

BEAT 2000

Dziękujemy za zakup Beat 2000, znakomitego domowego muzycznego edytora, nagrywarki i miksera zarówno dla profesjonalistów jak i dla amatorów. Wszystko co jest Ci potrzebne do obróbki dźwięku znajdziesz właśnie tutaj: łatwy w użyciu mikser, edytor próbek dźwięku, perkusję elektroniczną i edytor ścieżek. Nie wspominając już o setkach dodatkowych dźwięków i gotowych fragmentów muzycznych do wykorzystania przez Ciebie.

Wymagania systemu

- Windows 95 lub późniejszy
- 16 MB RAM lub więcej
- co najmniej Pentium 60
- karta dźwiękowa kompatybilna z DirectSound
- Karta graficzna z trybem co najmniej 640x480x256 kolorów.
- 10 MB miejsca na dysku do instalacji Beat 2000. 6 MB miejsca dla DirectX 5.0. Co najmniej 20 MB wolnej przestrzeni podczas pracy programu dla przechowywania danych tymczasowych.

Instalacja

Włóż płytę z programem Beat 2000 do Twojego napędu CD-ROM. Jeśli po chwili automatycznie nie uruchomi się program startowy, kliknij przycisk START na pasku zadań Windows® 95 następnie kliknij URUCHOM. Wpisz "d:\autorun.exe" (gdzie 'd' jest literą Twojego napędu CD-ROM) i kliknij OK. Powinien uruchomić się program startowy Beat 2000. Kliknij przycisk Instaluj i program instalacyjny przeprowadzi Cię przez cały proces instalacji.

Uruchamianie Beat 2000

Włóż CD-ROM Beat 2000 do Twojego napędu CD i Beat 2000 powinien uruchomić się sam. Możesz także uruchomić go klikając na przycisku **Start** na pasku zadań, wybierając sekcję **Aludra Software** w menu Programy i klikając na ikonie **Beat 2000**.

Konsole programu

Beat 2000 zawiera 2 konsole; [Konsola Beat 2000](#) i [Konsola Pro 2000](#). Obie te konsole są używane do edycji tych samych danych o piosenkach, jednak oferują różne sposoby edycji.. Konsola Beat 2000 wyświetla ścieżki i różne kontrolery oraz pokręta, które działają na kanał wyjściowy w czasie rzeczywistym. Konsola Pro2000 wyświetla linie ścieżek piosenki, pozwalając Ci na ich edycję.

Konsola główna Beat 2000



Główna konsola zawiera 20 przycisków ścieżek z dźwiękami, 20 pokręteł odpowiadających ścieżkom, przyciski nagrania i odtwarzania oraz odnośniki do innych programów do miksowania i tworzenia dźwięku. Po uruchomieniu wszystkie ścieżki są puste na co wskazuje szary kolor lampek umieszczonych pod numerami ścieżek. (Lampki żarzą się na czerwono gdy ścieżka jest wczytana lub na zielono gdy jest odtwarzana). Aby wczytać ścieżkę dźwiękową, możesz [wczytać piosenkę](#) z CD-ROM'u Beat 2000 lub [umieścić swoją własną ścieżkę](#). Aby odtwarzać dowolną ścieżkę, po prostu kliknij na przycisku wybranej ścieżki. Z lewej strony przycisków ścieżek, znajduje się 20 pokręteł. Pokręta te kontrolują [głośność](#) i [równowagę](#) każdej ścieżki. Ponieważ te same pokręta używane są do regulacji głośności i równowagi, musisz wybrać tryb pracy klikając na przycisku głośność lub równowaga.

Uruchamianie konsoli Pro 2000

Na konsoli Beat 2000, kliknij na przycisku **Pro 2000**.

Konsola Pro 2000



Konsola Pro 2000 prezentuje odmienne podejście do tych samych danych niż główna konsola. Kiedy [nagrywasz własny mix](#) w głównej konsoli, nie możesz oglądać lub edytować tego co nagrałeś. Pro 2000 pozwala Ci [edytować](#) dokładnie gdzie ścieżka ma się zaczynać i gdzie kończyć. Każda ścieżka przedstawiona jest jako poziomy wiersz. W każdym wierszu czarny prostokąt z graficznym przedstawieniem dźwięku określa zakres trwania dźwięku. Jeśli chcesz wydłużyć czas trwania dźwięku, możesz rozciągnąć czarny pasek klikając na jego końcu i trzymając wciśnięty lewy przycisk myszki przeciągnąć go do wymaganej długości. Zakres linii jest nieskończony. Jeśli chcesz usunąć pasek, kliknij na jego końcu przeciągnij go do jego drugiego końca. Łatwiej jest "dostroić" Twoje nagranie przy pomocy edycji, niż nagrywając je od nowa. Chociaż możesz używać Pro 2000 do miksowania ścieżek, jest raczej trudno tworzyć nim muzykę układającą po kolei prostokąćki. Lepiej użyć do tego własnych uszu.

Schemat kolorów

Każda z konsol może być wyświetlana w jednym z czterech schematów kolorów. Możesz wybrać kolory z następujących schematów: "Industrial", "Zabawka", "Klasyka", lub "Disko".

Aby zmienić schemat kolorów w Beat 2000 lub Pro 2000,

- kliknij na ikonie Beat 2000 w lewym górnym rogu okna, lub naciśnij klawisz **Alt** łącznie z klawiszem strzałki w dół
- z menu wybierz opcję Właściwości.
- wybierz żądany schemat kolorów

Aby zmienić schemat kolorów w Drumatik,

- wybierz Właściwości w menu Plik
- wybierz żądany schemat kolorów

Wczytywanie piosenki

Wzorzec piosenki jest grupą ścieżek (1 do 20), zawierającą takie dane jak tempo, tytuł piosenki i dane autora.

W konsoli głównej

- kliknij na przycisku Plik
- kiedy pojawi się okno dialogowe, wybierz opcje Wczytaj piosenkę
- rozszerzenie plików z piosenkami Beat 2000 to "b2". Wszystkie piosenki na CD-ROM'ie są w katalogu "Songs". Możesz wybrać którąkolwiek z nich.
- po wczytaniu, lampki ścieżek zawierających dźwięk będą palić się na czerwono. Szary kolor lampki wskazuje na to że na tej ścieżce nie ma dźwięku..

Uwaga:

- w katalogu "Songs", są dwa podkatalogi, "22M" i "44". Oba zawierają takie same piosenki, ale zapisane w różnych formatach. W katalogu "22M", wszystkie piosenki są zapisane jako 16-bitowe monofoniczne próbki nagrywane z częstotliwością 22 kHz. W katalogu "44", wszystkie piosenki są zapisane jako 16-bitowe stereofoniczne próbki z częstotliwością próbkowania 44 kHz. Do zwykłej pracy zalecamy wczytywanie próbek z katalogu "22M" ponieważ ich rozmiar jest o wiele mniejszy niż tych w katalogu "44". Piosenki z katalogu "44" są przeznaczone do tworzenia muzyki z jakością płyty kompaktowej.

Odtwarzanie piosenki

Po [otwarciu](#) istniejącego wzorca piosenki lub [utworzeniu](#) własnego, możesz przystąpić do miksowania ścieżek i tworzenia Twojej własnej piosenki. Kliknij na przycisku ścieżki; usłyszysz dźwięk z tej ścieżki odtwarzany w pętli. Ponowne kliknięcie przycisku włącza/wyłącza odtwarzanie dźwięku. Wybierz następną ścieżkę i usłyszysz jej dźwięk zmiksowany z dźwiękiem poprzedniej. Wszystkie ścieżki mają krótką przerwę zanim odtworzone zostaną znowu (zależy to od ustawionego [tempa](#)). Często będziesz chciał, aby czas odtwarzania zaczynał się dokładnie na początku cyklu pętli. Możesz to ustawić naciskając i przytrzymując klawisz CTRL i klawisz ścieżki razem. Zobaczysz czerwoną mrugającą lampkę oznaczającą, że ścieżka będzie odtworzona w najbliższym przebiegu pętli. Przytrzymanie CTRL i naciśnięcie ścieżki już włączonej (zielona lampka) spowoduje mruganie lampki i wyłączenie ścieżki w następnym przebiegu pętli. Możesz kontrolować włączanie i wyłączenie ścieżki także w innych momentach odtwarzania. Jednak włączanie i wyłączenie ścieżek w innych momentach (np. w środku cyklu pętli) wymaga dużej uwagi w celu zachowania rytmu. Twój utwór będzie brzmiał lepiej jeśli zachowasz prawidłowy rytm.

Tworzenie nowej piosenki

W konsoli głównej,

- Kliknij na przycisku Pliki
- Wybierz Nowa piosenka
- Wypełnij pola Właściwości i [tempo](#) (jeśli nie, Beat 2000 obliczy tempo sam przy wczytywaniu pierwszej ścieżki)
- Teraz możesz [umieścić Twoje własne ścieżki](#)

Definicją tempa jest liczba uderzeń na minutę. W Beat 2000, tempo jest używane do określenia długości każdej pętli muzycznej. Każda pętla musi mieć długość 1 takt (4 nuty), 2 taktów (8 nut) lub 4 taktów (16 nut). Jeśli ścieżka zaimportowana do Beat 2000 nie mieści się w podanych zakresach zostanie skrócona do najbliższej odpowiedniej długości. Tak więc tempo determinuje długość ścieżki zaimportowanej ścieżki. Aby nie martwić się o detale możesz użyć następującego wzoru do obliczenia tempa: **Tempo = 240 podzielone przez (długość najkrótszej ścieżki w sekundach)**. Jeśli najkrótsza ścieżka trwa 2 sekundy, tempo wyniesie 120 i możesz zaimportować 2 sekundy, 4 sekundy i 8 sekund do Beat 2000 a cała reszta będzie skrócona lub dopasowana do długości tej ścieżki. Beat 2000 akceptuje wartości tempa od 80 do 240 uderzeń. Najkrótsza ścieżka powinna mieć długość 1-3 sekund.

Obliczanie tempa

Aby obliczyć tempo pliku dźwiękowego, skorzystaj z następującego wzoru:

Tempo = 240 / długość dźwięku w sekundach

Wstaw ścieżkę

Ścieżkę dźwiękową możesz wczytać zarówno z konsoli głównej jak i z konsoli Pro2000. Ścieżka może być plikiem w formacie Windows WAV, plikiem Sun AU lub Mac AIFF.

Konsola główna

- Kliknij prawym klawiszem myszki na przycisku ścieżki
- Wybierz Wczytaj ścieżkę; pojawi się okno dialogowe
- Możesz usłyszeć dźwięk z pliku zanim go wczytasz jeśli masz zaznaczoną opcję autoodtwarzania lub naciskając przycisk Odtwarzaj przy wybranym pliku.
- Możesz także otworzyć plik jako [kanał efektów](#) przez zaznaczenie opcji kanału efektów
- Czerwona lampka oznacza, że ścieżka została wczytana do pamięci

Pro 2000

- Wybierz kanał do którego wczytasz plik
- Kliknij prawym przyciskiem myszki; pojawi się menu podręczne
- Wybierz Wczytaj ścieżkę
- Możesz usłyszeć dźwięk z pliku zanim go wczytasz jeśli masz zaznaczoną opcję autoodtwarzania lub naciskając przycisk Odtwarzaj przy wybranym pliku.
- Możesz także otworzyć plik jako kanał efektów przez zaznaczenie opcji kanału efektów

Otwórz jako kanał efektów

Otwarcie ścieżki jako kanału efektów oznacza, że wybrana ścieżka nie będzie odtwarzana w pętli, lecz tylko raz od początku do końca. Jest to bardzo pomocne jeśli chcesz aby dany plik był odtworzony tylko raz i nie więcej. Nie musisz się wtedy martwić o jego wyłączenie.

Zapisz ścieżkę do pliku

Zapisanie ścieżki do pliku ma zastosowanie wtedy gdy np. chcesz ją edytować korzystając z innego edytora plików Wav niż dołączony Audiomatik. Jedynym dopuszczalnym formatem wyjściowym w Beat 2000 jest Plik Microsoft Wav (.wav).

- kliknij prawym przyciskiem myszki na ścieżce, którą chcesz zapisać do pliku
- kiedy pojawi się menu, wybierz Zapisz ścieżkę

Ustawienie głośności ścieżki



20 pokręteł z lewej strony 20 przycisków ścieżek steruje głośnością lub równowagą dźwięku w zależności od wybranego trybu pracy. Aby regulować głośność ścieżek upewnij się, że podświetlona jest opcja głośności. Włączasz ją poprzez kliknięcie przycisku nad pokrętłami. Aby dokonać regulacji, kliknij i przytrzymaj lewy przycisk myszki na wybranym pokrętle, a następnie przesuwaj ją w dół aby zmniejszyć głośność lub w górę aby ją zwiększyć.

Ustawienie równowagi dźwięku ścieżki



20 pokręteł z lewej strony 20 przycisków ścieżek steruje głośnością lub równowagą dźwięku w zależności od wybranego trybu pracy. Aby regulować równowagę dźwięku upewnij się, że podświetlona jest opcja równowagi. Włączasz ją poprzez kliknięcie przycisku pod pokrętłami. Aby dokonać regulacji, kliknij i przytrzymaj lewy przycisk myszki na wybranym pokrętle, a następnie przesunij ją w dół aby przesunąć dźwięk do prawego kanału stereo lub w górę aby przesunąć go do kanału lewego.

Nagranie piosenki

- Masz już przygotowany dźwięk i chcesz go nagrać? Kliknij na przycisku nagrywania (z kółkiem na nim). Natychmiast kiedy zobaczysz napis "Nagranie..." , zacznij odtwarzać piosenkę włączając i wyłączając poszczególne ścieżki. Jeśli chcesz dodatkowo kontrolować głośność i równowagę dźwięku, po prostu reguluj je podczas nagrywania. Każda zmiana, która wpływa na zapisywany dźwięk zostanie zapamiętana wraz z nim, włączając w to ogólny poziom głośności, głośność każdej ścieżki oddzielnie i równowagę dźwięku. Jeśli chcesz zakończyć nagrywanie, kliknij przycisk Stop (kwadrat). Aby usłyszeć nagranie kliknij przycisk odtwarzania (trójkąt).

Zapisywanie piosenki

Po nagraniu i edycji Twojej piosenki zapewne będziesz chciał ją zapisać aby móc odtwarzać ją później. Aby to zrobić,

- kliknij na przycisku **Plik**.
- w oknie dialogowym **Plik** kliknij na przycisku **Zapisz jako**.
- wpisz nazwę pliku wyjściowego, wybierz jego format wyjściowy i opcje i kliknij przycisk **Zapisz**.

Są dostępne dwa formaty plików wyjściowych: Beat 2000 ("b2") i Microsoft® Wave. Format Beat 2000 jest formatem domyślnym zapisywanych plików. Pozwala on na późniejsze wczytanie piosenki do Beat 2000. Piosenki zachowanej w formacie Wav nie możesz wczytać bezpośrednio do Beat 2000, jednak jest wiele aplikacji obsługujących ten właśnie format zapisu dźwięku.

Przycisk **Opcje** pozwala ustawić format danych w pliku Wav lub w pliku Beat 2000 ("b2").

Opcja **Zapisz tylko dane o miksowaniu** pozwala zachować piosenkę Beat 2000 bez danych dźwiękowych. Zapisywane wtedy dane to ustawienia głośności i równowagi dźwięku, schemat dźwiękowy itd. Bez zapisu samego dźwięku, rozmiar pliku piosenki w Beat 2000 będzie o wiele mniejszy. Aby wczytać piosenkę z danymi o miksowaniu, musisz najpierw wczytać oryginalne dźwięki i dopiero wtedy wczytujesz plik z danymi o miksowaniu, zaznaczając w oknie dialogowym opcję **Wczytaj tylko dane o miksowaniu**.

Edycja nagrania

Kiedy dokonałeś już nagrania i jesteś gotów do jego końcowej obróbki, kliknij na przycisku Pro 2000. Zobaczysz wszystkie Twoje ścieżki w formie wierszy wypełnionych czarnymi prostokątami. Te prostokąty wskazują miejsca, gdzie dźwięk jest odtwarzany. Możesz modyfikować te prostokąty poprzez kliknięcie ich końca i przeciągnięcie do wymaganej długości. Jeśli chcesz usunąć prostokąt zupełnie, kliknij na jednym jego końcu i przeciągnij go do jego drugiego końca. Czas odtwarzania ścieżki jest nieskończony.

Jeśli chcesz zmienić głośność dźwięku lub jego równowagę, odtwarzaj go w konsoli głównej Beat 2000. Możesz regulować głośność i równowagę dźwięku każdej ścieżki indywidualnie podczas odtwarzania.. Zmiany są zapamiętywane automatycznie.

DRUMATIK

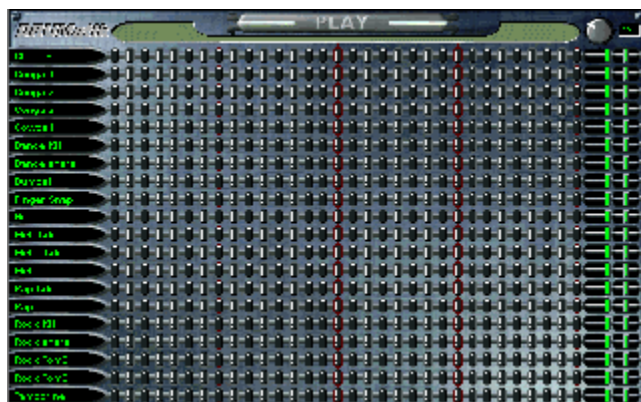
DRUMatik jest programem użytkowym do tworzenia ścieżek używanych w Beat 2000.

W programie DRUMatik, 1 bar długości oznacza, że ścieżka może mieć maksymalnie 8 nut wybranych. Fragment 4 taktów może mieć wybrane wszystkie 32 nuty. Czas odtwarzania 1 bar ścieżki jest zależny od ustawionego tempa. Domyślnie, a 1 bar trwa 2 sekundy, 2 takty - 4 sekundy i 4 taktów - 8 sekund.

Uruchamianie DRUMatik'a

Możesz uruchomić program Drumatik na dwa sposoby. Pierwszy to kliknąć na przycisku Drumatik w konsoli głównej Beat 2000, lub jeśli program Beat 2000 nie jest uruchomiony, kliknij na przycisku Start, wejdź w menu Programy i Aludra a następnie kliknij Drumatik.

Tworzenie własnej ścieżki



DRUMatik oferuje 20 przykładowych ścieżek, z którymi możesz eksperymentować. Klikając nuty w wierszach poszczególnych próbek, możesz łączyć pewną liczbę dźwięków aby utworzyć Twoją własną ścieżkę. A jeśli nie chcesz korzystać z propozycji DRUMatika, możesz umieścić w nim 20 własnych próbek i stworzyć zupełnie własną ścieżkę. Z prawej strony każdego wiersza są 2 suwaki. Lewy kontroluje głośność, a prawy - równowagę dźwięku. Sprawdź to w [Tutorial](#).

Przewodnik po programie DRUMatik

Oto mały przewodnik aby pomóc Ci w rozpoczęciu pracy z DRUMatikiem.

- Otwórz nowy plik, wybierając opcję Nowy z menu Plik.
- Wybierz długość ścieżki (1, 2 lub 4 **takty**). Na początek wybierz 1 takt
- Wybierając 1 takt, możesz uaktywnić 8 pierwszych nut próbki dźwiękowej
- W pierwszym wierszu, kliknij lewym przyciskiem myszki 8 pierwszych nut (jaśniejszy kolor nuty wskazuje jej zaznaczenie)
- Następnie kliknij przycisk Odtwarzaj
- Usłyszysz 8 pierwszych nut
- W ten sposób utworzyłeś właśnie swoją pierwszą ścieżkę
- Jeśli chcesz wstawić swoją własną próbkę, kliknij prawym przyciskiem myszki na wierszu w którym chcesz ją umieścić, a kiedy pojawi się menu, wybierz **Wstaw plik Wav**
- Możesz regulować głośność każdej próbki przesuwając suwak przy pomocy myszki
- Możesz także regulować równowagę (balans) dźwięku również przy pomocy suwaka i myszki
- Aby ustawić szybkość odtwarzania dźwięku, kliknij i przytrzymaj lewy klawisz myszki na pokrętle (na górze z prawej strony okna) i przesunij myszkę w górę aby zmniejszyć tempo lub w dół aby je zwiększyć.

Zapisywanie ścieżki do wykorzystania w Beat 2000

Aby przystosować Twoją próbkę dźwiękową do Beat 2000, musisz przekonwertować ją do formatu pliku Wav. Aby to zrobić, kliknij na menu Plik, wybierz opcję Eksport i wprowadź nazwę pliku. Twój nowy plik może być teraz wczytywany jako ścieżka do programu Beat 2000. Jeśli chcesz jeszcze kiedyś używać danej ścieżki, musisz ją zapisać. Będzie ona zachowana jako plik formatu DRUMatik (rozszerzenie DRM) i nie będzie mogła być użyta przez żaden inny program.

Wstaw plik Wav

Drumatik dostarcza 20 przykładowych próbek, jeśli jednak chcesz je wymienić na własne,

- kliknij prawym przyciskiem myszki na ścieżce którą chcesz zmienić
- kiedy pojawi się menu, wybierz opcję **Wstaw plik Wav**
- umieść plik dźwiękowy, który trwa krócej niż 5 sekund. Jeśli plik jest dłuższy, użyj operacji [wytnij i wstaw](#) w programie Audiomatik.

Ustawianie głośności

W programie DRUMatik, każda próbka ma swoje własne regulatory głośności i równowagi. Lewy suwak kontroluje głośność a prawy - równowagę.

Aby ustawić głośność,

- kliknij i przytrzymaj lewym klawiszem myszki na lewym suwaku
- przesunij suwak w prawo aby zwiększyć głośność
- przesunij suwak w lewo aby zmniejszyć głośność

Ustawianie równowagi dźwięku

W programie DRUMatik, każda próbka ma swoje własne regulatory głośności i równowagi. Lewy suwak kontroluje głośność a prawy - równowagę.

Aby ustawić równowagę dźwięku,

- kliknij i przytrzymaj lewym klawiszem myszki na prawym suwaku
- przesunij suwak w prawo aby przesunąć dźwięk do prawego kanału
- przesunij suwak w lewo aby przesunąć dźwięk do lewego kanału

Ustawianie tempa

Aby ustawić tempo w programie DRUMatik,

- kliknij i przytrzymaj lewy przycisk myszki na pokrętle tempa
- przesun w górę aby zmniejszyć tempo
- przesun w dół aby zwiększyć tempo
- ruch pokrętła zależy ściśle od ruchu myszki, jeśli myszka przesuwana jest szybko, pokrętło także kręci się szybciej

AUDIOMATIK

Audiomatik jest edytorem dźwięku. Możesz przy jego pomocy edytować, nagrywać lub filtrować w specjalny sposób (np. echo) pliki dźwiękowe.

Uruchamianie Audiomatik'a

Możesz uruchomić program Audiomatik na dwa sposoby. Pierwszy to kliknąć na przycisku Audiomatik w konsoli głównej Beat 2000, lub jeśli program Beat 2000 nie jest uruchomiony, kliknij na przycisku Start, wejdź w menu Programy i Aludra a następnie kliknij Audiomatik.

Nowy plik

W programie Audiomatik, każda komenda Nowy tworzy nowe okno danych.

Kanały stereo

Określ, czy nowa próbka będzie stereofoniczna czy monofoniczna.

Rozmiar próbki

Określ, czy próbka będzie zapisywana jako 8 bitowa czy 16 bitowa.

Częstotliwość próbkowania

Wybierz częstotliwość próbkowania

Otwórz plik

W programie Audiomatik,

- z menu Plik wybierz komendę Otwórz. Audiomatik wyświetli okno dialogowe Otwórz.
- użyj tego okna do wybrania i otwarcia pliku. Możesz przesłuchać plik Wav naciskając przycisk Odtwarzaj w oknie dialogowym.

Zapisz plik

W programie Audiomatik,

- uaktywij okno z danymi, które chcesz zachować
- wybierz komendę Zapisz z pliku Plik. Jeśli okno jest nowym plikiem, Audiomatik wyświetli okno dialogowe Zapisz jako. Jeśli plik miał już poprzednio nadaną nazwę lub był zachowany, wtedy plik zostanie ponownie zapisany bez jakichkolwiek pytań.
- okno dialogowe [Zapisz jako](#) pozwala także na zmianę typu pliku, formatu danych i zmianę informacji o pliku.

Zapisz jako

Używaj tej komendy do zachowywania danych w innym pliku i/lub w innym formacie. Jeśli chcesz wyeksportować Twój plik do Macintosh'a, możesz zapisać go w formacie AIFF lub AU. Aby zmienić format danych, naciśnij przycisk **Opcje** i pojawi się okno z dostępnymi podformatami. Jeśli wybierzesz zapisanie w [formacie WAV](#), możesz zmienić format, częstotliwość próbkowania, rozmiar próbki i liczbę kanałów.

Próbki bardzo często są zapisywane w formacie PCM. Jednakże inne formaty są także często używane ze względu na kompresję danych. Jeśli masz zainstalowanego Menadżera kompresji Audio (ACM), możesz zapisać pliki w różnych wariantach kompresji włączając w to format Microsoft ADPCM.

Nagrywanie

Aby rozpocząć nagrywanie w programie Audiomatik,

- wybierz komendę Nowy w menu Plik
- naciśnij przycisk Nagranie na pasku narzędzi. Przycisk Nagranie to przycisk z czerwonym kółkiem.
- **Uwaga:** Jeśli nagrywasz na istniejącym dokumencie, wszystkie poprzednie dane zostaną nadpisane
- jeśli pojawiają się problemy z nagrywaniem, sprawdź czy zostało wybrane prawidłowe [urządzenie wejściowe](#) (np. CD, mikrofon itp)
- podczas Nagrywania, w oknie pojawiają się informacje o czasie nagrania i dostępnej wolnej przestrzeni dyskowej.
- rozmiar (czas trwania) Twojego nagrania jest ograniczony przez ilość wolnego miejsca na Twoim dysku

Możesz wybrać urządzenie wejściowe przez podwójne kliknięcie ikony głośności dźwięku na pasku zadań Windows 95. Kliknij na opcji **Plik**, a następnie wybierz **Właściwości**. Kliknij **Nagranie** i OK. Następnie wybierz urządzenie wejściowe zaznaczając je w odpowiednim polu.

Kopiuuj, Wklej, Wytnij, Miksuj i Cofnij

Kopiowanie danych

Aby zaznaczyć fragment, użyj myszki do jego zakreślenia. Jeśli chcesz dokonać zaznaczenia z dużą precyzją, użyj komendy **Wybór...** w menu **Wybór**. Możesz podać pozycję startową i długość fragmentu w bieżącym [formacie wyświetlania](#). Po dokonaniu zaznaczenia, możesz użyć komendy Kopiuuj z menu Edycja. Ta operacja skopiuje zaznaczone dane do pamięci. (**uwaga:** dane nie zostaną skopiowane do Schowka).

Wycinanie danych

Po zaznaczeniu fragmentu, użyj komendy Wytnij z menu Edycja. Ta operacja przeniesie zaznaczone dane do katalogu tymczasowego.

Wklejanie danych do bieżącego lub innego okna

Umieść kursor w miejscu gdzie chcesz wstawić skopiowane dane. Użyj komendy Wklej z menu Edycja. Ta operacja wstawi dane z pamięci lub z katalogu tymczasowego w danym miejscu.

Mix

Komenda Miksuj wstawi skopiowane uprzednio dane na bieżącą pozycję. Wynikiem operacji będzie efekt połączenia dźwięków.

Cofnij

Po wykonaniu jakiegokolwiek operacji możesz ją cofnąć używając komendy Cofnij z menu Edycja. Jednak tylko ostatnia operacja może zostać cofnięta.

Założenia: Kolory

Dostosuj swój schemat kolorów. Możesz ustawić kolory ekranu lub dokumentu, kiedy osadzisz obiekt z Audiomatik'a w innych aplikacjach.

Założenia: Urządzenia

Opcja innych dostępnych urządzeń do obróbki dźwięku. (innych kart dźwiękowych)

Założenia: Format wyświetlania

W prawym górnym rogu każdego okna wyświetlane są informacje o aktualnym stanie dźwięku. Domyślnie te informacje podawane są w sekundach. Aby zmienić format wyświetlania, wybierz **Format wyświetlania** w opcji **Założenia** w menu **Plik**.

LN - długość dźwięku

SS - bieżąca pozycja

SL - długość zaznaczonego fragmentu (podczas wyboru fragmentu)

PL - bieżąca pozycja odtwarzania (taka sama jak SS)

ZM - współczynnik powiększenia

Typy jednostek w obszarze statusu.

Bajty

Próbki

Sekundy

SMPTE

Ramki

Uderzenia

SMPTE -Skrót od The Society of Motion Picture and Television Engineers time code. Ten kod jest używany do synchronizacji czasu pomiędzy urządzeniami.. Kod ten jest obliczany w Godzinach:Minutach:Sekundach:Ramkach, gdzie Ramki to 1/30 sekundy.

Założenia : Dodatki

Audiomatik tworzy tymczasowy katalog podczas przetwarzania danych. Domyślnie pliki tymczasowe tworzone są w katalogu c:\windows\temp. Jednak jeśli na dysku c: nie ma dostatecznej ilości wolnego miejsca, możesz podać inny dysk i katalog używając przycisku Katalog Użytkownika. Pliki tymczasowe są tworzone tylko podczas pracy programu i są kasowane po wyjściu z niego.

Plik: Właściwości

Wyświetla listę informacji zawartych w aktualnym pliku. Tego typu informacje są dostępne w plikach Microsoft WAV i mogą nie występować w innych formatach.

Konwersja formatu

Zmienia [częstotliwość próbkowania](#), kanały i rozmiar próbki aktualnego pliku.

Normalizuj

Wyrównuje głośność zaznaczonych obszarów. Jeśli jeden kanał będzie głośniejszy od innego, normalizacja zostanie obliczona według kanału głośniejszego.

Zmień głośność

Ustawia głośność (amplitudę) wybranego fragmentu. Zakres regulacji: 1%-200%. Wartość 200% podwoi głośność. Aby kontrolować głośność pojedynczego kanału, odznacz opcję połączenia kanałów lewego/prawego.

Podgłaśniaj

Liniowe zwiększenie głośności wybranego fragmentu od 0% do 100%.

Wyciszaj

Liniowe zmniejszenie głośności wybranego fragmentu od 100% do 0%.

Przesuń dźwięk z prawej do lewej

Przesuwa dźwięk stereo z kanału prawego do kanału lewego. Zadziała tylko przy dźwięku nagrany stereofonicznie.

Przesuń dźwięk z lewej do prawej

Przesuwa dźwięk stereo z kanału lewego do kanału prawego. Zadziała tylko przy dźwięku nagrany stereofonicznie.

Wycisz

Wycisza zupełnie wybrany fragment.

Wstaw ciszę

Wstawia fragment ciszy na bieżącej pozycji. Długość fragmentu określona jest w sekundach.

Zamień kanały

Zamienia kanały lewy i prawy.

Odwróć

Odwraca zaznaczenie fragmentów.

Dodaj Echo

Dodaje opóźnione w czasie kopie zaznaczonego fragmentu do tego fragmentu.

Liczba efektów Echa (1-10)	Liczba powtórzeń opóźnionej kopii.
Opóźnienie Echa (0.1ms-1ms)	Opóźnienie każdej kopii w milisekundach.
Amplituda (1%-100%)	Amplituda(głośność) powtarzanych fragmentów.

Zmień wysokość dźwięku

Zmienia wysokość dźwięku (bez czasu trwania) aktualnie obsługiwanej próbki.

Dodaj Chór

Symuluje wielogłosowość z pojedynczego źródła dźwięku. Jest obsługiwane przez zmiksowanie opóźnionych, lekko zmodulowanych kopii dźwięku z dźwiękiem źródłowym. Efekt jest podobny do słuchania 2 lub więcej ludzi grających na takich samych instrumentach.

Częstotliwość modulacji (1Hz-40Hz)	Częstotliwość, w Hertzach, sygnału modulującego.
Zakres modulacji (1%-100%)	Wpływ częstotliwości modulacji na sygnał.
Liczba chórów (1-3)	Liczba procesów próbki w algorytmie chóru. Większa liczba tworzy pełniejszy dźwięk.
Amplituda (1%-100%)	Amplituda(głośność) chórów.
Opóźnienie chórów (1ms-100ms)	Czas opóźnienia sygnału w stosunku do sygnału podstawowego, w milisekundach.

Zmniejsz/Zwiększ długość

Zmienia czas trwania dźwięku (próbki) bez zmieniania jego wysokości. Zakres 50%-200% wybranego fragmentu.

Konwersja grupy

W programie Audiomatik możesz użyć grupy [procesów filtrowania](#) w stosunku do grupy plików dźwiękowych.

- Wybierz opcje Konwersja Grupy w menu Plik
- Aby wybrać pliki do konwersji użyj przycisku Dodaj
- Wybierz filtry, które chcesz zastosować poprzez podwójne kliknięcie na nich lub naciskając przycisk >> przy wybranym filtrze.
- Jeśli dokonać kompresji lub zmienić format, naciśnij przycisk Opcje
- Podaj katalog docelowy dla plików wynikowych
- **Uwaga:** Konwersja grupy nie pozwala na zmianę nazw wybranych plików. Jeśli nie chcesz nadpisać wybranych plików musisz podać katalog docelowy różny od ich aktualnego katalogu.

Częstotliwość próbkowania jest liczbą próbek na sekundę używanych do zapisywania dźwięku. Wyższa częstotliwość próbkowania daje wyższą jakość dźwięku, ale plik zajmuje wtedy dużo więcej miejsca.

Menu przetwarzania

[Dodaj echo](#)

[Dodaj chór](#)

[Ustaw głośność](#)

[Centruj sygnały](#)

[Zmień wysokość](#)

[Zmniejsz/Zwiększ długość](#)

[Konwertuj format](#)

[Podgłaśniaj](#)

[Wyciszaj](#)

[Wstaw ciszę](#)

[Wycisz](#)

[Normalizuj](#)

[Przesuń dźwięk z prawej do lewej](#)

[Przesuń dźwięk z lewej do prawej](#)

[Odwróć](#)

[Zamień kanały](#)

Najczęściej zadawane pytania

Dlaczego nie mogę nagrywać z odtwarzacza CD lub mikrofonu?

Większość kart dźwiękowych dostarczana jest z wieloma rodzajami wejść z których możesz dokonywać zapisu dźwięku. Może to być mikrofon, CD, wejście uniwersalne, MIDI i wejście liniowe. Upewnij się, że wybrałeś i prawidłowo podłączyłeś odpowiednie źródło dźwięku. Karty dźwiękowe dostarczane są z oprogramowaniem, które pozwala wybrać źródło dźwięku. Zajrzyj do instrukcji Twojej karty dźwiękowej, aby określić jak ustawić źródło dźwięku.

Możesz także wybrać źródło dźwięku klikając podwójnie na ikonie głośności na pasku zadań Windows® 95. Kliknij na menu **Plik** a następnie wybierz **Właściwości**. Kliknij **Nagrywanie** i wybierz Twoje źródło dźwięku poprzez zaznaczenie odpowiedniej opcji.

Jak mogę w Beat 2000 ustawić odtwarzanie na 44kHz, 16bit stereo?

Możesz zmienić częstotliwość próbkowania, kanał, i rozmiar klikając na ikonie Beat 2000 (lewy górny róg) lub naciskając ALT razem ze strzałką w dół. Wybierz Właściwości, a następnie odpowiedni format.

Jak mogę obliczyć tempo dla wzorca?

Tempo = 240 / (długość najkrótszej ścieżki w sekundach)

Problemy

Beat 2000 zgłasza komunikat "Nie mogę przejąć urządzenia Wav."

- Inna aplikacja używa Twojej karty dźwiękowej. Zamknij ją i otrzymasz dostęp do karty.

0 Beat 2000 działa bardzo powoli

- Sprawdź czy Twój komputer spełnia minimalne wymagania.
- Ponieważ Windows® 95 jest środowiskiem wielozadaniowym, inne działające aplikacje mogą używać zbyt wielu zasobów systemu. Zamknij niepotrzebne w danej chwili aplikacje co powinno zwiększyć szybkość działania.
- Beat 2000 używa komponentów DirectX f-y Microsoft. DirectX wymaga kart wideo i dźwiękowych zgodnych z tym standardem. DirectX ma wiele popularnych sterowników, ale może się zdarzyć, że nie ma sterownika do Twojej karty. Sprawdź, czy Twój system może pracować z aktualną wersją DirectX.

Beat 2000 odtwarza muzykę z przerwami

- Aby być odtwarzane optymalnie, dane Beat 2000 muszą być stale w pamięci systemu. Jest kilka powodów dla których dane dźwiękowe nie mieszczą się w pamięci systemowej.
 - inne czynne i obliczające coś aplikacje.
Rozwiązanie: Zamknij wszystkie nieużywane aplikacje i zatrzymaj wszystkie procesy działające w podkładzie. (np. obliczenia arkuszy kalkulacyjnych, znajdowanie plików w Eksploratorze itp.)
 - parametry odtwarzania są zbyt wysokie i dane dźwiękowe używają zbyt wiele pamięci. Jeśli ustawione są najwyższe parametry (44kHz 16bit stereo), dane dźwiękowe mogą zajmować 20 MB i więcej. Komputery z 16 MB RAM(a nawet i 32 MB) mogą nie odtworzyć piosenki prawidłowo.
Rozwiązanie: Ustaw format odtwarzania na nieco niższe parametry. Normalnie format odtwarzania powinien być ustawiony na 22kHz 16 bit stereo i z zaznaczoną opcją Mono. Większość komputerów może prawidłowo odtwarzać muzykę na tych ustawieniach.

Nie mogę uruchomić programu instalacyjnego

- To może się zdarzyć jeśli nie użyłeś programu odinstalowującego do usunięcia Beat 2000 i kliknąłeś przycisk Instaluj w oknie grupy Beat 2000. Możesz uruchomić program instalacyjny w następujący sposób:
 - kliknij na przycisku Start na pasku zadań. Kliknij Uruchom. Wpisz d:\ setup.exe, gdzie d jest literą napędu CD-ROM. Kliknij OK i program powinien się uruchomić.

Autorzy

Programowanie i koncepcja:

Aludra Software Development Team

Muzyka:

Betty Moon i Jeff McCulloch
Freewave

Pomoc techniczna

Jeśli masz jakieś problemy z naszym programem lub pytania, możesz skontaktować się z działem pomocy technicznej f-y Aludra Software's :

Poczta pomoc_2000@techlandsoft.com

elektroniczna

Fax +48 (62) 7372749

Poczta Techland
Żołkiewskiego 3
63 - 400 Ostrów Wlkp.
POLAND

Adres w <http://www.techlandsoft.com>
Internet

Rejestracja

ZAREJESTRUJ SIĘ I WYGRAJ NIESPODZIANKĘ

Wyślij tę kartę faksem, pocztą lub pocztą elektroniczną aby otrzymać pełną możliwą pomoc i regularną informację o produktach.

Nadesłana karta automatycznie bierze udział w losowaniu niespodzianek z firmy Techland. To może być darmowa gierka, koszulka, kubek – cokolwiek. Losowania odbywają się co miesiąc i za każdym razem masz szansę!!!

PRODUKT Beat 2000

NAZWISKO _____

IMIĘ _____ PŁEĆ (M/K) _____

NAZWA ULICY _____ NUMER MIESZKANIA _____

MIASTO _____ WOJEWÓDZTWO _____

KOD POCZTOWY _____

NUMER TELEFONU _____

STRONA WWW INTERNET: _____

POCZTA ELETRONICZNA _____

GDZIE KUPIŁEŚ TEN PRODUKT? _____

JAK OCENIASZ TEN PROGRAM (OD 1-10, 10 NAJWYŻSZA PUNKTACJA) _____

KOMENTARZE I UWAGI:

Wyślij ten formularz do:

Techland
Żołąkiewskiego 3
63 - 400 Ostrów Wlkp.
POLAND

lub faksem +48 (62) 7372749 lub pocztą elektroniczną

Uwaga

Pentium jest zastrzeżonym znakiem firmowym Intel Corporation.

DirectX i DirectSound, Microsoft Windows 95 są zastrzeżonymi nazwami Microsoft Corporation.

Program i dokumentacja © 1997 Aludra Software. Wszystkie prawa zastrzeżone.

