

Sound Forge™ Audio Studio
Szybkie Wprowadzenie

Po zainstalowaniu i pierwszym uruchomieniu Sound Forge® Audio Studio™ pojawi się kreator rejestracji. Pozwala on w łatwych krokach zarejestrować oprogramowanie w Sony Creative Software Inc. za pośrednictwem sieci. Możesz też w dowolnej chwili zarejestrować się na stronie internetowej <https://www.sonycreativesoftware.com/reg/software>.

Pomoc przy rejestracji

Pomoc przy rejestracji możesz uzyskać na stronie internetowej <http://www.sonycreativesoftware.com/chat> lub pod numerem faksu (608) 250-1745.

Obsługa klienta/dział sprzedaży

Zachęcamy do obejrzenia szczegółowej listy możliwości obsługi klienta pod adresem <http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp>. W dni robocze w standardowych godzinach pracy zadzwoń pod następujące numery telefonu, by uzyskać pomoc::

Telefon/faks	Kraj
(800) 577-6642 (darmowy)	USA, Kanada i Wyspy Dziewicze
(608) 204-7703	wszystkie inne państwa
(608) 250-1745 (faks)	wszystkie państwa

Pomoc techniczna

Zachęcamy do obejrzenia szczegółowej listy możliwości pomocy technicznej pod adresem <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>. Aby zapoznać się z możliwością pomocy za pośrednictwem telefonu, zadzwoń pod numer (608) 256-5555.

Twoje prawa związane z oprogramowaniem Sound Forge Audio Studio

Z oprogramowania Sound Forge Audio Studio możesz korzystać zgodnie z warunkami zawartej przez Ciebie z Sony Creative Software Inc. umowy licencyjnej użytkownika końcowego.

Prywatność

Sony Creative Software Inc. szanuje Twoją prywatność i z największą uwagą chroni informacje osobiste. Twoje użytkowanie oprogramowania podlega postanowieniom polityki prywatności. Przeczytaj uważnie ich treść, gdyż zawarte tam warunki mają wpływ na Twoje prawa związane z informacjami zbieranymi przez oprogramowanie. Dla Twojej wygody umieściliśmy kopię postanowień polityki prywatności oprogramowania na stronie <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp>.

Odpowiednie wykorzystanie oprogramowania

Oprogramowanie Sound Forge Audio Studio nie jest przeznaczone i nie powinno być wykorzystywane do celów nielegalnych i naruszających prawa własności, jak na przykład udostępnianie i kopiowanie materiałów zastrzeżonych. Używanie Sound Forge Audio studio jest, między innymi, sprzeczne z przepisami dot. praw autorskich USA i międzynarodowych oraz sprzeczne z postanowieniami umowy licencyjnej użytkownika końcowego. Działalność taka może spotkać się z konsekwencjami prawnymi oraz nałożyć na Ciebie sankcje za naruszenie umowy licencyjnej użytkownika końcowego.

Informacje prawne

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, the ACIDplanet logo, ACID XMC, Artist Integrated, the Artist Integrated logo, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Vegas, Vision Series, and Visual Creation Studio are the trademarks or registered trademarks of Sony Creative Software Inc. in the United States and other countries. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners in the United States and other countries.

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) file format

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

Apple QuickTime

Apple® QuickTime® application is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

Gracenote

CD and music-related data from Gracenote, Inc., copyright © 2000-2008 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2008 Gracenote. This product and service may practice one or more of the following U.S. Patents: #5,987,525; #6,061,680; #6,154,773, #6,161,132, #6,230,192, #6,230,207, #6,240,459, #6,330,593, and other patents issued or pending. Services supplied and/or device manufactured under license for following Open Globe, Inc. United States Patent 6,304,523.

Gracenote and CDDB are registered trademarks of Gracenote. The Gracenote logo and logotype, MusicID, and the "Powered by Gracenote" logo are trademarks of Gracenote.

LPEC

"LPEC" is a trademark of Sony Corporation.

Microsoft DirectX programming interface

Portions utilize the Microsoft® DirectX® programming interface. Copyright © 1999 – 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Windows Media

Portions utilize Microsoft Windows Media® technologies. Copyright © 1999 – 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Ogg File Formats

©2008, Xiph.org Foundation

Neither the name of the *Xiph.org Foundation* nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

PNG file format

Copyright © 2010. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. This work is distributed under the W3C Software License in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>

Real, RealMedia, RealAudio, and RealVideo applications

2010 RealNetworks, Inc. Patents Pending. All rights reserved. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo®, and the Real logo are trademarks or registered trademarks of RealNetworks, Inc. in the United States and other countries.

Steinberg Media Technologies

VST® is a registered trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

ASIO™ is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

Tagged Image File Format (TIFF)

Adobe Tagged Image™ File Format is a registered trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and other countries. All rights reserved.

Targa file format

The Targa™ file format is a trademark of Pinnacle Systems, Inc.

Thomson Fraunhofer MP3

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Supply of this product does not convey a license nor imply any right to distribute content created with this product in revenue generating broadcast systems (terrestrial, satellite, cable and/or other distribution channels), streaming applications (via internet, intranets and/or other networks), other content distribution systems (pay-audio or audio on demand applications and the like) or on physical media (compact discs, digital versatile discs, semiconductor chips, hard drives, memory cards and the like).

An independent license for such use is required. For details, please visit: <http://mp3licensing.com>.

Sony Creative Software Inc.

1617 Sherman Avenue
Madison, WI 53704
USA

The information contained in this manual is subject to change without notice and does not represent a guarantee or commitment on behalf of Sony Creative Software Inc. in any way. All updates or additional information relating to the contents of this manual will be posted on the Sony Creative Software Inc. Web site, located at <http://www.sonycreativesoftware.com>. The software is provided to you under the terms of the End User License Agreement and Software Privacy Policy, and must be used and/or copied in accordance therewith. Copying or distributing the software except as expressly described in the End User License Agreement is strictly prohibited. No part of this manual may be reproduced or transmitted in any form or for any purpose without the express written consent of Sony Creative Software Inc.

Copyright © 2010. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2010. Sony Creative Software Inc. All rights reserved.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Przedstawiamy oprogramowanie Sound Forge Audio Studio	3
Wymagania systemowe	3
Instalacja oprogramowania Sound Forge Audio Studio	3
Jak uzyskać pomoc?	3
Samouczki „Pokaż jak”	4
Poznanie przestrzeni roboczej Sound Forge Audio Studio	5
Okno główne	5
Okna danych	6
Elementy okna danych	6
Pasek odtwarzania	7
Paski narzędzi	7
Wyświetlanie paska narzędzi	7
Dokowanie paska narzędzi	7
Odczepianie paska narzędzi	7
Standardowy pasek narzędzi	8
Pasek transportu	8
Rozpoczynanie pracy	9
Otwieranie pliku	9
Praca z plikami wideo	9
Odtwarzanie pliku	9
Podgląd stanu zaznaczenia	9
Przewijanie	10
Tworzenie okien danych	10
Zapisywanie pliku	10
Edycja audio	11
Kopiowanie	11
Wklejanie	11
Wycinanie	12
Usuwanie	13
Trymowanie/kadrowanie	13
Miksowanie	14
Używanie funkcji cofania i ponawiania	16
Przybliżanie i powiększanie	16
Przybliżanie linijki czasu (poziome)	16
Przybliżanie linijki poziomymu (pionowe)	16
Używanie narzędzia powiększania	17
Zmiana właściwości i formatu plików	19
Edycja właściwości pliku	19
Edycja właściwości pliku w oknie właściwości pliku	19
Edycja właściwości na pasku stanu	19
Zmiana częstotliwości próbkowania	19
Zmiana głębi bitowej	20

Konwersja kanałów mono/stereo	21
Konwersja z mono do stereo	21
Konwersja ze stereo do mono	21
Konwersja formatu pliku	21
Korzystanie ze znaczników i obszarów	23
Korzystanie ze znaczników	23
Wstawianie znaczników	23
Nazywanie lub zmiana nazw znaczników	23
Przesuwanie znaczników	23
Usuwanie znaczników	23
Podgląd znaczników	24
Korzystanie z obszarów	24
Wstawianie obszarów	24
Nazywanie lub zmiana nazw obszarów	24
Przesuwanie obszarów	24
Usuwanie obszarów	25
Podgląd obszarów	25
Tworzenie nowych plików z obszarów	25
Korzystanie z listy obszarów	25
Wyświetlanie listy obszarów	25
Praca z listą obszarów	25
Stosowanie procesów i efektów	27
Stosowanie wtyczek z menu przetwarzania, efektów lub ulubionych efektów	27
Zapisywanie ustawień efektu jako ustawienia niestandardowe	27
Nagrywanie, wyodrębnianie i wypalanie	29
Określanie opcji nagrywania i odtwarzania	29
Nagrywanie audio	29
Rozpoczynanie nagrywania	29
Nagrywanie zdalne	30
.....	31
Wyodrębnianie audio z płyt CD	32
Wypalanie płyt CD	33
Wypalanie pojedynczych ścieżek (track-at-once)	33
Wypalanie całego dysku (disc-at-once)	34
Index	i

Rozdział 1 Wprowadzenie

Przedstawiamy oprogramowanie Sound Forge Audio Studio

Dziękujemy za zakup oprogramowania Sound Forge® Audio Studio™ i za stałe wspieranie rodziny produktów Sony Creative Software Inc. Program ten zawiera wszystkie przydatne funkcje, które znasz z poprzednich wersji, a także szereg nowych, mających na celu uczynienie cyfrowej edycji audio szybką i łatwą.

Wymagania systemowe

Oto minimalna konfiguracja niezbędna do pracy z oprogramowaniem Sound Forge Audio Studio:

- Microsoft® Windows® XP (Service Pack 3 lub nowszy), Windows Vista® (Service Pack 2 lub nowszy) lub Windows 7
- Procesor 1 GHz
- 350 MB miejsca na twardym dysku na potrzeby instalacji
- 512 MB RAM
- Karta dźwiękowa kompatybilna z Windows
- Napęd DVD-ROM (tylko do instalacji z płyty DVD)
- Obsługiwana nagrywarka CD (tylko do wypalania płyt CD)
- Microsoft DirectX® 9.0c lub nowszy
- Microsoft .NET Framework 2.0 (załączony na płycie z programem)

Aby aktywować produkt, musisz dostarczyć Sony Creative Software Inc. informacje rejestracyjne.

Instalacja oprogramowania Sound Forge Audio Studio

Narzędzie instalacyjne, setup.exe, znajdujące się na płycie aplikacji Sound Forge Audio Studio, tworzy niezbędne katalogi i kopiuje wszystkie pliki potrzebne do korzystania z oprogramowania.

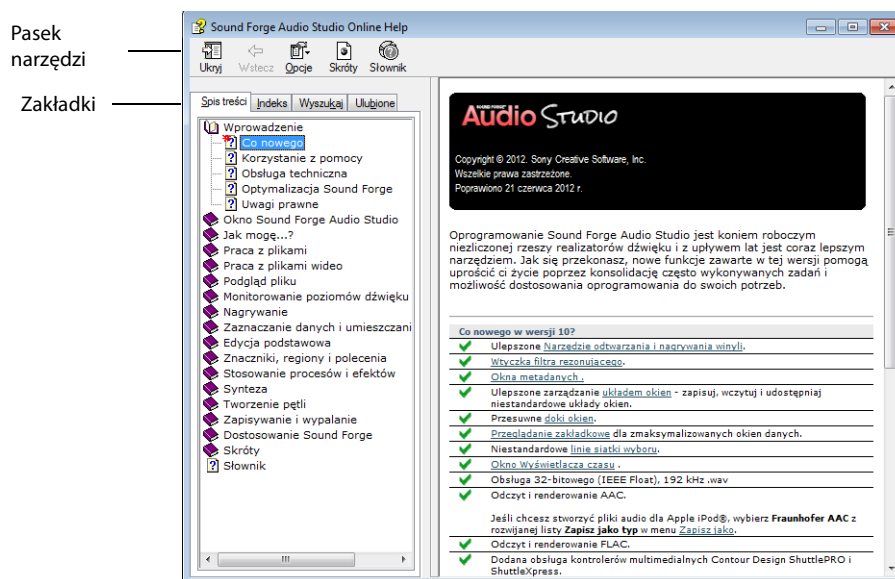
1. Umieść w napędzie dysk z aplikacją Sound Forge Audio Studio. Wyświetli się ekran instalatora (jeśli dla Twojego napędu DVD włączone jest autouruchamianie).

Jeśli autouruchamianie nie jest włączone, kliknij przycisk **Start** wybierz opcję „**Uruchom**”. W oknie, które się pojawi, wpisz literę odpowiadającą Twojemu napędowi DVD i dopisz „:\setup.exe”. Kliknij **OK**, by rozpocząć instalację.

2. Kliknij „**Instaluj**” i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie, by zainstalować odpowiednią dla Twojego komputera wersję Sound Forge Audio Studio.

Jak uzyskać pomoc?

Aby włączyć pomoc online, z menu „**Pomoc**” wybierz „**Zawartość i indeks**” lub wciśnij F1.





Pasek narzędzi

Zakładki

Panel informacyjny

Poniższa tabela opisuje cztery zakładki okna pomocy online.

Zakładka	Opis
Spis treści	Wyświetla listę dostępnych tematów pomocy. Kliknij zamkniętą książkę  , by otwierać strony, a następnie stronę tematu  .
Indeks	Wyświetla pełną listę dostępnych tematów pomocy. Przewijaj listę lub wpisz słowo w pole „ Wpisz słowo, aby wyszukać ”, by szybko znaleźć tematy z nim powiązane. Wybierz temat i kliknij przycisk „ Wyświetl ”.
Wyszukaj	Pozwala Ci na wpisanie słowa kluczowego i wyświetlenie wszystkich tematów w pomocy online, które je zawierają. Wpisz słowo kluczowe w pole „ Wpisz słowo, które chcesz wyszukać ” i kliknij przycisk „ Wyświetl tematy ”. Wybierz temat z listy i kliknij przycisk „ Wyświetl ”.
Ulubione	Pozwala Ci przechować tematy, które często odwiedzasz, w odrębnym katalogu. Aby dodać temat do ulubionych, kliknij przycisk „ Dodaj ” w zakładce „ Ulubione ”.

Samuczki „Pokaż jak”

Możesz dowiedzieć się więcej o wielu funkcjach Sound Forge Audio Studio, korzystając z interaktywnych samuczek „Pokaż jak” zainstalowanych wraz z programem.

Domyślnie wyświetlają się one przy uruchomieniu aplikacji. Możesz jednak w każdej chwili włączyć je, wybierając opcję „Pokaż jak” z menu **pomocy**.

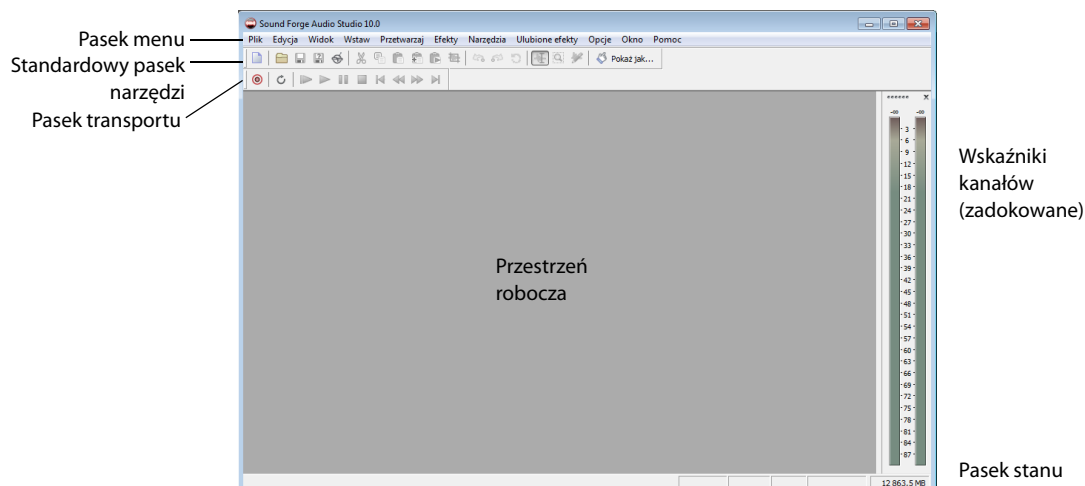
Wskazówka: Aby wyłączyć automatyczne wyświetlanie się samuczek „Pokaż jak”, odznacz pole „Pokazuj przy starcie” w dolnej części okna samuczek.

Rozdział 2: Poznawanie przestrzeni roboczej Sound Forge Audio Studio

W tym rozdziale znajdziesz ogólny opis pasków narzędzi i funkcji Sound Forge® Audio Studio™.

Okno główne

Gdy uruchomisz aplikację, pojawi się okno główne. To w jego przestrzeni roboczej dokonujesz wszelkiej edycji audio.

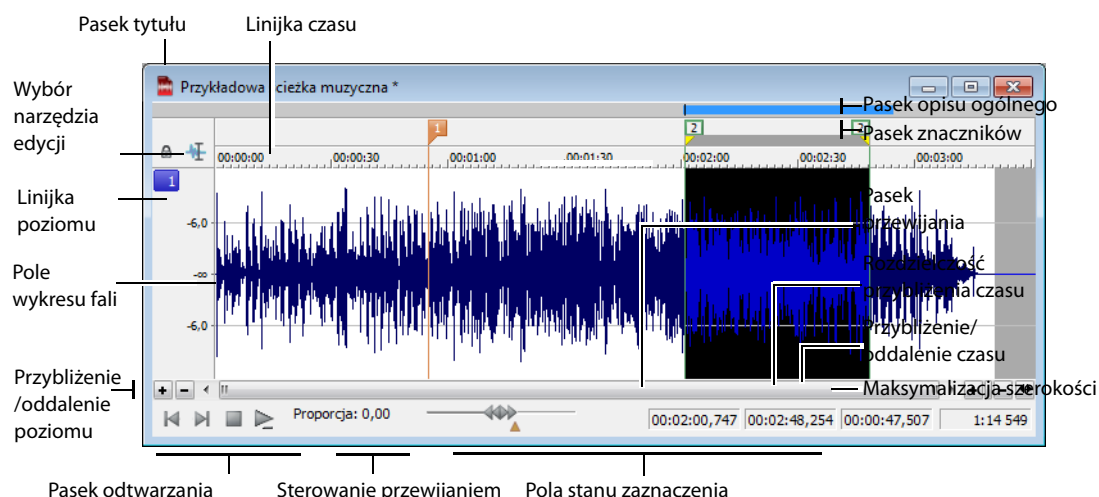


Poniższa tabela opisuje najważniejsze elementy okna głównego.

Element	Opis
Pasek menu	Wyświetla nagłówki menu dla dostępnych funkcji.
Standardowy pasek narzędzi	Zapewnia szybki dostęp do najczęściej używanych działań w aplikacji. <i>Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji Standardowy pasek narzędzi na stronie 8.</i>
Pasek transportu	Zapewnia szybki dostęp do podstawowych funkcji poruszania się po pliku. <i>Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji Pasek transportu na stronie 8.</i>
Pasek stanu	Po lewej stronie pojawia się pomoc i informacje o przetwarzaniu. Pola po prawej stronie wyświetlają częstotliwość próbkowania przy odtwarzaniu, głębie bitową, konfigurację kanałów, długość aktywnego okna danych i łączną ilość wolnego miejsca na dysku. Możesz edytować te pola (z wyjątkiem wskazującego ilość wolnego miejsca), klikając je dwukrotnie lub prawym przyciskiem myszy. Gdy nie jest otwarte żadne okno z danymi, wyświetlana jest tylko ilość wolnego miejsca na dysku. <i>Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji Edycja właściwości pliku na stronie 19.</i>
Przestrzeń robocza	Jest to obszar umieszczony za oknami danych. Zaznaczenia audio przeciągnięte na przestrzeń roboczą automatycznie stają się nowymi oknami danych. Okna takie jak lista obszarów i eksplorator mogą zostać zadokowane do brzegów przestrzeni roboczej.
Wskaźniki kanałów	Wyświetlają poziom wyjściowego sygnału audio. Wskaźniki te można włączyć lub wyłączyć, wybierając opcję „ wskaźniki kanałów ” z menu widoku . Kliknięcie ich prawym przyciskiem myszy powoduje wyświetlenie menu skrótów pozwalających na precyzyjne skonfigurowanie ich wyglądu.

Okna danych

Okna danych zawierają dane audio (w formie wykresu fali) oraz szereg urządzeń i poleceń używanych do edycji i przetwarzania dźwięku.



Elementy okna danych





Poniższa tabela opisuje elementy okna danych.

Element	Opis
Pasek tytułu	Wyświetla nazwę pliku. Jeśli informacja o tytule jest zawarta w podsumowaniu pliku, wyświetli się ona tutaj zamiast jego nazwy. Kliknij dwukrotnie, by zmaksymalizować i przywrócić okno.
Linijka poziomu	Wyświetla amplitudę wykresu fali. Kliknij prawym przyciskiem, by wyświetlić menu skrótów linijki poziomu. Przeciągnij, by przesunąć widok w górę/w dół przy zbliżeniu poziomym.
Linijka czasu	Wyświetla pozycję wyświetlonego w oknie danych fragmentu. Kliknij prawym przyciskiem, by wyświetlić menu skrótów linijki czasu. Przeciągnij, by przewijać okno danych.
Pasek znaczników	Wyświetla pozycję punktów końcowych obszaru, punktów końcowych pętli i znaczników. Możesz umieszczać, nazywać i przesunąć znaczniki i obszary w dowolne miejsce okna danych. Te tagi informacyjne mogą służyć jako oznaczenia lub przypominać o umiejscowieniu ważnych momentów w Twoim projekcie.
Wybór narzędzia edycji	Przełącza między narzędziami edycji, powiększenia i ołówka.
Pasek odtwarzania	Zawiera przyciski transportu audio, w tym „Idź na początek”, „Idź na koniec”, „Stop” i „Odtwarzaj”. Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji Pasek odtwarzania na stronie 7.
Pola stanu zaznaczenia	Wyświetlają początek, koniec i długość zaznaczenia. Jeśli go nie ma, widoczna jest tylko obecna pozycja kursora. Kliknij dwukrotnie dowolne z dwóch pól, by edytować położenie końca zaznaczenia lub jego długość. Kliknij prawym przyciskiem, by wyświetlić menu skrótów formatu stanu.
Pole wykresu fali	Wyświetla graficzne przedstawienie pliku dźwiękowego. Oś pozioma przedstawia czas, a pionowa amplitudę. Kliknij prawym przyciskiem wewnątrz tego pola, by otworzyć menu skrótów pola wykresu fali.
Sterowanie przewijaniem	Przy przytrzymaniu odtwarza projekt z wybraną prędkością.
Pasek przewijania	Przewija plik audio w przód/w tył, by wyświetlić fragmenty niewidoczne w obecnym obszarze wykresu fali.
Pasek opisu ogólnego	Pozwala na szybkie poruszanie się po pliku i odtwarzanie jego dowolnego fragmentu. Pasek opisu ogólnego wskazuje też, która część wykresu fali wyświetlana jest w polu wykresu fali, a także wybrany obszar. Kliknij, by przesunąć kursor. Kliknij dwukrotnie, by wyśrodkować kursor w wykresie fali. Kliknij prawym przyciskiem, by przerwać odtwarzanie. Przeciągnij, by aktywować lokalizator wydarzeń audio.
Rozdzielczość przybliżenia czasu	Określa ilość próbek danych przedstawionych przez każdy poziomy punkt na ekranie. Od tego ustawienia zależy ilość czasu wyświetlana w oknie danych. Przy mniejszej rozdzielczości wyświetlane jest mniej czasu.
Przybliżenie/oddalenie czasu	Zmienia rozdzielczość przybliżenia osi czasu (poziomej).

Przybliżenie/oddalenie poziomu	Zmienia rozdzielczość przybliżenia osi poziomą (pionową).
Maksymalizacja szerokości	Zmienia rozmiar okna danych tak, by zmaksymalizować jego rozmiar w przestrzeni roboczej.

Pasek odtwarzania

Pasek odtwarzania umieszczony jest w lewym dolnym rogu okna danych. Możesz go używać, by poruszać się po plikach audio i odtwarzać je na różne sposoby.

 Przycisk „Idź na początek” przesuwa kursor na początek pliku.	 Przycisk „Stop” zatrzymuje odtwarzanie i przenosi kursor w miejsce, w którym był przed jego rozpoczęciem.
 Przycisk „Idź na koniec” przesuwa kursor na koniec pliku.	 Przycisk „Odtwarzaj normalnie” odtwarza dźwięk od kursora do końca pliku. Jeśli dokonano zaznaczenia, plik odtwarza się od początku do końca zaznaczenia.

Paski narzędzi

Paski narzędzi Sound Forge Audio Studio zawierają przyciski używane do szybkiego uruchamiania rozmaitych poleceń i funkcji programu. Można je przeciągać w przestrzeni roboczej, dokować, zmieniać ich wielkość, ukrywać i modyfikować.

Wyświetlanie paska narzędzi

1. Z menu **widoku** wybierz „**Paski narzędzi**”. Pojawi się okno ustawień z listą dostępnych pasków.
2. Aby wyświetlić pasek, zaznacz odpowiadające mu pole i kliknij **OK**.

Dokowanie paska narzędzi

Gdy przeciągniesz unoszący się pasek narzędzi do brzegu głównego ekranu, zadokuje on przy tym brzegu.

Odczepianie paska narzędzi

Gdy odciągniesz zadokowany pasek narzędzi od brzegu ekranu, będzie się on unosić.











Standardowy pasek narzędzi

Standardowy pasek narzędzi wyświetla się domyślnie, gdy uruchomisz aplikację. Jego przyciski zapewniają szybki dostęp do wielu popularnych poleceń.

 Nowy Tworzy nowe okno danych.	 Odtwórz ze schowka Odtwarza audio ze schowka.
 Otwórz Wyświetla okno otwierania pliku.	 Trymuj/kadruj Usuwa z pliku wszystkie dane, które nie zostały zaznaczone.
 Zapisz Zapisuje obecne dane dźwiękowe.	 Cofnij Cofa ostatnią operację edycji.
 Zapisz jako Zapisuje obecny plik z nową nazwą lub w nowym formacie.	 Ponów Ponawia cofniętą uprzednio operację edycji.
 Publikuj Otwiera kreator konfiguracji publikowania pozwalający Ci na umieszczenie swojego pliku mediów w sieci.	 Powtórz Powtarza ostatnią operację. Polecenia tego można użyć z większością funkcji przetwarzających. Powtarzane są parametry poprzedniej operacji. Aby określić nowe parametry, kliknij ten przycisk, przytrzymując Shift.
 Wytnij Usuwa zaznaczone dane audio i umieszcza je w schowku. Polecenie nie daje żadnego efektu, jeśli nie zaznaczono danych.	 Narzędzie edycji Wybiera narzędzie edycji.
 Kopiuje Kopiuje zaznaczone dane audio do schowka. Polecenie nie daje żadnego efektu, jeśli nie zaznaczono danych.	 Narzędzie powiększenia Wybiera narzędzie powiększenia.
 Wklej Umieszcza kopię danych ze schowka w aktualnym punkcie wstawiania. Jeśli zaznaczono dane, polecenie zamienia zaznaczone dane na dane ze schowka.	 Narzędzie ołówka Wybiera narzędzie ołówka.
 Miksuj Miksuje kopię danych ze schowka z obecnym plikiem dźwiękowym. Punktem rozpoczęcia miksu jest albo miejsce położenia kursora, albo początek lub koniec zaznaczenia w docelowym oknie danych.	 Pokaż jak Uruchamia samouczki „Pokaż jak” dla Sound Forge Audio Studio.

Pasek transportu

Pasek transportu również wyświetlany jest domyślnie i zawiera podstawowe przyciski transportu audio.

 Nagrywanie Nagrywa dane do nowego lub istniejącego okna danych.	 Zatrzymaj Przerzywa odtwarzanie i zatrzymuje kursor w poprzednim położeniu.
 Zapętlone odtwarzanie Włącza lub wyłącza tryb zapętlonego odtwarzania.	 Idź na początek Przesuwa kursor na początek pliku.
 Odtwórz wszystko Odtwarza cały plik od początku do końca niezależnie od zaznaczenia i położenia kursora.	 Przewijaj do tyłu Przesuwa w obecnym pliku kursor do tyłu.
 Odtwórz Odtwarza plik od miejsca położenia kursora lub odtwarza zaznaczenie, jeśli ono istnieje.	 Przewijaj do przodu Przesuwa w obecnym pliku kursor do przodu.
 Pauza Przerzywa odtwarzanie i zatrzymuje kursor w obecnym położeniu.	 Idź na koniec Przesuwa kursor na koniec pliku.

Rozdział 3 Rozpoczynanie pracy

Narzędzie do cyfrowej edycji audio Sound Forge® Audio Studio™ przeznaczony jest dla użytkowników tworzących każdy rodzaj muzyki. Jest niezwykle złożony i zawiera funkcje, które mogą być przydatne tylko dla zaawansowanych lub silnie wyspecjalizowanych użytkowników. Mimo to kluczowe jest dobre zapoznanie się z podstawami obsługi Sound Forge Audio Studio. Ten rozdział ma na celu przedstawienie Ci informacji o najważniejszych elementach programu.

Otwieranie pliku

1. Z menu plików wybierz „Otwórz”. Wyświetli się okno otwierania plików.

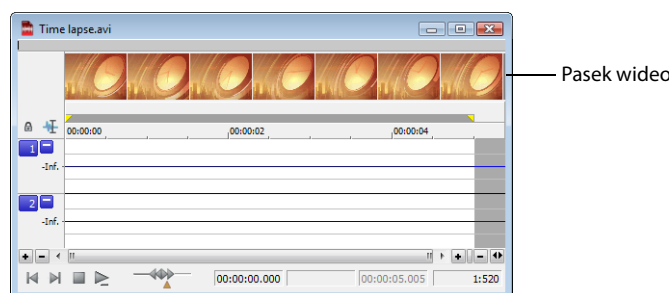
Wskazówka: Możesz też kliknąć przycisk „Otwórz” (📁) na standardowym pasku narzędzi lub wcisnąć **Ctrl+O**.

2. Wybierz żądany plik audio.
3. Kliknij przycisk „Otwórz”. Plik zostanie otwarty i wyświetli się okno danych zawierające jego wykres fali.

Praca z plikami wideo

Oprogramowanie Sound Forge Audio Studio potrafi otwierać i zapisywać wiele formatów plików wideo. Nie można ich z jego pomocą edytować, można jednak dołączać, odłączać i edytować powiązany z nimi dźwięk. Gdy dokonasz edycji audio, możesz włączyć podgląd audio i wideo jednocześnie.

Gdy otworzysz plik mediów zawierających wideo, w oknie danych wyświetlany będzie jego fragment na pasku wideo nad wykresem fali.



Odtwarzanie pliku

Po otwarciu pliku możesz go odtworzyć, klikając przycisk „Odtwórz wszystko” (▶) na pasku transportu. Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji, [Pasek transportu](#) na stronie 8.

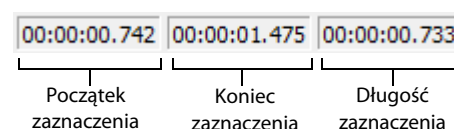
Podgląd stanu zaznaczenia

Gdy istnieje zaznaczenie, pola stanu zaznaczenia w dolnym prawym rogu okna danych wskazują pozycję początku i końca zaznaczenia oraz jego długość. Kliknij dwukrotnie jedno z pól, by zmodyfikować jego zawartość.

Brak zaznaczenia



Zaznaczenie



Wybieranie formatu stanu

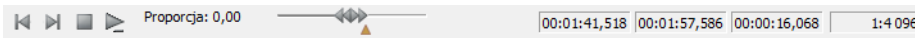
Możesz wyświetlać wartości pól stanu w dowolnym obsługiwany formacie. Możesz go zmienić, klikając prawym przyciskiem i wybierając inny format z menu skrótów.

Przewijanie

Przewijanie to sposób odtwarzania linii czasu, który daje Ci precyzyjną kontrolę nad prędkością i kierunkiem odtwarzania.

Przewijanie z pomocą suwaka sterującego

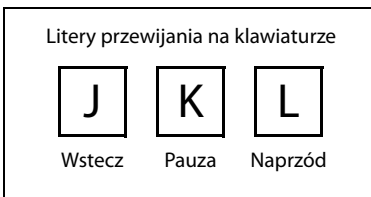
Suwak sterujący przewijaniem (◀▶), umieszczony w dolnej części okna danych może być przeciągany w przód i w tył. Im dalej od środka zostanie on przesunięty, tym szybsze odtwarzanie, zarówno do przodu, jak i do tyłu.



Uwaga: Możesz też przeciągnąć wskaźnik domyślnej prędkości (▲), znajdujący się pod suwakiem, by zmodyfikować prędkość odtwarzania, lub dwukrotnie kliknąć napis „Prędkość” i wpisać prędkość.

Przewijanie przy pomocy klawiatury

Do przewijania klawiaturą służą trzy litery (JKL).



- Wciśnij J, by odtwarzać do tyłu. Wciśnij ponownie, by przyspieszyć odtwarzanie.
- Wciśnij L, by odtwarzać do przodu. Wciśnij ponownie, by przyspieszyć odtwarzanie.
- Wciśnij K, by spauzować odtwarzanie.

Istnieje kilka sposobów zmiany prędkości odtwarzania:

- Przytrzymaj K, wciskając J lub L, by emulować tryb gałki przewijania.
- Przytrzymaj K+J, by obrócić gałkę w lewo, lub K+L, by obrócić ją w prawo.
- Wciśnij ponownie K lub spację, by powrócić do normalnego trybu.

Tworzenie okien danych

1. Z menu **plików** wybierz „Nowy”. Wyświetli się ekran tworzenia nowego okna.
2. Wypełnij pola ekranu tworzenia nowego okna:
 - a. Z rozwijanej listy „Częstotliwość próbkowania” wybierz częstotliwość próbkowania.
 - b. Z rozwijanej listy „Głębokość bitowa” wybierz głębokość bitową.
 - c. Wybierz ustawienie z rozwijanej listy „Kanały”, by wybrać ilość kanałów przechowywanych w pliku.

Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji, [Edycja właściwości pliku](#) na stronie 19.
3. Kliknij OK. Wyświetli się nowe okno danych z określonymi wcześniej właściwościami.

Zapisywanie pliku

Możesz zapisywać pliki w rozmaitych formatach, w tym tak popularnych, jak WAV i AIFF, a także w formatach strumieniowania mediów, jak Windows Media® Audio.

1. Z menu **plików** wybierz „Zapisz”.

Uwaga: Gdy zapisujesz nowy plik, wyświetli się okno zapisywania jako. Jeśli był on uprzednio zapisywany, wybór opcji „Zapisz” automatycznie nadpisuje poprzedni plik bez Twojego potwierdzenia.

2. Z rozwijanej listy „Zapisz jako typ” wybierz format pliku.
3. W polu „Nazwa pliku” wpisz nazwę pliku.
4. Zgodnie z potrzebami wybierz inne opcje w oknie „Zapisz jako” i kliknij „Zapisz”.

Edycja audio

Nowi użytkownicy Sound Forge Audio Studio powinni pamiętać, że nawet najbardziej złożona edycja jest pochodną kilku prostych operacji: kopiowania, wklejania, wycinania, usuwania (czyszczenia), trymowania/kadrowania i miksowania.

Następne sekcje zawierają mini samouczek mający zapoznać Cię z podstawowymi operacjami edycji. Procedury te wykorzystują pliki Sony Creative Software – Perfect Clarity Audio (PCA) umieszczone w tym samym katalogu co aplikacja. Gdy wykonujesz poniższe polecenia, pliki te powinny być otwarte i modyfikowane zgodnie z opisem.

Kopiowanie

Możesz kopiować dane dźwiękowe z okna danych do schowka, nie zmieniając przy tym oryginalnego pliku. Dane znajdujące się w schowku możesz wkleić do istniejących plików lub stworzyć z nich nowy plik.

Kopiowanie danych do schowka

1. Otwórz plik voiceover.pca. Znajduje się on w tym samym katalogu, co aplikacja.
2. Stwórz zaznaczenie zawierające „Wow”.
3. Z menu **edycji** wybierz „**Kopiuj**”. Zaznaczone dane zostaną skopiowane do schowka, ale wykres fali pozostaje niezmieniony.

Wskazówka: Możesz też kliknąć przycisk „**Kopiuj**” (📄) na standardowym pasku narzędzi lub kliknąć **Ctrl+C**.

Podgląd zawartości schowka

Aby dokonać podglądu zawartości schowka, wybierz opcję „**Schowek**” z menu **widoku**, a następnie „**Odtwórz**” z podmenu.

Wklejanie

Gdy w schowku znajdują się dane dźwiękowe, możesz wkleić lub wmiksować je do istniejącego okna danych lub wykorzystać je do stworzenia nowego.

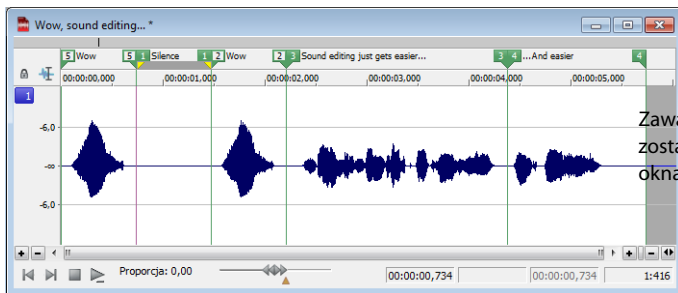
Wklejanie danych do istniejącego okna

Uwagi:

- Wklejanie danych różniących się częstotliwością próbkowania spowoduje odtwarzanie danych ze schowka z taką samą częstotliwością jak danych z okna.
- Jeśli w oryginalnych danych dźwiękowych obecne są obszary, znaczniki lub pętle, zostaną one wklejone również do pliku docelowego. Aby wyłączyć tę funkcję, wyłącz opcję „**Wklejaj wydarzenia**” w menu **opcji**.

1. Gdy wytniesz lub skopiujesz swoje dane, przenieś kursor do początku pliku voiceover.pca, klikając przycisk „**Idź na początek**” (⏮) w pasku odtwarzania. Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji, [Pasek odtwarzania](#) na stronie 7.
2. Z menu **edycji** wybierz „**Wklej**”. Dane ze schowka zostaną umieszczone w pliku, a po lewej stronie wykresu fali pojawią się dane słowa „Wow”.

Wskazówka: Możesz też kliknąć przycisk „**Wklej**” (📄) na standardowym pasku narzędzi lub wcisnąć **Ctrl+V**.



Uwaga: Jeśli istnieje zaznaczenie, polecenie „Wklej” przed wstawieniem usunie zaznaczone dane.

3. Aby potwierdzić, że dane zostały wklejone do pliku, kliknij przycisk „Odtwórz wszystko” (▶). Odtworzy się wypowiedź: „Wow. Wow. Sound editing just gets easier and easier”.

Wklejanie przez przeciągnięcie i upuszczanie zaznaczenia

1. Wybierz narzędzie edycji (✂).
2. Przeciągnij mysz w oknie danych, by stworzyć zaznaczenie w dowolnym miejscu pliku voiceover.pca.

Wskazówka: Jeśli w zakładce „Ogólne” okna ustawień odznaczysz pole „Zawsze otwieraj upuszczone pliki w nowym oknie”, możesz też przytrzymać klawisz Ctrl przy przeciąganiu pliku (lub obszaru) z okna eksploratora do okna danych, by wkleić dane dźwiękowe. Gdy pole jest zaznaczone, upuszczenie pliku w przestrzeni roboczej Sound Forge Audio Studio zawsze spowoduje otworenie nowego okna danych.

3. Przytrzymaj Ctrl i przeciągnij zaznaczenie w miejsce, w którym chcesz wkleić dane. Cursor wyświetli się jako wskaźnik myszy z literą P (P). Wyświetli się też pionowa linia wskazująca, gdzie nastąpi wklejenie. Możesz kliknąć podczas przeciągania prawy przycisk myszy, by przełączać między trybami wklejania i miksowania przez przeciągnięcie.

Wskazówka: Gdy przeciągasz zaznaczenie, by wkleić dane dźwiękowe, przeciągnij je w górę lub w dół, zanim poruszysz myszką w lewo lub w prawo. Przeciągnięcie w lewo lub w prawo przed poruszeniem nią w osi pionowej zmieni długość zaznaczenia.

4. Gdy puścisz przycisk myszy, by upuścić zaznaczenie, zostanie ono wklejone.

Wklejanie do nowego okna danych

Aby użyć danych ze schowka do stworzenia nowego okna danych, wejdź do menu **edycji**, wybierz „**Wklej specjalnie**”, a następnie „**Wklej do nowego**” z podmenu. W tym jednym kroku stworzysz nowe okno zawierające dane ze schowka.

Wycinanie


Wycinanie pozwala Ci na usunięcie sekcji danych dźwiękowych z okna danych i umieszczenie ich w schowku do chwili, gdy wkleisz lub wmixujesz je w nowy plik. Wycięcie danych dźwiękowych nadpisuje poprzednie dane w schowku. Gdy zdecydujesz między wycięciem a skopiowaniem, miej na uwadze, że:

- Kopiowanie danych nie ma wpływu na oryginalny plik.
- Wycinanie modyfikuje oryginalny plik.

Wycinanie danych z okna

1. Stwórz zaznaczenie zawierające drugie „Wow” (jeśli działał zgodnie z przykładami, powinny być dwa) w pliku voiceover.pca.
2. Z menu **edycji** wybierz „**Wytnij**”. Wybrane dane zostaną usunięte z pliku i umieszczone w schowku.

Wskazówka: Możesz też kliknąć przycisk „Wytnij” (✂) na standardowym pasku narzędzi lub wcisnąć klawisze Ctrl+X.

3. Kliknij przycisk „Odtwórz wszystko” . Odtworzy się: „Wow. Sound editing just gets easier and easier”.

Usuwanie

Usuwanie zaznaczenia trwale je kasuje, nie zastępując danych znajdujących się obecnie w schowku. Aby usunąć dane, wybierz opcję „Usuń (Wyczyść)” z menu **edycji** menu (albo wciśnij przycisk „Delete” na klawiaturze).

Trymowanie/kadrowanie

Trymowanie pozwala Ci zachować zaznaczenie przy jednoczesnym usunięciu wszelkich danych oprócz niego.

1. Stwórz zaznaczenie zawierające słowa „Wow, sound editing just gets easier” w pliku voiceover.pca, ale nie uwzględniaj drugiego „and easier”.
2. Z menu **edycji** wybierz „Trymowanie/kadrowanie”. W oknie danych pozostanie tylko „Wow, sound editing just gets easier”.

Miksowanie

Miksowanie to potężne narzędzie edycyjne pozwalające Ci wmixować zawartość schowka w obecnym położeniu kursora.

Miksowanie przez przeciągnięcie i upuszczanie zaznaczenia

1. Otwórz i odtwórz plik drumhit.pca. Plik zawiera dźwięki werbla i talerza crash.
2. Wybierz narzędzie edycji (🔧).
3. rzeciągnij myszą nad oknem danych, by zaznaczyć cały wykres fali.

Wskazówka: Jeśli w zakładce „Ogólne” okna ustawień odznaczysz pole „Zawsze otwieraj upuszczone pliki w nowym oknie”, możesz też przytrzymać klawisz Ctrl przy przeciąganiu pliku (lub obszaru) z okna eksploratora do okna danych, by wkleić dane dźwiękowe. Gdy pole jest zaznaczone, upuszczenie pliku w przestrzeni roboczej Sound Forge Audio Studio zawsze spowoduje otworenie nowego okna danych.

4. Przeciągnij zaznaczenie na początek pliku voiceover.pca. Cursor wyświetli się jako wskaźnik myszy z literą M (M), wyświetli się także zacienione pole zaznaczenia, które wskazuje, gdzie nastąpi miks. Rysowana jest również koperta pokazująca poziomy miks i fade’ów (domyślnie używane są ostatnie ustawienia z okna „Miksuj/zamień”).

Możesz kliknąć podczas przeciągania prawy przycisk myszy, by przełączać między trybami wklejania i miksowania przez przeciągnięcie.

Wskazówka: Gdy przeciągasz zaznaczenie, by wkleić dane dźwiękowe, przeciągnij je w górę lub w dół, zanim poruszysz myszką w lewo lub w prawo. Przeciągnięcie w lewo lub w prawo przed poruszeniem nią w osi pionowej zmieni długość zaznaczenia.

5. Gdy puścisz przycisk myszy, by upuścić zaznaczenie wyświetli się okno „Miksuj/zamień”. Jeśli chcesz je pominąć, przytrzymaj Shift, puszczając przycisk myszy.

Aby zmodyfikować swoje ustawienia miksowania, wybierz gotowe ustawienie z rozwijanej listy w oknie miksowania/zamiany lub zmodyfikuj wartości zgodnie z potrzebą:

Element	Opis
Źródło	Przeciągnij suwak „Źródło”, by dostosować głośność zaznaczenia, które chcesz wmixować. Zaznacz pole „Odwróć dane”, by odwrócić audio źródłowe względem osi środkowej (odwrócić fazę). Odwrócenie danych może pomóc w dostosowaniu przejść i porównania stosunku fazy dwóch plików dźwiękowych.
Cel	Przeciągnij suwak „Cel”, by dostosować głośność zaznaczenia, w które chcesz miksować. Zaznacz pole „Odwróć dane” by odwrócić audio źródłowe względem osi środkowej (odwrócić fazę). Odwrócenie danych może pomóc w dostosowaniu przejść i porównania stosunku fazy dwóch plików dźwiękowych.

6. Kliknij przycisk OK, by zastosować miks.

Miksowanie audio ze schowka

1. Otwórz i odtwórz plik drumhit.pca.
2. Upewnij się, że okno drumhit.pca jest aktywne i wybierz „Zaznacz wszystko” z menu edycji. Zaznaczony zostanie cały wykres fali.
3. Z menu edycji wybierz „Kopiuj”.

Wskazówka: Możesz też kliknąć przycisk „kopiuj” (📄) na standardowym pasku narzędzi lub kliknąć Ctrl+C.

4. Aktywuj okno danych voiceover.pca i kliknij przycisk „Idź na początek” (⏮) w pasku odtwarzania. Cursor przesunie się na początek pliku.
5. Z menu edycji wybierz „Wklej specjalnie”, a następnie „Miksuj” z podmenu. Wyświetli się okno miksowania.



Wskazówka: Możesz też kliknąć przycisk „miksuj” (🔊) na standardowym pasku narzędzi lub kliknąć Ctrl+M.

6. Upewnij się, że suwaki **źródła** i **celu** są ustawione na 0 dB i kliknij **OK**. Uderzenie w bęben zostanie zmiksowane równo z wypowiedzianym zdaniem.

Dokonaj podglądu pliku, by zauważyć, że w przeciwieństwie do wklejania miksowanie nie zmienia długości pliku.

Używanie funkcji cofania i ponawiania

Możesz z łatwością cofać i ponawiać operacje edycji, nawet te, które wykonywałeś przed zapisaniem projektu.

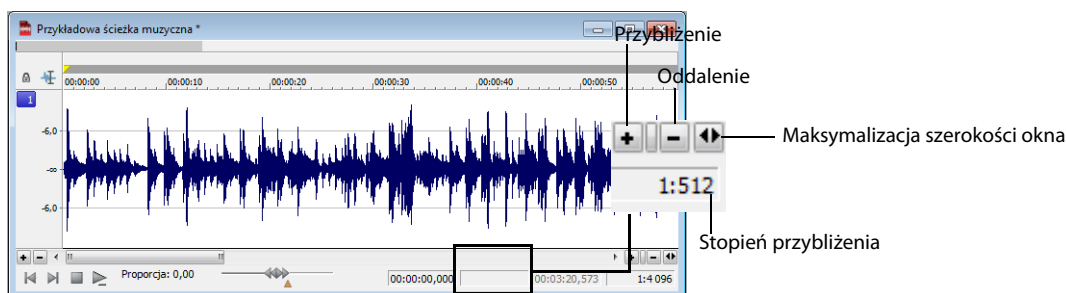
- Cofnij dowolną operację edycji, wybierając „Cofnij” z menu edycji (lub klikając przycisk „Cofnij”  na standardowym pasku narzędzi).
- Ponów dowolną cofniętą operację edycji, wybierając „Ponów” z menu edycji (lub klikając przycisk „Ponów”  na standardowym pasku narzędzi).

Przybliżanie i powiększanie

Ponieważ w pliku dźwiękowym jest znacznie więcej próbek niż punktów (pikseli) na ekranie w poziomie, każdy z tych ostatnich musi reprezentować wiele próbek na wykresie fali widocznym w oknie danych. W zależności od wykonywanej przez Ciebie operacji edycji, możesz chcieć zobaczyć cały plik naraz lub mały fragment danych, lecz bardzo dokładnie. Dlatego też możesz skorzystać z dwóch opcji przybliżania: linijki czasu i linijki poziomu.

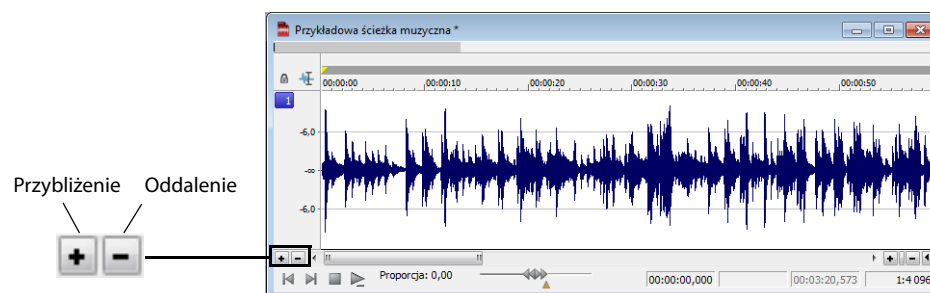
Przybliżanie linijki czasu (poziome)

Obecny stopień przybliżenia w czasie widoczny jest w prawym dolnym rogu okna danych, nad polami stanu.





Przybliżanie linijki poziomu (pionowe)

Przybliżenie wzdłuż linijki poziomu wyświetla większy wykres fali i pozwala na precyzyjniejszą edycję dźwięku o niskich amplitudach.




Używanie narzędzia powiększania

Narzędzie powiększania pozwala w jeszcze inny sposób powiększyć fragment pliku audio. Możesz uzyskać do niego dostęp na trzy sposoby:

- Z menu edycji wybierz „Narzędzie”, a następnie „Powiększ” z podmenu.
- Kliknij przycisk **narzędzia powiększania** () na standardowym pasku narzędzi.
- Klikaj selektor narzędzia edycji w lewym górnym rogu okna danych, póki nie wyświetli się narzędzie powiększenia ().

Wskazówka: *Gdy w zakładce „Ogólne” okna ustawień zaznaczone jest pole „Pozwól na przybliżanie z pomocą Ctrl+przeciągnięcia w oknach danych”, możesz przytrzymać Ctrl podczas tworzenia zaznaczenia, by tymczasowo włączyć narzędzie przybliżania.*

Gdy wybierzesz narzędzie przybliżania, kursor będzie wyświetlać się jako szkło powiększające (). Możesz go użyć, by tworzyć pola zaznaczenia wskazujące, jak zostaną powiększone dane audio. Używając narzędzia powiększenia, możesz przełączać poprzez klikanie myszą między powiększeniem czasu, poziomemu lub czasu i poziomemu.

Rozdział 4: Zmiana właściwości i formatu plików

Niniejszy rozdział opisuje obsługiwane przez program Sound Forge® Audio Studio™ właściwości i formaty plików.

Edycja właściwości pliku

Gdy otwierasz lub tworzysz plik, jego właściwości pojawiają się w czterech pierwszych polach paska stanu w dolnej części przestrzeni roboczej Sound Forge Audio Studio. Są to: częstotliwość próbkowania, głębia bitowa, kanały i długość.

44,100 Hz	16 bit	Mono	00:00:04:29	8,720.4 MB
-----------	--------	------	-------------	------------

Częstotliwość próbkowania Głębina bitowa Kanały Łączna długość Wolne miejsce na dysku

Możesz edytować właściwości pliku audio w oknie właściwości pliku lub na pasku stanu.

Edycja właściwości pliku w oknie właściwości pliku

Możesz edytować właściwości pliku w oknie właściwości pliku.

1. Z menu **widoku** wybierz opcję „**Właściwości pliku**” (lub wciśnij Alt+Enter). Wyświetli się okno właściwości pliku.
2. Edytuj właściwości pliku zgodnie z potrzebą, a następnie wciśnij **OK**.

Edycja właściwości na pasku stanu

Możesz szybko edytować poszczególne właściwości pliku na pasku stanu, korzystając z jednej z następujących metod:

- Kliknij prawym przyciskiem wartość, którą chcesz zmienić, i wybierz nową z menu skrótów.
- Kliknij dwukrotnie wartość, którą chcesz zmienić, i wprowadź nową w pole.

Zmiana częstotliwości próbkowania

Częstotliwość próbkowania to mierzona w hercach (Hz) ilość użytych przy nagrywaniu dźwięku próbek na sekundę. Typowe częstotliwości próbkowania zapisane są jako gotowe ustawienia w rozwijanej liście „**Częstotliwość próbkowania**”. Możesz również zmniejszać lub zwiększać częstotliwość próbkowania w istniejącym pliku.

1. Otwórz i odtwórz plik voiceover.pca. Jest umieszczony w tym samym katalogu, co aplikacja.
2. Kliknij prawym przyciskiem pole stanu „**Częstotliwość próbkowania**” i wybierz **48000** z menu skrótów.
3. Odtwórz plik. Zwróć uwagę, że podniosła się wysokość dźwięku oraz stał się on nieco krótszy.
4. Kliknij prawym przyciskiem pole stanu „**Częstotliwość próbkowania**” i wybierz **8000** z menu skrótów.
5. Odtwórz plik. Zwróć uwagę, że wysokość dźwięku spadła oraz stał się on nieco dłuższy.

Zmiana częstotliwości próbkowania pliku zmienia zarówno wysokość, jak i czas trwania dźwięku. Aby zmienić częstotliwość próbkowania pliku bez zmieniania wysokości i czasu trwania dźwięku, wybierz opcję **ponownego próbkowania** z menu **przetwarzania**.

Zmiana głębi bitowej

Głębina bitowa określa ilość bitów używanych do reprezentacji dźwięku. Możesz ją zwiększyć lub zmniejszyć. Jej zwiększenie nie poprawia jakości dźwięku, ale wszelkie późniejsze operacje przetwarzania będą wykonywane z większą precyzją. Zmniejszenie ilości bitów reprezentujących dźwięk skutkuje jednak powstaniem słyszalnych zniekształceń określanych mianem błędu kwantyzacji.

1. Jeśli chcesz zwiększyć głębokość bitową pliku, otwórz plik o niskiej głębi (8 bitów). Jeśli chcesz ją zwiększyć, otwórz plik o większej głębi (16 bitów).
2. Z menu **przetwarzania** wybierz opcję „**Konwerter głębi bitowej**”. Wyświetli się okno konwertera.
3. Wybierz wartość z rozwijanej listy „**Głębina bitowa**”.
4. Jeśli chcesz, wybierz z rozwijanej listy „**Dithering**” odpowiednią opcję.
Wartość ta określa losowość ditheringu (generowanego szumu) mającego maskować zniekształcenia kwantyzacji powstałe w wyniku zmniejszenia głębi bitowej.
5. Jeśli chcesz, wybierz typ **kształtowania szumów**.
Wartość ta określa położenie w przestrzeni szumu kwantyzacji. Z pomocą tej funkcji możesz przenieść szum na częstotliwości słabo słyszalne dla ludzi. Zmniejsza to słyszalny poziom szumu i tworzy złudzenie czystszej sygnali audio.

Wskazówka: *Gdy zwiększasz głębokość bitową pliku, opcje ditheringu i kształtowania szumów powinny być ustawione odpowiednio na „Brak” i „Wył”.*

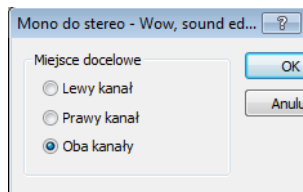
6. Kliknij OK.

Konwersja kanałów mono/stereo

Możesz konwertować pliki mono do stereo i odwrotnie.

Konwersja z mono do stereo

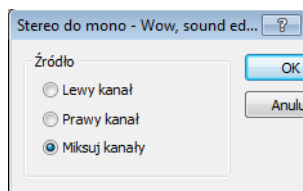
1. Otwórz plik voiceover.pca. Jest umieszczony w tym samym katalogu, co aplikacja.
2. Kliknij prawym przyciskiem pole stanu „Kanały” i wybierz „Stereo” z menu skrótów. Wyświetli się okno konwersji z mono do stereo.



3. Wybierz opcję „Oba kanały” i kliknij OK. W obu kanałach zostaną umieszczone dane mono.

Konwersja ze stereo do mono

1. Otwórz plik saxriff.pca. Jest umieszczony w tym samym katalogu, co aplikacja.
2. Kliknij prawym przyciskiem pole stanu „Kanały” i wybierz „Mono” z menu skrótów. Wyświetli się okno konwersji ze stereo do mono.



3. Wybierz opcję „Miksuj kanały” i kliknij OK. Lewy i prawy kanał zostaną połączone w jeden kanał monofoniczny.

Konwersja formatu pliku

W poprzednich sekcjach opisana została zmiana częstotliwości próbkowania pliku, jego głębi bitowej i konfiguracji kanałów. Możesz też skonwertować jego format i ustawienia kompresji.

Aby sprawdzić, jak działa ta funkcja, otwórz plik voiceover.pca i z menu **plików** wybierz „Zapisz jako”. Zwróć uwagę na rozwijane listy „Zapisz jako typ” i „Szablon”.

Opcja	Opis
Zapisz jako typ	Gdy wyświetlone jest okno zapisu jako, możesz użyć rozwijanej listy „Zapisz jako typ”, by wybrać dowolny obsługiwany typ pliku.
Szablon	Rozwijana lista „Szablon” zawiera standardowe ustawienia zapisu Twojego pliku audio. Jeśli żaden z nich nie spełnia Twoich konkretnych wymagań, kliknij przycisk „Niestandardowe”, by wprowadzić własne ustawienia.

Rozdział 5 Korzystanie ze znaczników i obszarów

W niniejszym rozdziale opisane jest korzystanie ze znaczników, obszarów i listy obszarów. Narzędzia te pozwalają Ci oznaczać i organizować dane dźwiękowe, czyniąc edycję audio wydajniejszą.


Korzystanie ze znaczników

Znacznik jest tagiem umieszczonym w pliku audio używanym jako punkt odniesienia. Czynią one poruszanie się po pliku łatwiejszym i szybszym.


Wstawianie znaczników

1. Kliknij, by umieścić kursor na wykresie fali.
2. Z menu **wstawiania** wybierz opcję „Znacznik” (lub wciśnij M podczas odtwarzania). W miejscu, w którym znajdzie się w tym momencie kursor, zostanie umieszczony znacznik.
3. Jeśli chcesz nadać znacznikowi nazwę, kliknij go prawym przyciskiem myszy i z menu skrótów wybierz opcję „Zmień nazwę”. W polu edycji wpisz nazwę znacznika i wciśnij Enter.

Wstawianie znaczników podczas nagrywania

Aby wstawić znacznik podczas nagrywania, kliknij przycisk „Wstaw znacznik”  znajdujący się w oknie nagrywania lub wciśnij M.


Nazywanie lub zmiana nazw znaczników

Kliknij prawym przyciskiem myszy tag znacznika  i wybierz opcję „Zmień nazwę” z menu skrótów. Wpisz nazwę znacznika w pole edycji i wciśnij Enter, gdy skończysz.

—lub—

Kliknij dwukrotnie obszar po prawej stronie znacznika, wpisz nazwę w pole edycji i wciśnij Enter, gdy skończysz.

Przesuwanie znaczników

1. Przeciągnij tag znacznika  w nowe miejsce na linijce okna danych.
2. Puść przycisk myszy. Znacznik zostanie upuszczony w nowym miejscu.

Uwaga: Znaczniki przeskakują do sąsiednich znaczników i do obszarów. Przytrzymaj Shift podczas przeciągania, by pominąć przeskakiwanie.

Usuwanie znaczników

Kliknij prawym przyciskiem tag znacznika  i wybierz „Usuń” z menu skrótów.


Usuwanie wszystkich znaczników i obszarów

Kliknij prawym przyciskiem pasek znaczników, wybierz „Znaczniki/obszary” i wybierz z menu skrótów „Skasuj wszystkie”. Wszystkie znaczniki i obszary zostaną usunięte.


Usuwanie wszystkich znaczników i obszarów w zaznaczonej części

Kliknij prawym przyciskiem pasek znaczników, wybierz „Znaczniki/obszary” i wybierz z menu skrótów „Skasuj wszystkie w zaznaczeniu”. Wszystkie znaczniki i obszary w ramach zaznaczenia zostaną usunięte.

Podgląd znaczników

Kliknij przycisk „Odtwórz”  znacznika w liście obszarów.

—lub—

1. Kliknij prawym przyciskiem tag znacznika  i wybierz „Edytuj” z menu skrótów. Wyświetli się okno edycji znacznika/obszaru.
2. Kliknij przycisk „Odtwórz”.

Korzystanie z obszarów

Obszary stanowią zakresy czasu i pozwalają na wprowadzanie podziału w pliku audio. Obszar to część pliku między dwoma znacznikami obszaru. Można ich używać do oznaczania części projektu takich jak refreny lub zwrotki lub do tworzenia notatek w projekcie.

Okno listy obszarów wymienia wszystkie obszary i znaczniki istniejące w aktywnym oknie danych. *Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji [Korzystanie z listy obszarów](#) na stronie 25.*

Wstawianie obszarów

Możesz umieszczać obszary na różne sposoby, na przykład poprzez polecenie w menu, przeciągnięcie i upuszczenie, skrót liniiki czasu lub skrót klawiaturowy. Następna sekcja krótko opisuje sposoby tworzenia obszarów. Aby prześledzić te procedury, użyj pliku fill.pca. Znajduje się on w tym samym katalogu, co aplikacja.

Wstawianie obszarów z pomocą poleceń w menu


1. Otwórz plik fill.pca.
2. Z menu **widoku** wybierz „Metadane”, a następnie „Listę obszarów” z podmenu. Wyświetli się lista obszarów. *Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji [Korzystanie z listy obszarów](#) na stronie 25.*
3. Stwórz zaznaczenie zawierające ostatnie uderzenie w bęben pod koniec wykresu fali dźwiękowej.
4. Z menu **wstawiania** wybierz „Obszar” (lub wciśnij R). Zaznaczenie pojawi się na liście obszarów.

Wstawianie obszarów poprzez przeciągnięcie i upuszczanie

Jedną z najprostszych metod wstawiania obszarów jest przeciągnięcie zaznaczenia z okna danych do listy obszarów.

1. Stwórz zaznaczenie zawierające uderzenia w werbel z początku pliku fill.pca.
2. Przeciągnij zaznaczenie z okna danych na listę obszarów. Zostaje stworzony nowy obszar.


Nazywanie lub zmiana nazw obszarów

Kliknij prawym przyciskiem początkowy tag obszaru  i wybierz „Zmień nazwę” z menu skrótów. Wpisz nową nazwę w pole edycji i wciśnij Enter, gdy zakończysz.

—lub—

Kliknij dwukrotnie prawą stronę tagu obszaru, wpisz nazwę w pole edycji i wciśnij Enter, gdy zakończysz.


Przesuwanie obszarów

1. Przeciągnij odpowiedni tag obszaru  w nowe miejsce. Podświetlą się oba powiązane tagi.
2. Puść przycisk myszy. Wartości obszaru zaktualizują się na liście.

Wskazówki:

- *Aby przesunąć naraz oba tagi, przytrzymaj Alt podczas przeciągania.*
- *Obszary przeskakują do innych znaczników i obszarów. Przytrzymaj Shift podczas przeciągania, by pominąć przeskakiwanie.*

Usuwanie obszarów

Kliknij prawym przyciskiem tag obszaru  i wybierz „Usuń” z menu skrótów.


Usuwanie wszystkich znaczników i obszarów

Kliknij prawym przyciskiem pasek znaczników, wybierz „Znaczniki/obszary”, a następnie „Usuń wszystkie” z podmenu. Wszystkie znaczniki i obszary zostaną usunięte.


Usuwanie wszystkich znaczników i obszarów w zaznaczeniu

Kliknij prawym przyciskiem pasek znaczników, wybierz „Znaczniki/obszary”, a następnie „Usuń wszystkie w zaznaczeniu” z podmenu. Wszystkie znaczniki i obszary w zaznaczonej części zostaną usunięte.

Podgląd obszarów

Kliknij przycisk odtwarzania obszaru  na liście obszarów.

—lub—

1. Kliknij tag obszaru  and choose **Edit** from the shortcut menu. The Edit Marker/Region dialog is displayed.
2. Kliknij przycisk „Odtwórz”.

Tworzenie nowych plików z obszarów

Jeśli chcesz stworzyć nowe pliki z obszarów w Sound Forge Audio Studio, możesz dwukrotnie kliknąć przestrzeń między tagami obszaru, by go wybrać, a następnie przeciągnąć zaznaczenie na przestrzeń roboczą, by stworzyć nowe okno danych.

Możesz później zapisać nowe okno danych do pliku.

Korzystanie z listy obszarów


Lista obszarów zawiera informacje dotyczące wszystkich obszarów w obecnym oknie danych. W większości plików informacje z tej listy zapisywane są jako metadane.

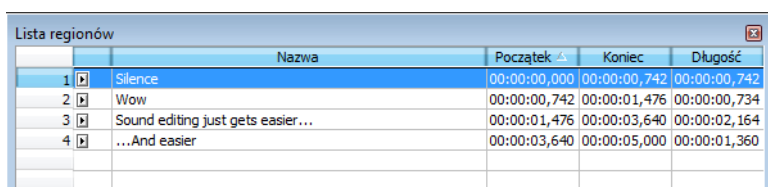
Wyświetlanie listy obszarów





1. Otwórz plik voiceover.pca.
2. Z menu **widoku** wybierz „Metadane”, a następnie „Listę obszarów” z menu skrótów (lub wciśnij Ctrl+Alt+M, 0). Wyświetli się lista obszarów pliku voiceover.pca.

Praca z listą obszarów

Domyślnie lista obszarów wyświetla dla każdego z istniejących w obecnym oknie danych następujące elementy:

- Przycisk „Odtwórz”  przypisany do obszaru.
- Nazwę obszaru, punkt początkowy, końcowy, długość, włącznik, kanał i notatkę.



		Nazwa	Początek ↕	Koniec	Długość
1		Silence	00:00:00,000	00:00:00,742	00:00:00,742
2		Wow	00:00:00,742	00:00:01,476	00:00:00,734
3		Sound editing just gets easier...	00:00:01,476	00:00:03,640	00:00:02,164
4		...And easier	00:00:03,640	00:00:05,000	00:00:01,360

Rozdział 6 Stosowanie procesów i efektów

Oprogramowanie Sound Forge® Audio Studio™ zawiera wiele procesów i efektów pozwalających na manipulację dźwiękiem w plikach mediów.

Dołączone wtyczki audio mogą poprawić jakość Twojego dźwięku i tworzyć wyjątkowe odgłosy. Oprogramowanie Sound Forge Audio Studio obsługuje też dodatkowe wtyczki DirectX® i VST autorstwa Sony i innych firm.

Uwaga: Gdy pracujesz z plikami stereo, przetwarzany jest tylko zaznaczony obszar wybranego kanału. Większość funkcji można zastosować na lewym, prawym lub obu kanałach. Ponieważ jednak oba kanały w pliku stereo muszą być tej samej długości, funkcje wpływające na długość danych nie mogą być używane w stosunku do pojedynczych kanałów. Należą do nich wstawienie ciszy, ponowne próbkowanie, rozciągnięcie w czasie, zmiana wysokości i zmiana tonacji.

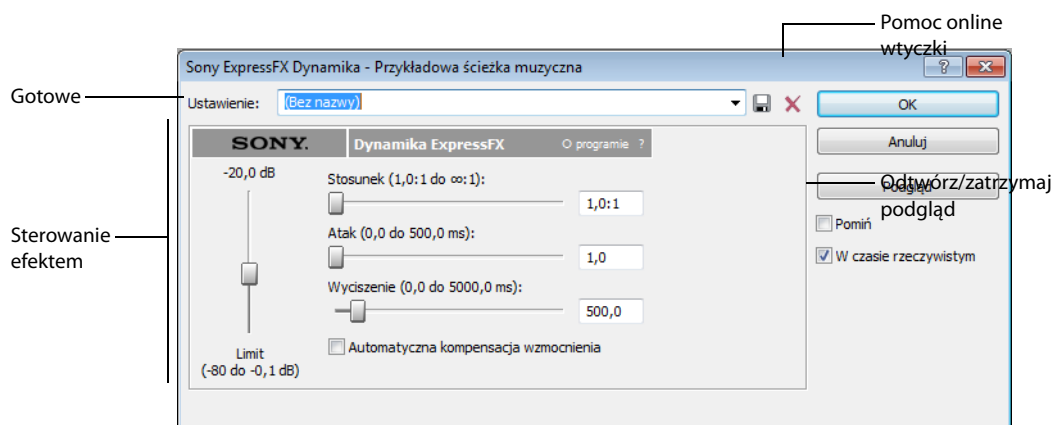
Jeśli chcesz zastosować jedną tych funkcji na pojedynczym kanale, skonwertuj plik na dwa pojedyncze pliki mono (możesz zrobić to szybko, wybierając kanał i przeciągając go do przestrzeni roboczej), nałóż efekt, po czym połącz je w nowy plik stereo.

Stosowanie wtyczek z menu przetwarzania, efektów lub ulubionych efektów

Menu **przetwarzania**, **efektów**, i **ulubionych efektów** pozwalają Ci na nakładanie efektów audio. Większość z funkcji można zastosować na pojedyncze kanały pliku stereo oraz na ich fragmenty.

Menu **przetwarzania** i **efektów** przeznaczone są dla efektów dołączonych do Sound Forge Audio Studio. Możesz skorzystać z menedżera wtyczek, by organizować swoje ulubione efekty i łańcuchy DirectX w menu **ulubionych efektów**.

1. Wybierz dane, które chcesz przetworzyć. Jeśli ich nie zaznaczysz, przetworzony zostanie cały plik.
2. Wybierz polecenie z menu **przetwarzania**, **efektów** lub **ulubionych efektów**. Wyświetli się okno wybranego efektu.



3. Wybierz **gotowe ustawienie** z rozwijanej listy i dostosuj parametry tak, by osiągnąć zamierzony efekt. Aby uzyskać pomoc dotyczącą narzędzi dostępnych w oknie, kliknij przycisk **pomocy** (?).
4. Kliknij przycisk **podglądu**, by usłyszeć efekty swoich ustawień przetwarzania. Zaznacz pole „**Pomiń**”, by usłyszeć nieprzetworzony sygnał.
5. Kliknij **OK**. Podczas przetwarzania w dolnej części okna danych wyświetla się pasek postępu. Możesz w dowolnej chwili anulować operację, klikając przycisk „**Anuluj**” po lewej stronie wskaźnika postępu lub wciskając Escape.

Zapisywanie ustawień efektu jako ustawienia niestandardowe

Gdy zmodyfikujesz parametry w oknie efektu, możesz zdecydować się zapisać swoje ustawienia, by móc skorzystać z nich ponownie. Umożliwi Ci to później wybieranie tego ustawienia z rozwijanej listy.

1. Dostosuj parametry tak, by osiągnąć zamierzony efekt.
2. Wpisz w górne pole nazwę **swojego ustawienia** i wciśnij przycisk **zapisywania** (📄). Nowe ustawienie zostanie dodane do rozwijanej listy.

Rozdział 7 Nagrywanie, wyodrębnianie i wypalanie

Niniejszy rozdział opisuje procesy nagrywania audio, wyodrębniania go z płyty CD i wypalania płyt CD w programie Sound Forge® Audio Studio™.

Uwaga: W rozdziale założono, że Twoje źródło audio jest już podłączone do wejść Twojej karty dźwiękowej. Aby uzyskać więcej informacji o podłączaniu źródeł audio, zajrzyj do dokumentacji swojej karty dźwiękowej. Aby uzyskać szczegółowe informacje o konfiguracji urządzeń do nagrywania w Sound Forge Audio Studio, zajrzyj do pomocy online.

Określanie opcji nagrywania i odtwarzania

Z menu **opcji** wybierz „**Ustawienia**”, a następnie zakładkę „**Audio**”, by ustalić opcje nagrywania i odtwarzania.

Ponadto zaawansowana konfiguracja audio pozwala Ci na obejrzenie i zmodyfikowanie ustawień urządzenia nagrywającego lub odtwarzającego wybranego w zakładce „**Audio**” okna ustawień (z menu **opcji** wybierz „**Ustawienia**”). Aby otworzyć zaawansowane ustawienia audio, kliknij przycisk „**Zaawansowane**”.

Nagrywanie audio

Gdy podłączysz urządzenie odtwarzania i zweryfikujesz konfigurację, możesz rozpocząć nagrywanie dźwięku. Kliknij przycisk „**Nagrywaj**” (🎯) na pasku transportu lub wciśnij Ctrl+R, by otworzyć okno nagrywania.

Rozpoczynanie nagrywania

1. Kliknij przycisk „**Nagrywaj**” (🎯) na pasku transportu lub wciśnij Ctrl+R. Wyświetli się okno nagrywania.
2. Wybierz docelowe okno danych nagrywania. Aplikacja domyślnie nagrywa do aktywnego okna.

Jeśli chcesz nagrywać gdzie indziej, użyj jednej z następujących metod, by przygotować się do nagrywania:

Jeśli	To
Chcesz nagrywać do innego okna danych	Kliknij przycisk „ Okno ” i wybierz okno danych z rozwijanej listy „ Docelowe okno nagrywania ”. Kliknij OK , by powrócić do okna nagrywania.
Chcesz nagrywać do nowego okna	Kliknij przycisk „ Nowe ” w oknie nagrywania i określ parametry (częstotliwość próbkowania, głębokość bitową i kanały) nowego pliku. Kliknij OK , by powrócić do okna nagrywania.

3. Wybierz tryb nagrywania z rozwijanej listy „**Tryb**”:

Tryb	Opis
Automatyczne ponowne nagranie (Automatyczne przewijanie)	Tryb automatycznego ponownego nagrania to najłatwiejszy sposób nagrywania. Rozpoczyna się ono w miejscu określonym w polu „ Początek ” w momencie naciśnięcia przycisku nagrywania (🎯) i trwa aż do naciśnięcia przycisku „ Stop ” (⏏). Gdy przestaniesz nagrywać, pozycja startowa ustalana jest z powrotem na początek nagrania, pozwalając na natychmiastowy odsłuch i ponowne nagranie.
Wiele nagrań	Tryb wielu nagrań pozwala na nagranie kilku próbek po kolei. Nagranie rozpoczyna się w miejscu określonym w polu „ Początek ” w momencie naciśnięcia przycisku nagrywania (🎯) i trwa aż do naciśnięcia przycisku „ Stop ” (⏏). Gdy przestaniesz nagrywać, pozycja końcowa staje się pozycją startową dla kolejnego nagrania, co pozwala na natychmiastowe wznowienie rejestracji.

Tryb	Opis
Nalożenie (nagranie konkretnej długości)	<p>Tryb nałożenia używany jest do nagrywania w ramach konkretnego zaznaczenia w oknie danych. Jego włączenie aktywuje pola początku, końca i długości. Nagrywanie rozpoczyna się w miejscu określonym w polu początku w momencie naciśnięcia przycisku nagrywania (🎯) i trwa, dopóki nie wydarzy się jedna z następujących rzeczy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kliknięcie przycisku zatrzymania (⏏). • Kursor w oknie danych dotrze do pozycji końcowej. • Długość nagranych danych będzie równa wartości w polu „Długość”. <p>Tryb nalożenia pozwala nagrać dźwięk na część pliku bez ryzyka zmodyfikowania jego pozostałych fragmentów. Możesz dokonać podglądu obszaru nalożenia, klikając przycisk odtworzenia (▶).</p> <p>Wskazówka: Możesz określić długość nagrania w obecnie używanym formacie stanu, wpisując wartości w pola „Koniec” lub „Długość”.</p>

Wskazówka: Nagrywanie rozpoczyna się w miejscu położenia kursora. Aby zmienić czas rozpoczęcia nagrania (i pozycję kursora) z okna nagrywania, wpisz liczbę w pole „**Początek**”, by określić pozycję w obecnie używanym formacie stanu lub kliknij przycisk „**Idź do**” (🔍), by wyświetlić okno, w którym możesz określić pozycję w dowolnym formacie.

4. Kliknij przycisk **nagrywania** (🎯) w oknie nagrywania (lub wciśnij Alt+R), gdy wszystko będzie gotowe do rozpoczęcia nagrywania.

Wskazówki:

- Aby monitorować wejście audio podczas nagrywania i upewnić się, że jest możliwie głośne, ale nie przycinane, zaznacz pole „**Monitoruj**”, by włączyć wskaźniki poziomu nagrywania.
- Kliknij przycisk „**Uzbrój**” (🔫), jeśli chcesz rozpocząć nagrywanie jak najszybciej po wciśnięciu przycisku **nagrywania** (🎯).

5. Kliknij przycisk **zatrzymania** (⏏), by przerwać nagrywanie.
6. Kliknij przycisk „**Zamknij**”, by zamknąć okno nagrywania.

Nagrywanie zdalne

Kliknij przycisk „**Zdalnie**” w oknie nagrywania, by ukryć główne okno Sound Forge Audio Studio i wyświetlać tylko okno nagrywania zdalnego. Będzie ono nałożone na okna wszystkich innych aplikacji, co pozwoli Ci na łatwe nagrywanie przy jednoczesnym używaniu innych elementów systemu jak odtwarzacz CD, mikser lub sekwencer.

Kliknij przycisk „**Wstecz**” w oknie nagrywania zdalnego, by powrócić do okna nagrywania.

Wskazówka: Wiele poleceń z okna nagrywania jest dostępnych w oknie nagrywania zdalnego po kliknięciu w dowolnym miejscu prawym przyciskiem myszy.

Wyodrębnianie audio z płyt CD

Możesz wyodrębniać dane z płyt CD i otwartych w przestrzeni roboczej Sound Forge Audio Studio ścieżek.

Ważne: Oprogramowanie Sound Forge Audio Studio nie jest przeznaczone i nie powinno być wykorzystywane do celów nielegalnych i naruszających prawa własności jak na przykład udostępnianie i kopiowanie materiałów zastrzeżonych. Używanie Sound Forge Audio studio do takich celów jest, między innymi, sprzeczne z przepisami dot. praw autorskich w USA i innych krajach oraz sprzeczne z postanowieniami umowy licencyjnej użytkownika końcowego. Działalność taka może spotkać się z konsekwencjami prawnymi oraz nałożyć na Ciebie sankcje za naruszenie umowy licencyjnej użytkownika końcowego.

Wskazówka: Kliknij dwukrotnie plik .cda w oknie eksploratora (lub przeciągnij go w przestrzeń roboczą), by wyodrębnić ścieżkę CD bez otwierania okna wyodrębniania audio z CD. Możesz też wyodrębniać audio w oknie otwierania, wybierając CD audio (*.cda) z rozwijanej listy typu plików.

1. Umieść płytę CD w napędzie.
2. Z menu **plików** wybierz „**Wyodrębnij audio z płyty CD**”. Zidentyfikowane zostaną napędy CD systemu. Wyświetli się okno wyodrębniania audio z płyty CD. Jeśli system posiada wiele napędów CD-ROM, musisz wybrać żądany plik z rozwijanej listy „**Napęd**” w dolnej części okna.
3. Z rozwijanej listy „**Napęd**” wybierz napęd CD zawierający płytę, z której chcesz wyodrębnić audio.
4. Z rozwijanej listy „**Operacja**” wybierz metodę, którą chcesz zastosować przy wyodrębnianiu CD audio:

Metoda	Opis
Odczytuj wg ścieżki	Użyj tej opcji, by wybrać ścieżkę, którą chcesz wyodrębnić z płyty. Każda ścieżka jest wyodrębniana do oddzielnego okna danych.
Odczytuj cały dysk	Użyj tej opcji, by automatycznie wyodrębnić wszystkie ścieżki na dysku. Cała płyta wyodrębniana jest do jednego okna danych.
Odczytuj wg zakresu	Użyj tej opcji, by wyodrębnić audio z określonego zakresu czasu. Wpisz odpowiednie wartości w pola „ Początek ” i „ Koniec ” (lub „ Długość ”). Dźwięk z zakresu jest wyodrębniany do jednego okna danych.

5. Jeśli z rozwijanej listy „**Operacja**” wybierzesz **odczytywanie według ścieżki** lub **zakresu**, wybierz ścieżki, które chcesz wyodrębnić lub zakres.
6. Zgodnie z potrzebą wybierz opcje wyodrębniania:

Opcja	Opis
Stwórz obszary dla każdej ścieżki	Dodaje każdą wyodrębnioną ścieżkę do listy obszarów pliku.
Stwórz znaczniki dla każdej zmiany indeksu	Umieszcza w wyodrębnionym pliku znaczniki dla każdego punktu, w którym w oryginalnej ścieżce występują wskaźniki.

7. Kliknij przycisk **MusicID**, jeśli chcesz otrzymać informacje o CD z pomocą Gracenote MusicID. Jeśli informacje te nie są dostępne, możesz kliknąć przycisk **informacji o CD**, by wyświetlić okno, w którym możesz wpisać informacje o CD i wysłać je do Gracenote, by uwzględnili je w swojej bazie danych.
8. Z rozwijanej listy „**Prędkość**” wybierz prędkość, z jaką chcesz wyodrębnić audio. Jeśli napotkasz problemy przy wyodrębnianiu, spróbuj wybrać mniejszą prędkość lub kliknij „**Konfiguruj**”, by zmodyfikować ustawienie **optymalizacji wyodrębniania audio**.
9. Kliknij **OK**. Rozpocznie się wyodrębnianie z CD i pojawi się pasek postępu.

Wypalanie płyt CD

Jeśli Twój system posiada obsługiwany napęd CD-R/RW i odpowiednie sterowniki, możesz nagrywać swoje własne audio CD. Możesz nagrywać albo pojedyncze ścieżki (track-at-once), albo całe dyski (disc-at-once).

Zapisywanie track-at-once nagrywa na płytę pojedyncze ścieżki, przez co dysk zostaje częściowo zapisany. Później można dodać na dysku dodatkowe ścieżki. Gdy dodane zostaną wszystkie żądane ścieżki, musisz zamknąć płytę nim będzie można ją odtworzyć w zwykłym odtwarzaczu CD. Gdy jednak zamkniesz CD, nie możesz już dodawać do niego ścieżek.

Przy zapisywaniu disc-at-once w trakcie jednej sesji na płytę nagrywanych jest wiele ścieżek.

Wypalanie pojedynczych ścieżek (track-at-once)

Należy zawsze zapisać pliki dźwiękowe przed wypaleniem ich na płytę CD.

1. Z menu **narzędzi** wybierz **„Wypal CD metodą track-at-once”**. Wyświetli się okno wypalania metodą disc-at-once. W dolnej jego części wyświetlona jest długość obecnego pliku audio i ilość czasu pozostała na CD umieszczonym obecnie w napędzie CD-R/RW.

Uwaga: *Jeśli w wybranym napędzie nie ma płyty, w oknie tym dostępne będą tylko rozwijane menu „Napęd” i „Prędkość”. Aby po włożeniu dysku lub wybraniu innego napędu dostępne stały się wszystkie opcje, trzeba chwilę poczekać.*

2. Wybierz ustawienie z rozwijanej listy **„Operacja”**:

Ustawienie	Opis
Wypal audio	Rozpoczyna wypalanie audio na CD po kliknięciu przycisku „Start” . Aby dysk dało się odczytać w odtwarzaczu, niezbędne będzie jego zamknięcie.
Testuj, a potem wypal audio	Wykonuje test, który określi, czy pliki mogą być nagrane przez nagrywarkę CD bez problemów z buforem. Jeśli test zakończy się powodzeniem, rozpocznie się wypalanie.
Tylko testuj	Wykonuje test, który określi, czy pliki mogą być nagrane przez nagrywarkę CD bez problemów z buforem. Audio nie zostaje nagrane na płytę CD.
Zamknij dysk	Po kliknięciu „Start” zamyka plik, nie dodając żadnego audio. Zamknięcie dysku pozwala na odtworzenie go w odtwarzaczu CD.
Wyczyść dysk RW	Czyści Twój dysk RW wielokrotnego użytku. Użyj tej opcji, jeśli na płycie znajdują się już dane.

3. Wybierz opcje wypalania:

Opcja	Opis
Ochrona przed przedwczesnym opróżnieniem bufora	Zaznacz to pole, jeśli Twoja nagrywarka CD obsługuje zabezpieczenie przed przedwczesnym opróżnieniem bufora. Opcja ta pozwala jej na przerwanie i wznowienie wypalania.
Wyczyść dysk RW przed wypaleniem	Jeśli używasz CD wielokrotnego użytku i zawiera ono już dane, zaznacz to pole, by wyczyścić płytę przed wypaleniem.
Zamknij dysk po zakończeniu wypalania	Zaznacz to pole, by zamknąć CD po wypaleniu. Pozwala to na odtworzenie wypalonych plików w odtwarzaczu CD.
Uwaga: <i>Możesz zamknąć dysk później, korzystając z innej funkcji. Aby uzyskać więcej informacji, zajrzyj do sekcji Zamykanie CD na stronie 34.</i>	
Wysuń dysk po zakończeniu	Zaznacz to pole, by automatycznie wysunąć CD po zakończeniu wypalania.
Wypal tylko zaznaczenie	Zaznacz to pole, by wypalić jedynie audio w obszarze pętli.

4. Z rozwijanej listy **„Napęd”** wybierz napęd CD-R/RW, którego chcesz użyć do wypalania audio na CD.
5. Z rozwijanej listy **„Prędkość”** wybierz prędkość, z jaką chcesz wypalać. **„Maks.”** wykorzystuje maksymalną prędkość nagrywarki. Zmniejsz tę wartość, jeśli pojawiają się problemy z wypaleniem.
6. Kliknij przycisk **„Start”**.

Ważne: *Kliknięcie przycisku **„Anuluj”** po rozpoczęciu nagrywania płyty sprawi, że stanie się ona niezdatna do użytku.*

Gdy Twoje audio nagra się na CD, okno operacji na CD wskaże, czy zapis się powiódł.

7. Kliknij **OK**, by zamknąć wiadomość.

Zamykanie CD

Zamknięcie CD pozwoli Ci na jego odsłuchiwanie w odtwarzaczu. Po zamknięciu dysku nie będzie już jednak możliwe dodawanie do niego ścieżek.

1. Z menu **narzędzi** wybierz „**Wypal CD metodą track-at-once**”. Wyświetli się okno wypalania metodą disc-at-once.
2. Z rozwijanej listy „**Operacja**” wybierz „**Zamknij dysk**”.
3. Jeśli chcesz, zaznacz pole „**Wysuń dysk po zakończeniu**”, by napęd otworzył się po zakończeniu.
4. Kliknij przycisk „**Start**”. Aplikacja Sound Forge Audio Studio rozpocznie zamykanie CD i wyświetli w oknie pasek postępu. Po zamknięciu CD pojawi się okno z informacją, czy zamykanie powiodło się.
5. Kliknij **OK**, by zamknąć wiadomość.

Wypalanie całego dysku (disc-at-once)

Możesz wypalić dysk metodą disc-at-once (DAO), używając obecnego rozkładu CD.

Używaj CD DAO, gdy potrzebny Ci dysk master do masowego tworzenia kopii albo gdy chcesz stworzyć CD bez dwusekundowych przerw między ścieżkami.

Dodawanie obszarów ścieżek CD do pliku audio

1. Rozmieść swoje pliki audio w oknie danych.

Wskazówka: Jeśli chcesz wypalać CD, używając audio z wielu plików, prerenderuj każdy projekt jako 16-bitowy plik wave 44 kHz, a następnie skopiuj prerenderowane pliki wave do nowego okna danych.

2. Stwórz zaznaczenie czasu zawierające audio, które chcesz wypalić, po czym wybierz „**Wstaw**” > „**Obszar**” (lub wciśnij R), by stworzyć obszar dla ścieżki.
3. Powtórz krok 2 dla każdej ze ścieżek. Płyta Czerwonej Księgi może mieć do 99 ścieżek.

Gdy wypalisz swoje CD, przed pierwszą ścieżką dodane zostaną 2 sekundy ciszy. Kolejne ścieżki będą zawierać ciszę tylko wtedy, gdy między ich obszarami będą przerwy.

Uwagi:

- Jeśli Twój pierwszy znacznik ścieżki CD nie znajduje się na początku okna danych, audio znajdujące się przed nim nie zostanie wypalone na dysku.
- Obszary ścieżek CD muszą być oddalone od siebie o co najmniej 4 sekundy. Użyj linijki czasu, by sprawdzić odstępy.

Wypalanie dysku

1. Z menu **narzędzi** wybierz „**Wypal CD metodą disc-at-once**”. Pojawi się okno wypalania metodą disc-at-once.
2. Z rozwijanej listy „**Napęd**” wybierz napęd CD zawierający płytę, którą chcesz wypalić.
3. Z rozwijanej listy „**Prędkość**” wybierz prędkość, z jaką chcesz wypalać. „**Maks.**” wykorzystuje maksymalną prędkość nagrywarki. Zmniejsz tę wartość, by zmniejszyć prawdopodobieństwo przedwczesnego opróżnienia bufora.

Uwaga: Kliknięcie przycisku „**Anuluj**” po rozpoczęciu nagrywania płyty sprawi, że stanie się ona niezdatna do użytku.

4. Zaznacz pole „**Ochrona przed przedwczesnym opróżnieniem bufora**”, jeśli Twoja nagrywarka CD obsługuje taką ochronę. Opcja ta pozwala jej na przerwanie i wznowienie wypalania.
5. Zaznacz opcję w polu „**Tryb wypalania**”:

Ustawienie	Opis
Wypal CD	Natychmiast rozpoczyna wypalanie audio na Twojej płycie.
Testuj, a potem wypal CD	Wykonuje test, który określi, czy pliki mogą być nagrane przez nagrywarkę CD bez problemów z buforem. Jeśli test zakończy się powodzeniem, rozpocznie się wypalanie.
Tylko testuj (nie wypalaj CD)	Wykonuje test, który określi, czy pliki mogą być nagrane przez nagrywarkę CD bez problemów z buforem. Audio nie zostaje nagrane na płytę CD.

6. Zaznacz pole „**Renderuj tymczasowy obraz przed wypaleniem**” , jeśli chcesz przed nagraniem stworzyć tymczasowy obraz płyty CD. Jeśli tworzysz złożony projekt, którego nie można renderować i wypalić w czasie rzeczywistym, może to zapobiec przedwczesnemu opróżnieniu bufora.

Uwaga: Tymczasowy prerenderowany plik pozostanie na dysku, póki nie zmodyfikujesz projektu lub nie opuścisz aplikacji. Jeśli w chwili otwierania okna wypalania dysku metodą *disc-at-once* istnieje obraz płyty, pole zaznaczenia wyświetlane jest z treścią „**Używaj istniejącego obrazu tymczasowego**”.

7. Zaznacz pole „**Automatycznie czyść dyski wielokrotnego użytku**”, jeśli nagrywasz na dyski tego typu i chcesz je wyczyścić przed nagraniem.
8. Zaznacz pole „**Wysuń po zakończeniu**”, jeśli chcesz, by płyta wysunęła się automatycznie po zakończeniu wypalania.
9. Kliknij **OK**, by rozpocząć wypalanie.

Index

C

cofanie, 16
częstotliwość próbkowania, 19

E

edycja
 częstotliwość próbkowania, 19
efekty
 zapisywanie ustawień efektu jako ustawienia niestandardowe, 27

G

głębia bitowa, zmiana, 20

I

instalacja, 3

K

kadrowanie, 13
kanały, 21
konwersja formatu, 21
konwersja formatu pliku, 21
konwertowanie plików mono do stereo, 21
konwertowanie plików stereo do mono, 21
kopiowanie dźwięku, 11
kształtowanie szumów, 20

L

linijka czasu, 16
linijka poziom, 16
Lista obszarów, 25
lokalizator wydarzeń audio, 6

M

miksowanie dźwięku, 14
monitorowanie poziomów wejścia audio, 29
monitorowanie wejście audio, 29
monitorowanie wejście audio przed nagrywaniem, 29

N

nagrywanie
 opcje dźwięku, 29
 Tryb automatycznego ponownego nagrania, 29
 tryb nałożenia, 30
 uzbrój, 30
 Wiele nagrań, 29
 zdalnie, 30
nagrywanie zdalne, 30
narzędzie powiększania, 17
nazywanie
 obszary, 24
 znaczniki, 23
Nowe okno dialogowe, 10

O

obszary
 nazywanie, 24
 podgląd, 25
 przesuwanie, 24
 tworzenie nowych plików, 25

 wstawianie, 24
 zmiana nazw, 24
odtwarzanie plików
 Zobacz także przewijanie
odtwarzanie pliku, 9
okna danych
 tworzenie, 10
okno danych
 przegląd, 6–7
okno główne, 5
okno wypalania metodą disc-at-once, 34
otwieranie pliku, 9

P

Pasek transportu, 8
paski narzędzi
 dokowanie, 7
 odczepianie, 7
 standardowy, 8
 Transport, 8
 wyświetlanie, 7
pliki
 częstotliwość próbkowania, 19
 kanały, 21
 konwersja, 21
 odtwarzanie, 9
 otwieranie, 9
 tworzenie nowych plików z obszarów, 25
 zapisywanie, 10
pliki wideo, 9
płyty CD
 wyodrębnianie audio, 32
 Wypalanie całego dysku (disc-at-once), 34
 zamykanie dysku, 34
podgląd
 obszary, 25
 znaczniki, 24
podgląd stanu zaznaczenia, 9
Pokaż jak, 4
ponawianie, 16
procesy
 zapisywanie ustawień efektu jako ustawienia niestandardowe, 27
przesuwanie
 obszary, 24
 znaczniki, 23
przewijanie, 10
przybliżanie
 linijka czasu, 16
 linijka poziom, 16

S

samouczi, 4
Standardowy pasek narzędzi, 8

T

Tryb automatycznego ponownego nagrania, 29
tryb nałożenia, 30

- Tryb wielu nagrań, 29
- trymowanie, 13
- tworzenie
 - obszary dla każdej ścieżki, 32
 - obszary. *Zobacz* wstawianie obszarów
 - okna danych, 10
 - pliki z obszarów, 25
 - znaczniki dla każdej zmiany indeksu, 32
 - znaczniki. *Zobacz* wstawianie znaczników

U

- Usuwanie
 - dźwięk, 13
- usuwanie
 - znaczniki, 23, 25
- usuwanie znaczników. *Zobacz* wstawianie znaczników
- uzbrajanie nagrywania, 30

W

- wklejanie do nowego okna danych, 12
- wklejanie dźwięku, 11–12
- właściwości, 19
- właściwości plików, 19
- wprowadzenie, 3
- wstawianie
 - obszary, 24
 - znaczniki, 23
- wycinanie dźwięku, 12
- wymagania systemowe, 3
- wyodrębnianie audio
 - z płyt CD, 32
- wyodrębnianie dźwięku
 - tworzenie obszarów dla każdej ścieżki, 32
 - tworzenie znaczników dla każdej zmiany indeksu, 32
- Wypalanie płyt CD
 - disc-at-once, 34
- wypalanie płyt CD
 - track-at-once, 33
- Wypalanie płyt CD. *Zobacz* Wypalanie płyt CD
- Wypalanie pojedynczych ścieżek (track-at-once)
 - Wypalanie pojedynczych ścieżek (track-at-once), 33
- wyświetlanie
 - Lista obszarów, 25
 - paski narzędzi, 7

Z

- zamykanie CD, 34
- zapisywanie pliku, 10
- Zapisz jako, 21
- zmiana nazw
 - obszary, 24
 - znaczniki, 23
- znaczniki
 - nazywanie, 23
 - podgląd, 24
 - przesuwanie, 23
 - usuwanie, 23, 25
 - wstawianie, 23
 - zmiana nazw, 23

After Sound Forge® Audio Studio™ software is installed and you start it for the first time, the registration wizard is displayed. This wizard offers easy steps that allow you to register the software online with Sony Creative Software Inc. Alternatively, you can register online at <https://www.sonycreativesoftware.com/reg/software> at any time.

Registration assistance

Registration assistance is available online at <http://www.sonycreativesoftware.com/chat>, or by fax at (608) 250-1745.

Customer service/sales

For a detailed list of customer service options, we encourage you to visit <http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp>. Use the following numbers for telephone support during normal weekday business hours:

Telephone/Fax	Country
(800) 577-6642 (toll-free)	US, Canada, and Virgin Islands
(608) 204-7703	for all other countries
(608) 250-1745 (Fax)	All countries

Technical support

For a detailed list of technical support options, we encourage you to visit <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>. To listen to your support options by telephone, please call (608) 256-5555.

About your rights in Sound Forge Audio Studio software

Sound Forge Audio Studio software is licensed to you under the terms of the End User License Agreement you entered into with Sony Creative Software Inc.

About your privacy

Sony Creative Software Inc. respects your privacy and is committed to protecting personal information. Your use of the software is governed by the Software Privacy Policy. Please review its contents carefully as its terms and conditions affect your rights with respect to the information that is collected by the software. For your reference, a copy of the Software Privacy Policy is located at <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp>.

Proper use of software

Sound Forge Audio Studio software is not intended and should not be used for illegal or infringing purposes, such as the illegal copying or sharing of copyrighted materials. Using Sound Forge Audio Studio software for such purposes is, among other things, against United States and international copyright laws and contrary to the terms and conditions of the End User License Agreement. Such activity may be punishable by law and may also subject you to the breach remedies set forth in the End User License Agreement.

Legal notices

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, the ACIDplanet logo, ACID XMC, Artist Integrated, the Artist Integrated logo, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Vegas, Vision Series, and Visual Creation Studio are the trademarks or registered trademarks of Sony Creative Software Inc. in the United States and other countries. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners in the United States and other countries.

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) file format

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

Apple QuickTime

Apple® QuickTime® application is a trademark of Apple, Inc. in the United States and other countries.

Gracenote

CD and music-related data from Gracenote, Inc., copyright © 2000-2008 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2008 Gracenote. This product and service may practice one or more of the following U.S. Patents: #5,987,525; #6,061,680; #6,154,773; #6,161,132; #6,230,192; #6,230,207; #6,240,459; #6,330,593, and other patents issued or pending. Services supplied and/or device manufactured under license for following Open Globe, Inc. United States Patent 6,304,523.

Gracenote and CDDB are registered trademarks of Gracenote. The Gracenote logo and logotype, MusicID, and the "Powered by Gracenote" logo are trademarks of Gracenote.

LPEC

"LPEC" is a trademark of Sony Corporation.

Microsoft DirectX programming interface

Portions utilize the Microsoft® DirectX® programming interface. Copyright © 1999 – 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Windows Media

Portions utilize Microsoft Windows Media® technologies. Copyright © 1999 – 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Ogg File Formats

©2008, Xiph.org Foundation

Neither the name of the [Xiph.org Foundation](http://www.xiph.org) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the foundation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

PNG file format

Copyright © 2010. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). All rights reserved. This work is distributed under the W3C Software License in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>

Real, RealMedia, RealAudio, and RealVideo applications

2010 RealNetworks, Inc. Patents Pending. All rights reserved. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo®, and the Real logo are trademarks or registered trademarks of RealNetworks, Inc. in the United States and other countries.

Steinberg Media Technologies

VST® is a registered trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

ASIO™ is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

Tagged Image File Format (TIFF)

Adobe Tagged Image™ File Format is a registered trademark of Adobe Systems Incorporated in the United States and other countries. All rights reserved.

Targa file format

The Targa™ file format is a trademark of Pinnacle Systems, Inc.

Thomson Fraunhofer MP3

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Supply of this product does not convey a license nor imply any right to distribute content created with this product in revenue generating broadcast systems (terrestrial, satellite, cable and/or other distribution channels), streaming applications (via internet, intranets and/or other networks), other content distribution systems (pay-audio or audio on demand applications and the like) or on physical media (compact discs, digital versatile discs, semiconductor chips, hard drives, memory cards and the like).

An independent license for such use is required. For details, please visit: <http://mp3licensing.com>.

Sony Creative Software Inc.

1617 Sherman Avenue
Madison, WI 53704
USA

The information contained in this manual is subject to change without notice and does not represent a guarantee or commitment on behalf of Sony Creative Software Inc. in any way. All updates or additional information relating to the contents of this manual will be posted on the Sony Creative Software Inc. Web site, located at <http://www.sonycreativesoftware.com>. The software is provided to you under the terms of the End User License Agreement and Software Privacy Policy, and must be used and/or copied in accordance therewith. Copying or distributing the software except as expressly described in the End User License Agreement is strictly prohibited. No part of this manual may be reproduced or transmitted in any form or for any purpose without the express written consent of Sony Creative Software Inc.

Copyright © 2010. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2010. Sony Creative Software Inc. All rights reserved.