszczególne elementy wieży

Przyciski OLE

Panel tytuowy, edytor plików wave

Kliknięcie na te przyciski by dołączyć lub osadzić dane z Sound Impression w innej aplikacji Windows. Więcej informacji znajdziemy w rozdziale poświęconym OLE.



Panel MIDI, CD i mieszacza OLE (wieża)



Wave OLE (Okno edytora wave)

Preferencje

Panel tytuowy

Preferencje pozwalają nam na wybranie kolorów edytora wave i ustawienie konfiguracji początkowej Sound Impression.

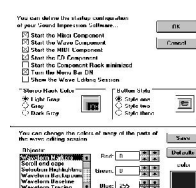
Okno dialogowe preferencji może być wywołane przez kliknięcie na przycisk Preference na panelu tytuowym lub przez wybranie w menu Options Preferences (Alt, O, P).

Okno preferencji

Górna część okna pozwala na wybór elementów Sound Impression które mają być obecne w momencie uruchomienia programu. Dolna część pozwala zmieniać kolory edytora wave.



Przycisk preferencji



Okno preferencji

Wywołanie otwierające

Domyslna konfiguracja Sound Impression pokazuje wszystkie elementy wieży i belkę menu.

Jeżeli chcemy by wież a by³a uruchamiana z jednym lub kilkoma elementami ukrytymi, usuwamy znaczki z okienek z nazw¹ elementu. Jeżeli, na przyk³ad, nie mamy napêdu CD-ROM, możemy wy³¹czyæ ten element przy starcie Sound Impression. W dowolnym momencie w trakcie sesji Sound Impression, możemy odtworzyæ odtwarzacz CD przez klikniêcie na jego ikonê na belce przycisków lub przez wybranie CD w menu Options (Alt, O, C). By odtwarzacz CD pojawia³ siê z innymi elementami w nastêpnych sesjach, otwieramy okno Preferences i zaznaczamy okienko Show CD Player.

Jeżeli wież a ma byæ uruchamiana z minimaln¹ konfiguracj¹, zaznaczamy okienko Start the Components Rack Minimized.

Jeżeli edytor wave ma byæ uruchamiany automatycznie przy starcie, zaznaczamy Show a Wave Editing Session.

Zaznaczenie belki menu może byæ wykorzystane do usuniêcia jej widoku, co pozwala na uwolnienie pewnej czêci pamięci. Ponieważ wszystkie funkcje menu Sound Impression s¹ dostępne w programie jako przyciski, usuniêcie menu może byæ dobrym wyborem jeżeli zapoznamy siê z obs³ug¹ programu wy³¹cznie przy pomocy przycisków.

Po wykonaniu konfiguracji, zamykamy okno Preferences przez klikniêcie na OK. Nowa konfiguracja bêdzie dostêpna przy nastêpnym uruchomieniu Sound Impression.

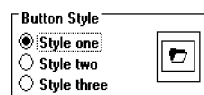
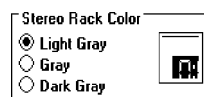
Kolor wież y i rodzaj przycisków

Dwa okienka w œrodkowej czêci okna Preferences umożliwiają nam zmianê rodzaju przycisków i zmianê koloru "obudowy" wież y stereofonicznej.

Dostêpne rodzaje przycisków to "lekko wypuk³e" (1), "mocno wypuk³e" (2) i "lekko zaokr¹glone" (3).

Dostêpne s¹ trzy odcienie szaroœci wież y stereofonicznej: jasny, œrednio szary i ciemnoszary.

Zmiany wprowadzone w rodzajach przycisków lub w kolorze wież y stereo wprowadzane s¹ natychmiast po zamkniêciu okna preferencji.



Kolory okna edycyjnego

Dolna czêœæ okna Preferences pozwala na okreœlenie kolorów wielu elementów edytora Waveform.

Sound Impression

Na poniższym rysunku przedstawiono elementy których kolor możemy zmieniać.

By zmieniać kolor, wybieramy obiekt z listy w dolnej lewej części okienka Preferences i mieszamy nowy kolor z czerwonego, zielonego i niebieskiego. Każdy kolor ma zakres intensywności od zera do 255 oraz własny zestaw przycisków przewijania którymi możemy ustawić kolor.

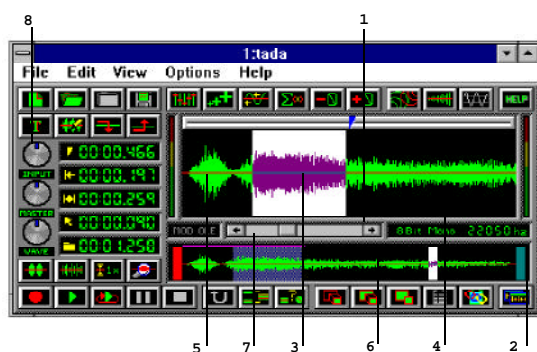
Aktualny kolor jest wyświetlany w okienku obok przycisków przewijania. Wyświetlane kolory zmieniają się w sposób dynamiczny w trakcie przewijania, pozwalając obejrzeć efekt ustawień w trakcie regulacji.

Lewy przycisk dodaje lub odejmuje odpowiedni kolor z przyrostem co 10 natomiast prawy z przyrostem co 1. Naciśnięcie i przytrzymanie klawisza myszy na przycisku przewijania przyspiesza regulację.

Zmiany kolorów są zastosowane natychmiast po kliknięciu na przycisk Save (zapisz). Jeżeli nie zapiszemy każdego z nowych ustawień, kolory powracają do poprzednich ustawień.

By obejrzeć efekt zmian w oknie edytora wave, podczas ustawiania kolorów należy mieć w tle otwarte okno edycyjne. Za każdym razem, gdy wykonamy zmianę i klikniemy na przycisk Save, w oknie edycyjnym pojawia się wybrany element już w nowym kolorze.

By powrócić do pierwotnych ustawień kolorów (takich jak w momencie uruchomienia), kliknąć na przycisk Defaults (domyślne), następnie Save (zapis), następnie Close (Zamknij).



- Elementy edytora waveform które pozwalają na zmianę ustawień koloru
1. Znaczniki pliku wave.
 2. Znacznik końca.
 3. Podświetlenie wyboru.
 4. Tło obrazu pliku wave.
 5. Linia bazowa pliku wave.
 6. Śledzenie przebiegu pliku wave.
 7. Linia czasowa pliku.
 8. Tło okna.

Pomoc bezpośrednia

Panel tytułowy, edytor plików wave

Informacje na temat działania, funkcji oraz właściwości Sound Impression, dostępne są bezpośrednio przez kliknięcie na przycisk Help na panelu tytułowym lub w oknie edycji plików wave, lub przez wybranie Help w głównym menu (Alt,H,A).



Przycisk Pomoc

Wybór Źródła dźwięku

Panel mieszacza

Dwa górne przyciski po lewej stronie Panela mieszacza, umożliwiają nam wybór źródła dźwięku do odsłuchu i zapisu.

Możemy wykorzystać elementy sterujące wejściowym poziomem głośności/balansu ustawiając poziom zapisu.



Przyciski wyboru Źródła dźwięku

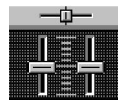
Sterowanie siłą głosu i balansem

Panel mieszacza. edytor plików wave

By ustawić poziom wyjściowy i balans dla określonego urządzenia, korzystamy z zestawu regulatorów suwakowych w środkowej części panela mieszacza, w postaci czternastym regulatorom (Master) po prawej stronie panela.

Ustawianie głośności:

1. Umieścić kursor nad suwakiem, naciskamy lewy przycisk myszy i przytrzymujemy go,
2. Przytrzymując wcisnięty przycisk myszy, powoli przesuwamy mysz w górę lub w dół. Ruch myszy powoduje odpowiednie przesunięcie suwaków. Przesunięcie suwaka w górę powoduje zwiększenie głośności; przesunięcie w dół zmniejsza poziom głośności.



Elementy sterujące głośnością / zrównoważeniem (Panel mieszacza)

Sound Impression

Każdy z zestawów suwaków umożliwia niezależne sterowanie lewym lub prawym kanałem. Nie dotyczy to sterowania mikrofonem (działa on zawsze tylko trybie monofonicznym).

Główny regulator głośności

Główny regulator ustawia całkowity poziom wyjściowy z uwzględnieniem nastawień pozostałych elementów sterujących. Głośność dla każdego z kanałów określona jest przez wypadkowe ustawienie głównego regulatora i elementu sterującego tego na panelu sterującym.

Jeżeli, na przykład, suwak prawego kanału MIDI jest ustawiony na jedną czwartą, suwak prawego kanału wave jest ustawiony na trzy czwarte i prawy kanał głównego regulatora jest ustawiony na połowę, wyjście odtwarzacza MIDI będzie słyszane na 25 procent maksymalnej głośności a wyjście zapisywacza/odtwarzacza plików wave (lub edytora plików wave) będzie słyszane na 50 procent jego maksymalnej głośności po kliknięciu na przycisk Play na tych elementach.

Główny regulator nie działa na poziomy wejściowe Mic (mikrofon) i Line (linia). Zamiast tego, suwak wejściowy poziomu zapisu (Record Input) działa jak "główny" regulator dla tych urządzeń, podobnie działa on przy nagrywaniu z gniazda Line karty dźwiękowej.

Sterowanie poziomem głośności w oknie edycyjnym

Trzy elementy sterujące po lewej stronie okna edycji plików wave pozwalają na ustawienie poziomu sygnału dla plików wave, wejścia i głównej regulacji, bez potrzeby powrotu do właściwych elementów sterujących. By wykorzystać obrotowe regulatory głośności, należy kliknąć na tarczę i przesunąć mysz w górę lub w dół.



Sterowanie głośnością¹
(Panel mieszacza)

Wyciszanie

Na panelu mieszacza mamy dwa przyciski wyciszania. Przycisk z lewej strony panela umożliwia nam wyciszenie lub wyłączenie wyjścia a drugi w dolnym prawym rogu wycisza całą muzykę w dowolnym momencie.

Znaki na przyciskach wyciszania są podświetlone (kolor niebieski) gdy ta funkcja jest aktywna.

Uwaga: Wyciszanie nie zatrzymuje wejścia lub wyjścia, jedynie wycisza je. Nagrywanie trwa dalej, na przykład, gdy klikniemy na przycisk wyciszenia wejścia, tworzymy w nagraniu wyciszony fragment i trwa on tak długo jak długo wyciszane jest wyciszenie.

Otwarcie pliku/Inicjalizacja CD

Zapisywacz/odtwarzacz plików wave, odtwarzacz MIDI, odtwarzacz CD, edytor plików wave

W wymienionych oknach, przycisk File Open (otwarcie pliku) wywołuje standardowe okienko otwierania pliku z którego możemy wybrać i załadować plik.

Jednak na odtwarzaczu CD, przycisk ten ma inne działanie: inicjalizuje (przygotowuje do odtwarzania) płytę audio włożoną do napędu CD-ROM.

Możemy też załadować pliki przez wybranie File/Wave (Alt,F,W) lub File/MIDI (Alt,F,M) z belki menu panela tytułowego, lub zainicjować napęd CD wybierając File/CD (Alt, F,C).

Okno dialogowe otwarcia pliku odtwarzacza MIDI pozwala na załadowanie grupy plików lub zapamiętanej sesji MIDI (Play List). By utworzyć Play List, wybrać element sesji MIDI (*.MDS) w oknie dialogowym File Open List Files.

Równoczesne otwarcie kilku plików MIDI

Możemy załadować do ośmiu plików w oknie dialogowym otwarcia plików odtwarzacza MIDI.

By wybrać grupę plików, które mają pojawić się kolejno w oknie dialogowym listy plików, zaznaczamy grupę przez przeciągnięcie myszy wzdłuż listy plików. Inny sposób to kliknąć myszą na górny plik z grupy, następnie przesunąć na dół grupy wciskając równocześnie klawisz Shift, kliknąć na ostatni plik z grupy; podświetlone zostaną wszystkie pliki z



Otwarcie pliku
(Zapisywacz/odtwarzacz
wave, Odtwarzacz MIDI)
Inicjalizacja CD
(Odtwarzacz CD)



Otwarcie pliku
(Edytor wave)

wybranego obszaru (do odczemu plików). Klikn¹ æ OK i zaznaczona grupa zostanie otwarta.

Możemy teŹ zaznaczaæ i wybraæ pojedyncze pliki w katalogu trzymaj¹ c wciœniêty klawisz Control i klikn¹ æ na pliki które chcemy otworzyæ.

Uwagi na temat inicjalizacji CD

Zawsze gdy w³oŹymy now¹ p³ytê do napêdu CD-ROM, musimy zainicjalizowaæ dysk przez klikniêcie na przycisk Initialize CD (przycisk otwarcia pliku na innych elementach).

Jeeli klikniemy na przycisk inicjalizacji CD gdy p³yta zosta³a wczeœniej zainicjalizowana, lista odtwarzania zostanie automatycznie wyzerowana do domyœlnych wartoœci lub do zaprogramowanego odtwarzania.

Zapisz plik/Zapisz plik jako/ Zamknij CD

Zapisywacz/odtwarzacz plików wave, odtwarzacz MIDI, odtwarzacz CD, edytor plików wave

Przycisk Save (zapisz) zapisywacza/odtwarzacza plików wave wywo³uje standardowe okno dialogowe File Save (zapisz plik) i pozwala nam zdecydowaæ gdzie i pod jak¹ nazw¹ chcemy zapisaæ bieŹc¹ sesjê.

W oknie edytora plików wave, ten sam przycisk umoŹliwia "szybki" zapis. Zamiast wywo³ywaæ okno dialogowe File Save, zapisujemy plik, po wprowadzeniu zmian, pod t¹ sam¹ nazw¹ pod jak¹ zosta³ otwarty. Jeeli otwarty plik nie ma nazwy (na przyk³ad, okno zawiera segment wklejony z innego okna), korzystamy z przycisku oznaczonego Zapisz plik jako.

Jeeli w oknie edytora wave istnieje cokolwiek co moŹna zapisaæ, przycisk File Save As jest dostêpny, umoŹliwiaj¹ c zapis pliku pod inn¹ nazw¹ niŹ ta pod któr¹ plik zosta³ otwarty.

Zapis sesji MIDI

Odtwarzacz MIDI moŹe zapisaæ jedynie sesje MIDI (Listy odtwarzania) które zosta³y zaprogramowane w panelu programowania MIDI.

Zamknij CD

To co s³uŹy jako przycisk zapisu na pozosta³ych elementach,



Zapisz plik (Zapisywacz/
odtwarzacz wave)
Zapisz sesjê MIDI
(Odtwarzacz MIDI)
Zamknij napêd CD
(Odtwarzacz CD)



Zapisz plik
(Edytor wave)



Zapisz plik jako
(Edytor wave)

jest wykorzystywane przez odtwarzacz CD do deinicjalizacji lub "zamknięcia" p³yty w napêdzie CD. Nale¿y zawsze klikn¹æ na ten przycisk przed zmian¹ p³yty.

Wyœwietlenie informacji o pliku wave

Zapisywacz/odtwarzacz wave

Podstawowe informacje o pliku w bie¿¹cej sesji mo¿emy uzyskaæ poprzez klikniêcie na okienko kasety obok okna numeru sesji. Okno informacyjne zawiera nazwê pliku w bie¿¹cej sesji, d³ugoœæ, okres próbkowania i licznocæ próbek.



Wyœwietlacz informacji o pliku wave

Pêtlà (Loop)

Zapisywacz/odtwarzacz plików wave, odtwarzacz MIDI, odtwarzacz CD, edytor plików wave

Klikn¹æ na Loop nastêpnie Play by uruchomiæ wszystkie œcie¿ki w zamkniêtej pêtli. Przycisk Pause przerywa pêtlê, przyciski Stop lub Loop koñcz¹ j¹.

Przyciski Loop odtwarzacza MIDI i CD s¹ umieszczone na panelach programowych poszczególnych elementów. By przejsæ na panel programowy, klikn¹æ na przycisk panela programu, umieszczony jest on po prawej stronie elementu.

Mo¿emy dodaæ fragment pliku wave do pêtli przez otwarcie sesji edytora wave i wybranie danego fragmentu. By zrezygnowaæ z wybranego fragmentu i w³czyæ ca³y plik w pêtlê, klikn¹æ gdziekolwiek w obszarze edycyjnym sesji.

Gdy pêtlà jest aktywna zostaje podœwietlony wskaŹnik pêtli.

Dzia³aj¹ca pêtlà mo¿e byæ w dowolnej chwili przerwana lub wstrzymana przez klikniêcie na przycisk Loop lub Stop.

W zapisywaczu/odtwarzaczu wave lub edytorze wave mo¿na rozpocz¹æ pêtlê przy dowolnym numerze sesji, lecz kolejnoœæ odtwarzania bêdzie zawsze zgodna z kolejnym numerem sesji (od najni¿szego do najwy¿szego). Mo¿emy zaplanowaæ kolejnoœæ wczêœniej, przez za³adowanie plików w kolejnoœci w jakiej chcemy je odtwarzaæ.



Pêtlà
(Otwarzacz MIDI/CD
Panel programowy,
Zapisywacz/odtwarzacz
plików wave)



Pêtlà
(Edytor plików wave)

W odtwarzaczach MIDI i CD, działają zgodnie z kolejnościami zapisanymi w liście odtwarzania.

Otwarcie okna edycyjnego

Zapisywacz/odtwarzacz wave

Wywołaj okno edycyjne wave. Ilość bieżących okien pokazana jest w wyświetlaczu numeru sesji nad przyciskiem otwarcia sesji.



Otwarcie bieżącego okna edycyjnego

Nagrywanie (Record)

Zapisywacz/odtwarzacz plików wave, Edytor plików wave

Rozpoczyna się nagrywanie z wybranego w danej chwili urządzenia wejściowego do bieżącej sesji wave.

Nagrywanie zaczyna się natychmiast jeżeli bieżąca sesja nie jest zajęta. Jeżeli sesja jest zajęta przez niezmieniony lub zapisany plik, czyli plik dany czy się zastąpić zapis zaczyna się natychmiast i nagrywany plik zastępuje plik zajmujący sesję. Jeżeli bieżąca sesja zawiera niezapisane zmiany, nagrywanie jest opóźnione i pojawia się okienko dialogowe dające możliwość liwości zapisania tej sesji lub rezygnacji z zapisu.

Gdy rozpocznie się nagrywanie, strzałka kursora zmienia kształt na mikrofon i zaewiduje się czerwony wskaźnik zapisu bezpośrednio nad przyciskiem Record. W trakcie nagrywania, wskaźnik poziomu zapisu porusza się odpowiednio do poziomu sygnału a zegar wyświetla czas nagrania.

W celu wykonania nagrania z zapisywacza/odtwarzacza wave lub z okna edytora wave należy:

Sprawdź czy zewnętrzne źródło dźwięku (mikrofon, linia lub urządzenie dodatkowe) jest włączone i podłączone do właściwego gniazda wejściowego karty dźwiękowej, następnie kliknij odpowiedni przycisk wejścia po lewej stronie panela mieszacza.

Ustawiaj poziomy wejściowy nagrywania przez kliknięcie na przycisk wyboru trybu działania mieszacza (nagrywanie), po czym przesuwamy suwaki poziomu wejściowego i głównego regulatora głośności na dany poziom zapisu. Jeżeli



Zapis

INFO: Rozmiar zapisu jest ograniczony do 12MB. Należy zauważyć, że rozmiar zapisu 12MB jest zmienny i zależy od atrybutów danych (kanały, okres próbkowania i liczność próbek). Na przykład, zapis przy 44KHz, 16-bit, stereo zajmie 12MB w ciągu 68 sekund, podczas gdy zapis przy 11KHz, 8-bit mono umożliwia zapisanie sekwencji trwającej 18 minut. Więcej na ten temat znajdziemy w pliku Help pod hasłem "Wave file sizes" (rozmiar pliku wave)

chcemy monitorować wejście podczas nagrywania, należy kliknąć na przełącznik wyboru trybu pracy mieszacza, ustawić go na kolor zielony i wykorzystać suwaki do ustawienia głośności w trybie odtwarzania. Jeżeli chcemy wyciszyć monitorowanie przy nagrywaniu, pozostawiamy przełącznik w trybie nagrywania. Jeżeli na przykład źródłem dźwięku jest mikrofon, to nie powinniśmy wykorzystywać monitorowania wejścia w trakcie nagrywania. (Uwaga: Nie we wszystkich wersjach programu dostępny jest przełącznik trybu pracy)

Kliknąć na przycisk nagrywania na zapisywaczu/odtwarzaczu plików wave, lub otworzyć okno sesji edycji i kliknąć na przycisk nagrywanie. Jeżeli bieżąca sesja zawiera niezapisany plik wave, pojawi się pytanie czy chcemy zapisać ten plik przed nowym nagraniem. Jeżeli odpowiemy "nie" (no), rozpocznie się nagrywanie, zastępując plik wave w bieżącej sesji. Jeżeli bieżąca sesja nie jest zajęta lub zawiera plik zapisany na dysku, nagrywanie zaczyna się natychmiast. Nowo nagrany plik wave będzie bez tytułu i będzie natychmiast dostępny do edycji lub modyfikacji.

Gdy chcemy kończyć nagrywanie, kliknąć na przycisk Stop. Uwaga: wyłączenie mikrofonu lub innego urządzenia wejściowego nie zatrzymuje nagrywania; by zakończyć nagrywanie musimy kliknąć na przycisk Stop.

Odtwarzanie (Play)

Zapisywacz/odtwarzacz plików wave, odtwarzacz MIDI, odtwarzacz CD, edytor plików wave

Odtwarza bieżący plik, całość lub fragment pliku wave.

W oknie edytora pliku wave, możemy odtwarzać z dowolnego punktu w pliku przez przesunięcie kursora Paste/Play na nowy punkt w obszarze edycji lub przez wybranie określonego obszaru pliku wave.



Odtwarzanie
(Play)

Przerwa (Pause)

Zapisywacz/odtwarzacz plików wave, odtwarzacz MIDI, odtwarzacz CD, edytor plików wave

Przerywa odtwarzanie sesji wave lub całości MIDI lub CD.



Przerwa (Pause)

Sound Impression

Gdy odcieka lub sesja jest przerwana, wskaźnik Pause w oknie zegara pozostaje podświetlony i zegar pokazuje punkt w którym sesja została przerwana. By zakończyć nagrywanie lub odtwarzanie, naciskamy ponownie Pause.

Gdy Pause jest aktywna, możemy kliknąć na przycisk Stop by zatrzymać odtwarzanie lub nagrywanie.

Zatrzymanie (Stop)

Zapisywacz/odtwarzacz plików wave, odtwarzacz MIDI, odtwarzacz CD, edytor plików wave

Natychmiast zatrzymuje odtwarzanie lub nagrywanie bieżącej sesji. Jeżeli odtwarzamy pętlę, przycisk Stop powoduje jej wychyczenie.



Stop

Przeszukiwanie (Search)

Zapisywacz/odtwarzacz plików wave, odtwarzacz MIDI, odtwarzacz CD

Przenosi nas do nowego punktu czasowego w bieżącej sesji. Przyciski te emulują funkcje szybkiego przewijania (Fast Forward) i cofania występujące w urządzeniu analogowym.

Kliknięcie raz lub kliknięcie i przytrzymanie przycisk myszy na przycisku Search by szybko przejść do dowolnego punktu w bieżącej sesji. Pojedyncze kliknięcie przenosi do przodu lub do tyłu o jedną sekundę. Czas wskazuje bieżący punkt w czasie przesuwania.



Przeszukiwanie

Przeskok (Skip)

Zapisywacz/odtwarzacz plików wave, odtwarzacz MIDI, odtwarzacz CD

Zmiana bieżącej sesji lub odcieka.

Kliknięcie raz lub naciśnięcie i przytrzymanie lewy przycisk myszy na przycisku Skip by przejść do przodu lub do tyłu przez sesję edycyjną w zapisywaczu/odtwarzaczu wave lub przez wszystkie dostępne odcieki w odtwarzaczu MIDI lub CD.



Przeskok

Okienko informacyjne MIDI

Odtwarzacz MIDI

Podstawowe informacje na temat bieżącej odcieki są dostępne poprzez kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy na przycisku "płytki czystej" MIDI.

Okienko informacyjne wyświetla nazwę bieżącego pliku i jego długość (godziny, minuty, sekundy).



Okno informacyjne MIDI

Lista wyboru MIDI

Kliknięcie na wyświetlacz numeru odcieki odtwarzacza MIDI otwiera listę wyboru MIDI, przedstawia ona zestawienie wszystkich załadowanych w danym momencie plików, pozwalając przez podwójne kliknięcie przejść na dowolny element z listy, pozwala też na wybranie lub zmianę urządzenia do karty dźwiękowej mamy podłączony instrument MIDI.

Lista MIDI może być wywołana w dowolnej chwili po załadowaniu pierwszej odcieki. Lista może być wywołana przez wskazanie MIDI Selection z menu Edit na belce panela tytułowego (Alt,E,M).

Podczas odtwarzania plików lub wykonywania innych czynności, możemy utrzymywać otwarte okno listy MIDI.

By usunąć widok listy, otwieramy okienko sterujące (Alt, Spacebar), i wybieramy Zamknij (Close).

Zmiana urządzenia MIDI

Kliknięcie na przycisk wyboru urządzenia MIDI w okienku dialogowym Options rozszerza okno o dwie rozwijane listy. Listy te zawierają wszystkie dostępne w systemie urządzenia MIDI. Jeżeli do karty dźwiękowej mamy podłączone urządzenie MIDI, możemy wykorzystać listy do wybrania którego z urządzeń będzie urządzeniem wejściowym i wyjściowym.

By zmieniać urządzenie MIDI:

1. Kliknąć na przycisk strzałki obok listy wyboru urządzenia.
2. Wykorzystać belkę przewijania do umieszczenia nowych urządzeń na rozwijalnej liście.
3. Podwójnie kliknąć na nazwę urządzenia by zapisać urządzenie i zamknąć listę.



Kliknięcie na wyświetlacz numeru odcieki MIDI by wywołać listę MIDI



Lista wyboru MIDI

W³asciwosci MIDI Thru

Jeceli do karty dŹwiêkowej mamy pod³¹czony keyboard lub inny instrument MIDI, system przepustowy Sound Impression pozwala na przesy³anie dŹwiêków, z pod³¹czonych instrumentów, przez nasz¹ kartê dŹwiêkow¹. Przejœcie moŹe byæ uaktywnione jedynie przez klikniêcie na element MIDI Thru menu w panelu tytu³owym Options (Alt,O,M).

PokaŹ panel programowy

Odtwarzacz MIDI, odtwarzacz CD

Zmienia interfejs odtwarzacza MIDI lub odtwarzacza CD w panel który umoŹliwia nam programowanie listy odtwarzania MIDI lub CD.



PokaŹ panel programowy

Przycisk panela programowego i sterowanie graficzne

Panele programowe MIDI i CD

Panele programowe MIDI i CD s¹ alternatywnym interfejsem elementów MIDI i CD które pozwalaj¹ programowaæ listê odtwarzania ze wszystkimi dostêpnymi œcieŹkami.

Oba panele sk³adaj¹ siê z dwóch rzêdów numerowanych okien i zestawu przycisków. Jedyn¹ róŹnic¹ pomiêdzy dwoma panelami to ta, Źe odtwarzacz CD ma dodatkowy przycisk Save Play List (zapis listy odtwarzania).

Górny rz¹d, lista odtwarzania, pokazuje kolejnoœæ w jakiej œcieŹki bêd¹ odtwarzane gdy powrócimy do panela g³ównego i wybierzemy odtwarzanie. Dolny rz¹d, lista wyboru, pozwala wybraæ pojedyncze œcieŹki by dodaæ je do listy odtwarzania. Gdy klikniemy na okno jednej z 12 œcieŹek, numer wybranej œcieŹki dodany jest do rzêdu listy odtwarzania.

MoŹemy usun¹æ œcieŹki z listy odtwarzania przez klikniêcie na okno œcieŹki któr¹ chcemy usun¹æ. Jeceli chcemy od razu usun¹æ dan¹ listê odtwarzania, powinniemy klikn¹æ na przycisk Clear (przycisk czyœæ "X") po prawej stronie panela. MoŹemy stworzyæ now¹ listê odtwarzania przez klikniêcie na numery œcieŹek na liœcie wyboru (Selection List).

Możemy dodać dowolną ilość odcinków do listy odtwarzania w danej kolejności. Możemy też umieścić te same odcinki kilka razy w danym rzędzie.

Uwaga: rzęd listy wyboru pokazuje numer odcinka dostępnego na napędzie CD lub załadowanej w odtwarzaczu MIDI. Jeżeli dostępnych jest mniej niż 12 odcinków, musimy wyczyścić końcowe okna w liście wyboru. Jeżeli dostępnych jest więcej niż 12 odcinków, na końcach listy wyboru dodane są strzałki. Strzałki umożliwiają przechodzenie do przodu lub do tyłu przez listę wszystkich dostępnych odcinków.

By odtworzyć naszą listę w ciągłej pętli, wybieramy przycisk Loop. Po wybraniu, przycisk Loop zmienia kolor, gdy powrócimy do odtwarzacza CD lub MIDI, wskaźnik pojawi się też w oknie Timer wskazując, że pętla jest aktywna. Możemy też przerwać lub zatrzymać pętlę w dowolnej chwili, lub przeskoczyć do następnego odcinka w pętli wykorzystując przyciski polecenia w interfejsie elementu.

Po użyciu listy odtwarzania, możemy wyjść z panela programowania i powrócić do głównego interfejsu elementu przez kliknięcie na przycisku Return (powrót).

Po zatwierdzeniu listy odtwarzania, w oknie elementu z numerem odcinka pojawi się wskaźnik ("PROG").

Po kliknięciu na przycisk Play możemy posłuchać nowo ułożonej odcinków.



Pętla (Loop)



Powrót
(do odtwarzacza MIDI lub
odtwarzacza CD)



Czyszczenie listy
odtwarzania



Zapis listy odtwarzania

Wymowanie CD (Eject CD)

Odtwarzacz CD

Na panelu czołowym napędu CD-ROM znajduje się przycisk "eject" (wymowanie). Przycisk ten usuwa płytę z wiążącego napędu CD-ROM, lecz w niektórych przypadkach, przy kolejnej próbie odtwarzania płyty, może pojawić się komunikat "CD Player not available - odtwarzacz CD jest niedostępny".

Powodem tego jest fakt, że przycisk eject wysyła komunikat "eject mode" do napędu CD-ROM. W większości napędów, tryb eject jest wykonywany aż do pełnego wysunięcia dysku. W niektórych jednak, wprowadza napęd w stan zawieszenia mechanicznego, co prowadzi do sytuacji, że napęd oczekuje na drugie polecenie eject, który może być wydane jedynie z przycisku czynnika umieszczonego na napędzie.



Wymowanie CD

Kombinacje klawiszy w oknie edycyjnym

Edytor plików wave

Niżej opisane skróty klawiszowe mogą być używane gdy aktywna jest sesja edycji plików wave.

Funkcje I/O

Klawisz	Działanie
R	Zapis
P	Odtwarzanie
S	Zatrzymanie
Spacja	Przerwanie

Wybór segmentu pliku wave

Klawisz	Działanie
Shift+strzałka w prawo	Poszerza wybór w prawo
Shift+strzałka w lewo	Poszerza wybór w lewo
Del	Rezygnacja z wyboru

Funkcje edycyjne

Klawisz	Działanie
Ctrl+Del	Wycięcie
Ctrl+Ins	Kopiowanie
Ctrl+C	Skopiowanie do schowka
Ins	Wklejenie

Pozostałe funkcje

Klawisz	Działanie
M	Kopiowanie znacznika przy bieżącej pozycji kursora Paste (wklejenie)

Czyszczenie sesji

Edytor plików wave

Czyścić sesję edycyjną umożliwia otwarcie nowej, wolnej sesji, bez tytułu. Jeżeli sesja zawiera plik który został zmieniony, mamy szansę zapisania tego pliku.



Czyszczenie sesji

Filtr szumowy

Edytor plików wave

Umieśćliwiasz usunięcie szumów i szmerów w pliku lub w jego części.



Filtr szumowy

Wzmocnienie

Edytor plików wave

Zwiększa lub zmniejsza amplitudę sygnału w całym pliku lub w jego części. Jeżeli bieżąca sesja zawiera plik wave w formacie stereo, ustawienia można zmieniać osobno dla lewego i prawego kanału, lub dla obu jednocześnie.

Odwrócenie

Edytor plików wave

Odwrócenie pliku lub jego fragmentu i odtwarzanie "od tyłu".



Odwracanie

Przynne wyciszenie

Edytor plików wave

Przynne wyciszenie w Sound Impression umożliwia kowite sterowanie wyciszaniem w obrębie pliku wave--począwszy od ustawienia dolnych i górnych wartości granicznych do precyzyjnego określenia długości cyklu wyciszania. Można także wstawianie wyciszeń na końcu lub stopniowego zwiększania poziomu na początku pliku lub na początku wybranego fragmentu.



Wyciszanie

Więcej informacji w pomocy pod hasłem "Fader"

Sesje integracyjne

Edytor plików wave

W odróżnieniu od Merge, które umieszcza drugi plik w oddzielnym oknie umożliwia tworzenie efektu stereo, ta funkcja do³cza inn¹ sesjê do bie³cej sesji. Mo¿na po³¹czyæ wiele sesji, lecz musz¹ byæ one dodawane pojedynczo.

By zintegrowaæ sesjê z bie³c¹ sesj¹, nale¿y klikn¹æ na przycisk Add (dodaj) w okienku Integrate, po czym wybieramy plik wave z dostêpnej sesji.

Integracyjne okienko dialogowe zawiera dwa przyciski które przedstawiaj¹ sesje edycyjne Sound Impression. Jeœli sesja zawiera plik wave, jego przycisk z numerem jest niebieski; jeœli sesja jest pusta, jej numer jest szary. Po wybraniu sesji, jej przycisk z numerem zmienia siê na ciemniejszy.

Jeœli fragment sesji w której pracujemy jest podświetlony, sesja integrowana zostanie wstawiona na pocz¹tku podświetlanego obszaru. Jeœli integrowana sesja jest d³u¿sza od podświetlonego obszaru lub d³u¿sza od sesji do której jest do³czana, to zostaje ona obciêta.

Klikn¹æ na przycisk okienka integracyjnego Subtract (odjêcie) jeœli chcemy usun¹æ sesjê któr¹ dodaliśmy.

Integracja pozwala nam równie¿ na wykorzystanie funkcji Subtract do wci¹gniêcia innej sesji *do mieszania* jeœli odejmujemy sesjê która ju¿ nie jest obecna, to w efekcie wywo³ujemy sesjê która ma byæ dodana.



Integracja

Dodanie/usuniêcie wyciszenia

Edytor plików wave

Dodanie wyciszenia

Pozwala na dodanie pustego fragmentu o d³ugoœci do 20sekund zaczynaj¹cego siê w wybranym punkcie pliku wave. Cisza jest wstawiana w bie³cym po³o¿eniu kursora.

Tak jak przy innych operacjach wklejania w Sound Impression, wstawianie wykonywane jest natychmiast, tak wiêc musimy



Add/Remove Silence

się upewniać, czy kursor wklejania znajduje się dokładnie tam gdzie chcemy.

Usunięcie wyciszenia

Usuwa wybrany zakres wyciszenia z pliku wave.

Okienko Remove (usuwanie) ciszy pozwala na ustalenie obszaru w którym chcemy dokonać usunięcia wyciszenia (początek tekstu, środek lub zakończenie).

Poziom wyzwalania ciszy (Silence Threshold Level) umożliwia zdefiniowanie tego co określimy "ciszą". Jeżeli ustawimy poziom na 99.9 procent, prawie wszystkie próbki mieszczą się w tym zakresie zostaną wyznaczone do usunięcia. Minimalny próg wynosi 0.01 procent.

Echo

Edytor plików wave

Okienko dialogowe echo pozwala na wybranie echa typu standard, efektu Chorus lub Flange. Z tych trzech można wybrać tylko jeden rodzaj efektu przy każdym otwarciu okienka, lecz jeżeli wybierzemy echo standardowe, możemy ustawiać trzy oddzielne poziomy i regulować każdy poziom oddzielnie. Dowolne z trzech rodzajów echa, może być stosowane w danym pliku wave lub w jego wybranym fragmencie.



Echo

Efekt panoramiczny/ przenikanie kanałów

Edytor plików wave

Okienko to umożliwia stosowanie pojedynczych efektów panoramicznych między kanałami lub na wykorzystanie Crossfade (przenikanie kanałów), w którym lewy kanał przechodzi w prawy podczas gdy lewy "krzyżuje się" przechodzi w prawy. Możemy ustawić pełen zakres przenikania lub go ograniczyć.

Ta funkcja działa tylko na plikach stereo, i przycisk ten nie jest aktywny jeżeli plik wave nie ma formatu stereo.



Efekt panoramiczny/
przenikanie kanałów

Określenie skali czasowej

Edytor plików wave

Wywołanie okienka dialogowego Time umożliwia nam ustalenie podstawy taktowania i wyświetlenie informacji o położeniu, w okienku informacyjnym obok regulatora głośnościci.

W okienku mamy cztery opcje do wyboru: takty muzyczne (Music Beats), kod czasu wg SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers), próbki (Samples) i Minuty/Sekundy/Millisekundy. Gdy przełączamy tryby, kształt przycisku ulega zmianie wskazujący na bieżący tryb odmierzania (domyślny tryb to Minuty/Sekundy/Millisekundy, co na przycisku oznaczone jest literą "T").



Określenie skali czasowej

Więcej informacji: W pliku pomocy pod hasłem "Music Beat definition" (szczegółnie z przykładami wykorzystania określeń ze znacznikami).

Funkcje znaczników

Edytor plików wave

W Sound Impression mamy zestaw narzędzi do zaznaczania, pozwala on na rozmieszczenie do 16 znaczników odniesienia na ekranie pliku wave. Możemy wykonać podświetlenie obszaru pomiędzy dwoma dowolnymi znacznikami i wycięcie, skopiowanie lub wklejenie dowolnego fragmentu pomiędzy dwoma znacznikami. Możemy też wykorzystać znaczniki do obliczenia tempa fragmentu muzycznego. Opis tego procesu znajdziemy w poprzednim temacie "Określenie skali czasowej."



Funkcje znaczników

Umieszczenie znacznika

Korzystamy z przycisku Insert Marker (wstaw znacznik) (jest to przycisk środkowy z pokazanych obok) lub naciskamy klawisz "M" by postawić znacznik w punkcie wyznaczonym przez bieżącą pozycję kursora Paste/Play.

Usuwanie znacznika

Przycisk usuwania znacznika (Remove Marker) (trzeci z pokazanych obok) usuwa znacznik po którym najbliżej bieżącej pozycji kursora Paste/Play.

Wykorzystanie poszerzonych funkcji znaczników

Pierwszy przycisk wywołuje okienko rozszerzonych funkcji znaczników.

Wykorzystujemy przycisk Quick by przeszukać wszystkie znaczniki w pliku, zrezygnować z podświetlenia pewnego obszaru lub podświetlić obszar pomiędzy dwoma zewnętrznymi znacznikami.

Obszar Detailed (szczegóły) okienka dialogowego pozwala nam na wykonanie podstawowych funkcji edycyjnych (wytnij, kopiuj lub wklej) lub na wybranie fragmentu który jest określony przez wybrane znaczniki w rozwijanej liście.

Oba rozwijane okna wypisują całkowitą ilość znaczników w pliku wave. Pierwsza lista pokazuje początek pliku wave a druga opcje zakończenia pliku.

Zmiana prędkości odtwarzania

Edytor plików wave

Panel pomiędzy dwoma oknami edycji zawiera belkę która pozwala zmieniać prędkość odtwarzania dźwięku.

Przesuwamy przycisk wzdłuż belki i ustalamy w ten sposób nową prędkość odtwarzania bieżącego pliku wave. Przesuwając przycisk w prawo zwiększamy prędkość, przesuwając w lewo obniżamy prędkość.

Podgląd pliku: z wypełnieniem/zarys

Edytor plików wave

Domyślnie ustawiony jest podgląd z wypełnieniem. Podgląd zarysu pokazuje obraz pliku wave w postaci linii.



Podgląd pliku:
wypełnienie/zarys

Podgląd pliku: rzeczywisty/wartości bezwzględne

Edytor plików wave

Domyślnie wybierany jest podgląd rzeczywisty, pokazuje on plik wave po obu stronach linii bazowej. Podgląd wartości bezwzględnych pokazuje plik tylko powyżej linii bazowej, która znajduje się wtedy w dolnej części obszaru edycji.



Podgląd pliku:
rzeczywisty/wartości
bezwzględne

Powiększenie obszaru edycji

Edytor plików wave

Zmiana stopnia powiększenia pliku wave w obszarze edycji, nie zmienia się przy tym amplituda sygnału.

Możemy przechodzić przez kolejne poziomy powiększenia przez pojedyncze kliknięcia klawisza.



Powiększenie obszaru
edycji

Zbliżenie

Edytor plików wave

Kliknięcie na ten przycisk wypięnia obszar edycji powiększonym obrazem z wybranym fragmentem pliku. By powiększyć jeszcze bardziej, wybieramy ten fragment i ponownie uaktywniamy przycisk Zoom. W miarę jak przesuwamy się w głąb szczegółów, obszar podglądu/przewijanie wyświetla powiększenie powiększonej części w stosunku do całego pliku.

Kliknięcie na przycisk Zoom bez wybrania fragmentu w obszarze edycji przywraca widok całej sesji w obu obszarach podglądu.



Zoom

Nagrywanie

Patrz strona 33.



Play/Loop/Pause/Stop

Odtwarzanie/Pętla/Przerwa/Zatrzymanie

Opis tych elementów zaczyna się na stronie 34.



Undo

Cofnij

Edytor plików wave

Przycisk Undo (cofnij) umożliwia cofnięcie dokonanych zmian w trakcie edycji. Ostatnio wprowadzone zmiany zostaną anulowane i plik zostanie przywrócony do poprzedniego stanu.



Merge/Split

Przejęcie w Stereo/Przejęcie w Mono

Edytor plików wave

Jeżeli bieżąca sesja edycji zawiera sesję mono, możemy przejąć do importu drugiego sygnału i wstawić go do prawego kanału



Merge/Split dialog

Sound Impression

by stworzyć efekt stereofoniczny.

Wstawiony plik pojawia się w górnej części okna sesji edycji (prawy kanał³). Sesja z której wstawiamy kopiowany plik wave nie ulega zmianie.

Jżeli edytowana sesja zawiera plik stereo, kliknięcie na przycisk Merge/Split pozwala wyeksportować lub wydzielić prawy kanał³ w oddzielną¹ sesję.

Tylko sesje które nie są¹ zajęte mogą¹ przyjąć¹ plik wave wyeksportowany przez funkcję Split.

Zmiana formatu danych wave

Edytor plików wave

Korzystamy z tego przycisku by zmieniać dowolny z trzech podstawowych atrybutów pliku wave: ilość kanałów³, prędkość próbkowania i rozmiar próbki. Format umożliwia też³ przebieg¹ zmian zwane Falsify (fałszowanie), pozwala ono na zmianę prędkości bez konieczności zmiany danych.

Ustawienia formatu zawsze są¹ zgodne z ustawieniami nowo założonej sesji.

Jżeli "wyczyścimy" sesję, format poprzedniej zajętej sesji zostanie utrzymany do chwili zmiany lub do otwarcia nowego pliku w sesji z innymi ustawieniami.



Modify Wave Data

Usuwanie (Crop)

Edytor plików wave

Umożliwia usunięcie wszystkiego poza wybranymi fragmentami sesji. Wybieramy po prostu część sygnału³ u którego chcemy zachować i naciskamy przycisk Crop by usunąć resztę.



Crop

Wycięcie, kopiowanie, wklejanie

Edytor plików wave

Te trzy funkcje działają tak jak w większości pozostałych aplikacji Windows, nie używają jednak schowka z programu Windows ponieważ wykorzystują własny wewnętrzny schowek Sound Impression.

Wybrać część którą chcemy wyciąć lub skopiować i nacisnąć odpowiedni przycisk. Możemy potem wykorzystać przycisk Paste by wstawić skopiowany lub wycięty fragment w dowolne miejsce w tym samym pliku lub w innej sesji edytora plików wave.

Wklejanie jest wstawiane w miejsce gdzie znajduje się kursor wklejania (Paste). Wstawiona część pliku wave przechodzi w prawo od miejsca gdzie znajduje się kursor.



Wycięcie, kopiowanie, wklejanie

Pozostałe przyciski edytora plików wave

Ostatnie dwa przyciski w dolnym rzędzie okna edytora to:

Wave OLE, wywołuje okno dialogowe umożliwiającej przeniesienie lub osadzenie danych pliku wave z Sound Impression do innej aplikacji Windows. Więcej na temat przeniesienia i osadzania obiektów znajdziemy w następnym rozdziale.

Rack, przywołuje ponownie widok wieży.



Przycisk OLE edytora plików wave



Wieża

4 Inne funkcje programu

Ł¹czenie i osadzanie obiektów (OLE)

Ł¹czenie i osadzanie obiektów jest procesem przenoszenia danych z jednej aplikacji Windows do innej, przy czym aplikacja docelowa wykorzystuje dane tak jak by pochodzi³y z niej samej. OLE umo¿liwia te¿ wywo³anie aplikacji Źród³owej w celu wykonania edycji lub uaktualnienia danych obiektu.

Funkcja OLE w Sound Impression umo¿liwia przeniesienie danych dŹwiêkowych Wave, MIDI, CD i bie¿¹cych ustawieñ panela mieszacza do innej aplikacji Windows która mo¿e odbieraæ taki rodzaj danych.

Potencjalnymi "odbiorcami" OLE dla obiektów dŹwiêkowych, muzycznych, CD i mieszacza s¹ Windows Write, Cardfile, Word dla Windows i wiêkszoœæ popularnych procesorów tekstu, arkuszy kalkulacyjnych, programów prezentacyjnych i multimedialnych stworzonych dla Windows 3.1.

Jak ³¹czyæ lub osadzaæ pliki wave

Otworzyæ sesjê edytora plików wave i wybraæ czêœæ sesji któr¹ chcemy do³¹czyæ lub osadzaæ. Jeœli chcemy do³¹czyæ lub osadzaæ ca³y plik, nie wybieramy nic.

Klikn¹æ na przycisk OLE (przycisk oznaczony symbolem graficznym ³¹cznika). Otworzy siê okienko dialogowe pod tytu³em "Embed and Link OLE Objects". Klikn¹æ na przycisk Embed (osadzenie) lub Link (³¹czenie).

Otworzyæ aplikacjê docelow¹ i ³¹ dany dokument. Umieœciæ kursor w miejscu w którym chcemy wstawiæ plik wave lub jego fragment.

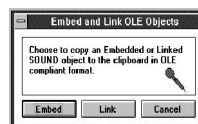
By wstawiæ po³¹czenie, wybieramy Paste Link - wklej z menu edycji programu docelowego. By wstawiæ osadzony obiekt dŹwiêkowy, wybieramy Paste Special - wklej specjalnie z menu edycji programu docelowego. Ikona dŹwiêku (mikrofon) jest natychmiast wstawiana do dokumentu przy bie¿¹cym po³o¿eniu kursora.



Przycisk OLE
MIDI/CD/Mieszacz
(Panel tytu³owy)



Przycisk OLE edytora
plików wave



Okienko dialogowe OLE
edytora plików wave

Odtwarzanie lub edycja po³ 1 czenia:

By odtworzyć po³ 1 czony plik wave, należy podwójnie kliknąć na ikonę dźwięku w dokumencie docelowym. Jeżeli dźwięk jest do³ 1 czony, możemy też wybrać Activate z menu Edycja/po³ 1 czenia aplikacji docelowej. Jeżeli dźwięk jest osadzony, możemy wybrać z menu edycji aplikacji docelowej Sound Object/Play (obiekt dźwiękowy/odtwórz).

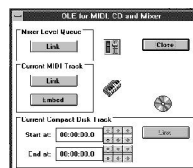
By edytować ³ 1 czone dane dźwiękowe, wybieramy edycję z menu edycja/po³ 1 czenia aplikacji docelowej. By edytować osadzony obiekt dźwiękowy, wybieramy z menu edycji aplikacji docelowej Sound Object/Edit (obiekt dźwiękowy edycja). Te polecenia wywołują pojedynczą sesję edytora wave Sound Impression z otwartym plikiem wave i gotowym do edycji. Po edycji (lub zmianie) pliku, kliknąć na przycisk OLE i wybrać Update (uaktualnij - dla po³ 1 czenia) lub Update Object (uaktualnij obiekt - dla osadzenia) z rozwijalnego okienka. Dane dźwiękowe w dokumencie docelowym zostaną natychmiast uaktualnione.



Ikona obiektu "dźwięk"

Jak przenieść dane MIDI, CD lub panela mieszacza

1. Otworzyć plik MIDI w odtwarzaczu MIDI lub zainicjować odtwarzanie płyty CD i przejść do części, którą chcemy do³ 1 czyć. Jeżeli zamierzamy do³ 1 czyć ustawienia panela mieszacza, zmieniamy odpowiednio dane ustawienia.
2. Kliknąć na przycisk OLE na głównym ekranie panela tytułowego. Pojawi się okienko dialogowe Link (po³ 1 czenie) z obszaru panela mieszacza, Link or Embed (po³ 1 czenie lub osadzenie) z obszaru MIDI lub Link CD (część CD pozwala na ustawienie czasu początkowego i końcowego segmentu CD).
3. Otworzyć aplikację docelową i dokument. Umieścić kursor w miejscu w którym chcemy wstawić dane z Sound Impression.
4. Wybrać Paste Link (wklej po³ 1 czenie) z menu edycji aplikacji docelowej by do³ 1 czyć dane MIDI, CD lub panela mieszacza. Jeżeli osadzamy plik MIDI, wybieramy wklej specjalnie z menu edycji aplikacji docelowej. Ikona Sound Impression przedstawiająca typ danych jest natychmiast wstawiana do otwartego dokumentu w miejscu gdzie znajduje się kursor.



Okienko dialogowe OLE dla MIDI, CD i panela mieszacza



Ikona pliku muzycznego MIDI



Ikona obiektu CD



Ikona obiektu panela mieszacza

Odtwarzanie lub zmiana obiektu MIDI (^{3 1} czony lub osadzony), CD lub panela mieszacza

By odtworzyć osadzony obiekt MIDI, podwójnie kliknąć na ikonę muzyczną lub wybrać Sound Object/Play (obiekt dźwiękowy/odtwarzanie) w menu edycji aplikacji docelowej.

Jeżeli wybrane są dane MIDI, Sound Impression otwiera się z załadowanym ^{3 1} czonym plikiem MIDI, po czym odtwarza plik. Jeżeli wybrane są dane CD i dany fragment dźwiękowy znajduje się w napędzie CD-ROM, Sound Impression otwiera się, automatycznie inicjalizuje napęd, znajduje odpowiedni fragment i odtwarza go. Jeżeli w napędzie CD-ROM nie ma właściwego pliku CD, program prosi o wczytanie go. Jeżeli wybrany jest obiekt panela mieszacza, Sound Impression otwiera panel mieszacza z ustawieniami ustawionymi tak jak zostały zapisane w ^{3 1} czeniu.

By zmieniać ^{3 1} czenia MIDI, CD lub panela mieszacza:

1. Wybrać z menu edycja w aplikacji docelowej edycja/
^{3 1} czenia. Polecenie otwiera program Sound
Impression (jeżeli nie jest jeszcze otwarty), następnie
załaduje odtwarzacz MIDI z ^{3 1} czonym plikiem,
inicjalizuje odpowiedni CD i znajduje dany
fragment lub ustawia parametry panela mieszacza na
ustawione wcześniej wartości.
2. Zmieniać ^{3 1} czony plik MIDI na nowy plik,
zmieniać odciski CD lub ustawiać parametry panela
mieszacza na nowe wartości.
3. Kliknąć na przycisk OLE na panelu tytułowym,
następnie kliknąć Update (uaktualnienie) w okienku
dialogowym OLE. Dokument docelowy będzie już
teraz zawierał nowe dane o ^{3 1} czeniach.