

A decorative graphic consisting of multiple thin, parallel, wavy lines in a light gray color, flowing from the bottom left towards the top right, creating a sense of motion and depth.

nero

Multimedia Suite 10

Handleiding
Nero SoundTrax

Informatie over copyright en handelsmerken

Dit document, evenals de hierin beschreven software, wordt geleverd als licentie en mag alleen worden gebruikt of gereproduceerd volgens de licentieovereenkomst. De inhoud van dit document en van de bijbehorende software kan gewijzigd worden zonder voorafgaande kennisgeving. Nero AG verwerpt elke verantwoordelijkheid voor de juistheid van de inhoud van dit document en verwerpt elke schadeclaim die de bepalingen van de garantieovereenkomst overstijgt.

Dit document en de volledige inhoud ervan zijn beschermd door copyright en zijn eigendom van Nero AG. Alle rechten voorbehouden. Bovendien bevat dit document materiaal dat door internationaal geldend copyright wordt beschermd. Dit document mag niet geheel of gedeeltelijk worden gereproduceerd, overgedragen of gekopieerd zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Nero AG.

Denk eraan dat bestaande tekeningen, afbeeldingen, video's, muziektitels of andere materialen die u wilt opnemen of kopiëren in projecten, beschermd kunnen zijn door copyright. Het ongeoorloofde gebruik van dit type materiaal in uw projecten kan de rechten van de eigenaar van het copyright schenden. Zorg ervoor dat u beschikt over alle nodige toestemmingen van de eigenaar van het copyright.

Tenzij u eigenaar bent van het copyright, toestemming hebt van de eigenaar van het copyright of uw acties onder de bepalingen van "eerlijk gebruik" van de copyrightwetgeving vallen, kan het zijn dat u nationale of internationale copyrightwetten overtreedt. Het kopiëren, dupliceren, wijzigen of publiceren van door copyright beschermd materiaal kan leiden tot schadeclaims en het afdwingen van andere wettelijke maatregelen tegen u. Wanneer u niet zeker weet wat uw rechten zijn, moet u contact opnemen met uw juridisch adviseur.

Een aantal Nero Multimedia Suite-toepassingen vereisen technologie die ontwikkeld is door derden en zijn toegevoegd aan Nero Multimedia Suite als demoversies. Deze toepassingen kunnen online of door een activeringsfax te verzenden, gratis worden geactiveerd voor een onbeperkt gebruik van de versie. Nero zal alleen de gegevens doorgeven die nodig zijn voor de activering van de technologie die in licentie is verleend door derden. Voor een onbeperkt gebruik van Nero Multimedia Suite, hebt u dus een internetverbinding of faxapparaat nodig.

Copyright © 2006 - 2010 Nero AG en haar licentiegevers. Alle rechten voorbehouden.

Nero, Nero BackItUp, Nero BackItUp & Burn, Nero Burning ROM, Nero Digital, Nero DMA Manager, Nero Essentials, Nero Express, Nero ImageDrive, Nero LiquidTV, Nero MediaHome, Nero MediaHub, Nero MediaStreaming, Nero Move it, Nero Music2Go, Nero PhotoDesigner, Nero PhotoSnap, Nero Recode, Nero RescueAgent, Nero Simply Enjoy, Nero SmartDetect, Nero SmoothPlay, Nero StartSmart, Nero Surround, Nero Vision, Nero Vision Xtra, Burn-At-Once, InCD, LayerMagic, Liquid Media, het SecurDisc-logo en UltraBuffer zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Nero AG.

Adobe, Acrobat, Acrobat Reader en Premiere zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Adobe Systems, Incorporated. AMD Athlon, AMD Opteron, AMD Sempron, AMD Turion, ATI Catalyst en ATI Radeon zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Advanced Micro Devices, Inc. ATSC is een handelsmerk van het Advanced Television Committee. ICQ is een gedeponeerd handelsmerk van AOL, LLC. Apple, iPhoto, iPod, iTunes, iPhone, FireWire, en Mac zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Apple, Inc. ARM is een gedeponeerd handelsmerk van ARM, Ltd. AudibleReady is een gedeponeerd handelsmerk van Audible, Inc. BenQ is een handelsmerk van BenQ Corporation. Blu-ray Disc is een handelsmerk van Blu-ray Disc Association. CyberLink is een gedeponeerd handelsmerk van CyberLink Corp. DLNA is een gedeponeerd handelsmerk van Digital Living Network Alliance. DivX en DivX Certified zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van DivX, Inc. Dolby, Pro Logic en het dubbel-D-symbool zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Dolby Laboratories, Inc. DTS en DTS Digital Surround zijn gedeponeerde handelsmerken van DTS, Inc. DVB is een gedeponeerd handelsmerk van het DVB Project. Freescale is een handelsmerk van Freescale Semiconductor, Inc. Google en YouTube zijn handelsmerken van Google, Inc. WinTV is een gedeponeerd handelsmerk van Hauppauge Computer Works, Inc. Intel, Intel XScale, Pentium en Core zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Intel Corporation. Linux is een gedeponeerd handelsmerk van Linus Torvalds. Memorex is een gedeponeerd handelsmerk van Memorex Products, Inc. ActiveX, ActiveSync, DirectX, DirectShow, Internet Explorer, Microsoft, HDI, MSN, Outlook, Windows, Windows Mobile, Windows NT, Windows Server, Windows Vista, Windows Media, Xbox, Xbox 360, de Start-knop van Windows Vista en het Windows-logo zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Microsoft Corporation. My Space is een handelsmerk van MySpace, Inc. NVIDIA, GeForce en ForceWare zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van NVIDIA Corporation. Nokia is een gedeponeerd handelsmerk van Nokia Corporation. CompactFlash is een gedeponeerd handelsmerk van SanDisk Corporation. Sony, Memory Stick, PlayStation, PLAYSTATION en PSP zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Sony Corporation. HDV is een handelsmerk van Sony Corporation en Victor Company of Japan, Limited (JVC). UPnP is een gedeponeerd handelsmerk van UPnP Implementers Corporation. Labelflash is een gedeponeerd handelsmerk van Yamaha Corporation.

De hier genoemde handelsmerken worden slechts ter informatie vermeld. Alle merknamen en handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaars.

Nero AG Im Stoeckmaedle 13, D-76307 Karlsbad, Duitsland

Inhoudsopgave

1	Begin meteen goed!	5
1.1	Informatie over de handleiding	5
1.2	Over deze toepassing	5
2	Het programma starten	6
2.1	Terminologie	6
2.2	Configuratie	7
2.2.1	Instellingen project	7
2.2.2	Voorkeuren	10
2.2.3	Apparaatinstellingen	16
2.2.4	Instellingen audio-indeling	17
3	Gebruikersinterface	21
3.1	Sjablonen	21
3.2	Surround-projecten	22
3.3	Hoofdvenster	22
3.3.1	Menubalk	23
3.3.2	Werkbalk	24
3.3.3	Mastertrack-gebied	25
3.3.4	Het gebied Toewijsbare effecten	27
3.3.5	Gebied Tracks	27
3.3.6	Het gebied Project	27
3.3.7	Het gebied Trackweergave	28
3.4	Effectketens	29
3.4.1	Plug-ins	29
3.4.2	Extra	30
3.4.3	Effecten	30
3.4.4	Verbetering	32
3.5	Nero SoundBox	32
3.5.1	Beat Editor	35
3.5.2	Sequencer	35
3.5.3	Text II Speech	36
3.5.4	Sfeer	37
3.6	Nero ScratchBox	37
3.6.1	Draaitafels	38
3.6.2	Mengtafel	39
3.6.3	Gebied Extra	40
4	Importeren en opnemen	42
4.1	Audio opnemen	42
4.1.1	Opnamepaneel	42
4.1.2	Audiobestand opnemen	43
4.1.3	Opnemen van een cassette of grammofoonplaat	44
4.2	Een audio-cd importeren	48


5	Track bewerken	50
5.1	Clips invoegen	50
5.2	Secties aan een track toevoegen	50
5.3	Crossfades toepassen	51
5.3.1	Crossfade maken	52
5.3.2	Crossfade-eigenschappen bewerken	52
5.4	Effecten en verbeteringsopties toepassen	53
5.5	Een Nero ScratchBox-clip maken	54
5.6	Een volumecurve maken	55
5.7	De verdeling van het surround-geluid wijzigen	56
5.8	Een pan-curve maken	57
5.9	Een effectketen maken	57
5.10	Een effectketensjabloon maken of gebruiken	58
5.11	Een effectgroep maken	59
5.12	Een effectgroepcurve aan de track toevoegen	59
6	Exporteren en branden	61
6.1	Een project exporteren naar een audiobestand	61
6.2	Een project op cd branden	61
7	Technische informatie	64
7.1	Systeemvereisten	64
7.2	Ondersteunde indelingen	64
7.2.1	Audio-indelingen en -codecs	64
8	Woordenlijst	65
9	Index	67
10	Contact opnemen	70

1 Begin meteen goed!

1.1 Informatie over de handleiding

Deze handleiding is bedoeld voor alle gebruikers die Nero SoundTrax willen leren gebruiken. De handleiding heeft een procesgewijze opbouw en zet stapsgewijs uiteen hoe een bepaald doel kan worden bereikt.

In deze documentatie gelden de volgende conventies:


	Geeft waarschuwingen, voorwaarden of instructies aan waaraan u zich moet houden.
	Duidt op aanvullende informatie of advies.
1. Start...	Een cijfer aan het begin van een regel geeft aan dat er een handeling moet worden uitgevoerd. Voer deze handelingen in de aangegeven volgorde uit.
	Geeft een tussentijds resultaat aan.
	Geeft een resultaat aan.
OK	Geeft tekst of knoppen aan die in de gebruikersinterface voorkomen. Deze worden vet weergegeven.
(zie...)	Dit zijn verwijzingen naar andere hoofdstukken. Het zijn koppelingen die onderstreept en met rode tekst worden weergegeven.
[...]	Geeft sneltoetsen aan voor het invoeren van opdrachten.

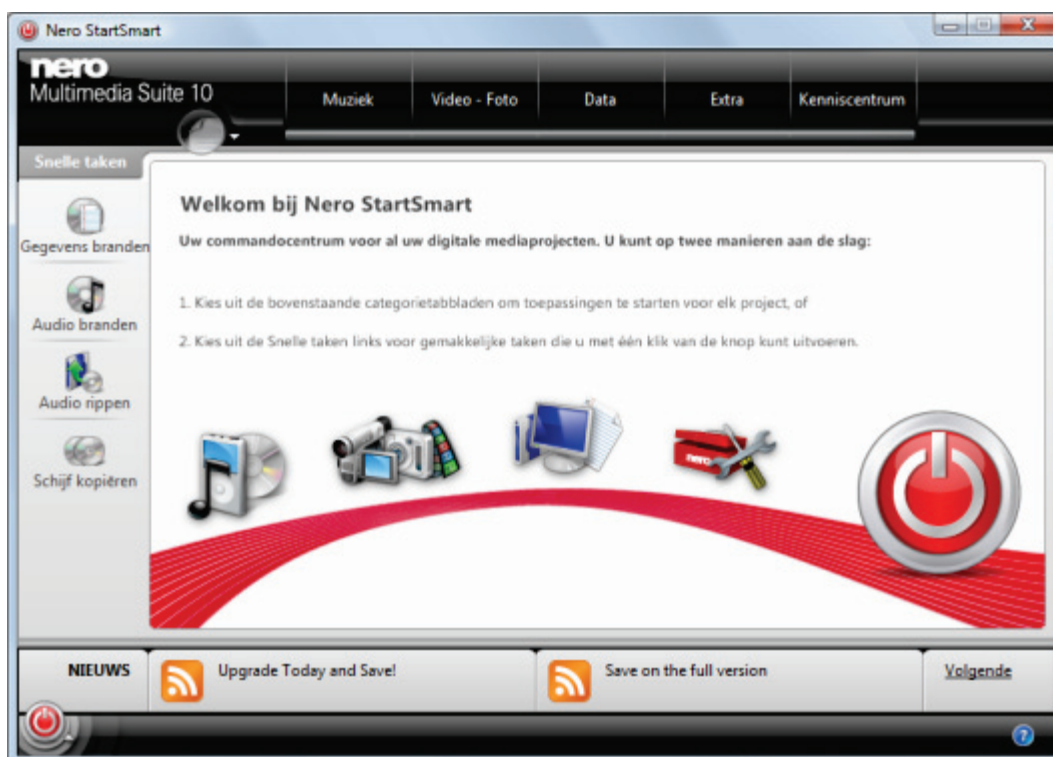
1.2 Over deze toepassing

Nero SoundTrax is een professionele toepassing voor het maken van audio-cd's. In plaats van het eenvoudig samenstellen van een afspeellijst, kunt u nu de inhoud van de audiobestanden mixen en wijzigen. Er zijn enkele wizards beschikbaar waarmee u uw platen of cassettebandjes in slechts enkele stappen naar uw computer kunt kopiëren. Dankzij de vele sjablonen zijn zelfs veeleisende projecten met 5.1 Surround of 7.1 surround geen probleem meer: selecteer gewoon de juiste sjabloon en Nero SoundTrax wordt geopend met de relevante sporen. Bovendien bevat de geïntegreerde plug-in Nero ScratchBox gebruiksvriendelijke functies voor mixen en scratchen.

2 Het programma starten

Voer de volgende stappen uit als u Nero SoundTrax wilt starten via Nero StartSmart:

1. Klik op het pictogram **Nero StartSmart**.
→ Het venster van Nero StartSmart wordt geopend.
2. Klik op de knop .
→ De lijst met alle toepassingen van Nero verschijnt.



Het venster Nero StartSmart

3. Selecteer Nero SoundTrax in de keuzelijst.
→ Het venster van Nero SoundTrax wordt geopend.
→ U hebt Nero SoundTrax gestart via Nero StartSmart.

2.1 Terminologie

De volgende termen worden in Nero SoundTrax gebruikt:

- Een **clip** is een audio-bestand.
- Een **track** is een audio-track. Een track kan uit meerdere opeenvolgende clips bestaan. Voor iedere track kunt u het volume en de effecten afzonderlijk instellen.
- Een **Kanaal** heeft betrekking op de weergave van de audio-gegevens van een clip, bijvoorbeeld het linker- of rechterkanaal.
- Een **Project** is het proces dat bestaat uit het toevoegen van audio-bestanden, het bewerken van de bestanden en het exporteren van het eindresultaat. U kunt een project inclusief alle aangebrachte wijzigingen als een projectbestand opslaan en op een later moment opnieuw openen. Een projectbestand heeft de extensie *.npf (Nero-projectbestand). Projectbestanden bevatten zelf geen audiobestanden, maar alleen koppelingen naar het gebruikte audiobestand, inclusief de mix- en effectinstellingen.



Samenvatting

Een project heeft tot doel een bewerkte audiocompilatie die bestaat uit meerdere tracks te maken. Deze tracks bevatten op hun beurt meerdere clips waarin audio is opgenomen in meerdere kanalen.

2.2 Configuratie

U kunt Nero SoundTrax naar wens configureren. Hiervoor hebt u de beschikking over **Voorkeuren**, **Projectinstellingen**, **Apparaatinstellingen** en **Instellingen audio-indeling**.

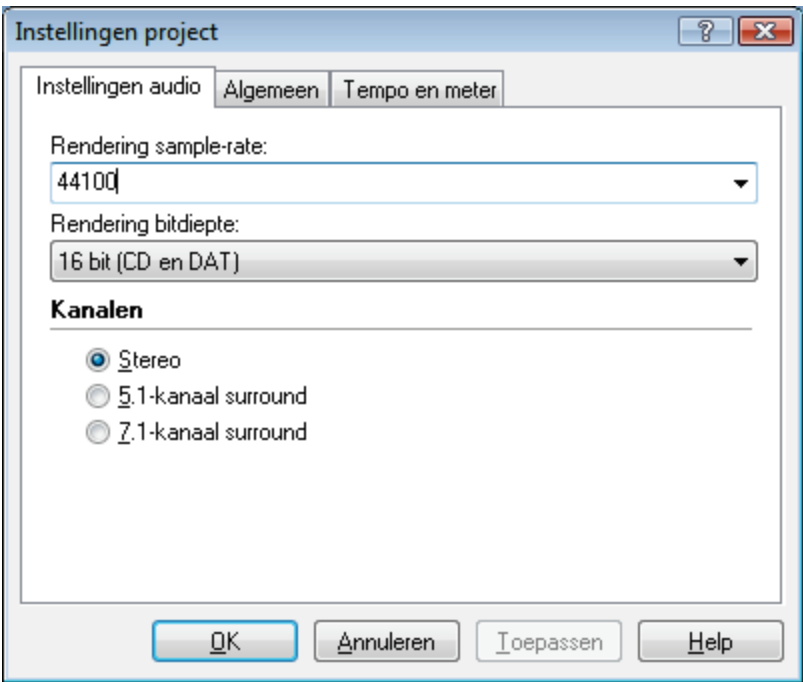
U kunt de verschillende instelvensters openen via het item **Opties** in de menubalk.

2.2.1 Instellingen project

In het venster **Projectinstellingen** van Nero SoundTrax kunnen audio- en algemene instellingen zoals projecttitels en de naam van de artiesten worden gedefinieerd op verschillende tabbladen. Bovendien is het mogelijk om het tempo en de beat van uw muziekproject te bepalen.

U kunt dit venster openen via het item **Opties > Projectinstellingen** in de menubalk.

2.2.1.1 Het tabblad Audio-instellingen



Het tabblad Audio-instellingen

De volgende instelopties zijn beschikbaar op het tabblad **Audio-instellingen**:

Vervolgkeuzelijst Rendering bemonsteringsfrequentie	Hiermee kunt u de <u>bemonsteringsfrequentie</u> opgeven. De bemonsteringsfrequentie is de snelheid waarmee een signaal wordt gescand per tijdsinterval. De standaardsnelheid is 44100 .
Vervolgkeuzelijst Rendering bitdiepte	Bepaalt de <u>bitdiepte</u> . De bitdiepte geeft de precisie aan waarmee een trilling kan worden vastgelegd. De standaardinstelling is 16-bit (cd en DAT) .

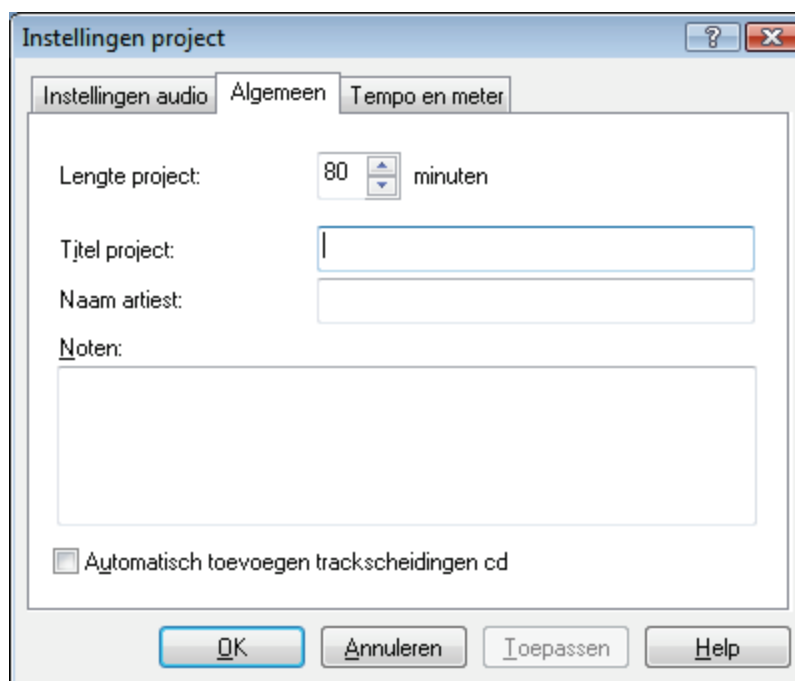
Het gebied **Kanalen** bepaalt het aantal kanalen dat beschikbaar is in het sporeng gebied. De volgende optieknoppen zijn beschikbaar.

Stereo	2-kanaals. Dit item is standaard geselecteerd.
5.1-kanaal surround	6-kanaals surround.
7.1-kanaals surround	8-kanaals surround.

Ziek ook:

📖 Surround-projecten → 22

2.2.1.2 Het tabblad Algemeen

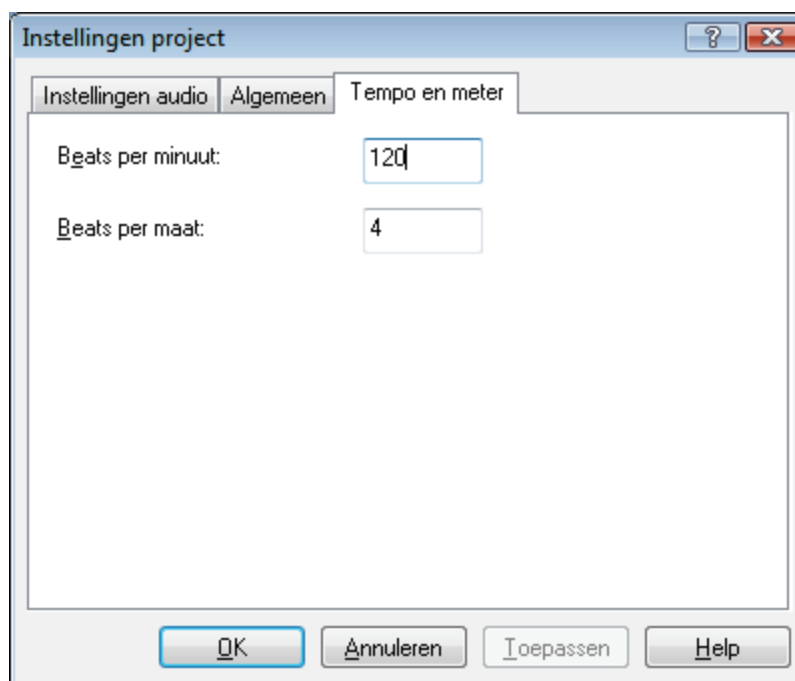


Tabblad Algemeen

De volgende opties zijn beschikbaar op het tabblad **Algemeen**:

Invoerveld Lengte project	Hier geeft u de lengte in minuten op voor het project.
Invoerveld Titel project	Hier geeft u de titel op voor het project.
Invoerveld Naam artiest	Hier geeft u de naam van de artiest op.
Invoerveld Opmerkingen	Hier kunt u opmerkingen invoeren voor het project.
Selectievakje Automatisch toevoegen trackscheidingen cd	Hiermee kunt u een korte pauze inlassen tussen twee audioclips in dezelfde track.

2.2.1.3 Het tabblad Tempo en meter



Het tabblad Tempo en meter

De volgende invoervelden zijn beschikbaar op het tabblad **Tempo en meter**:

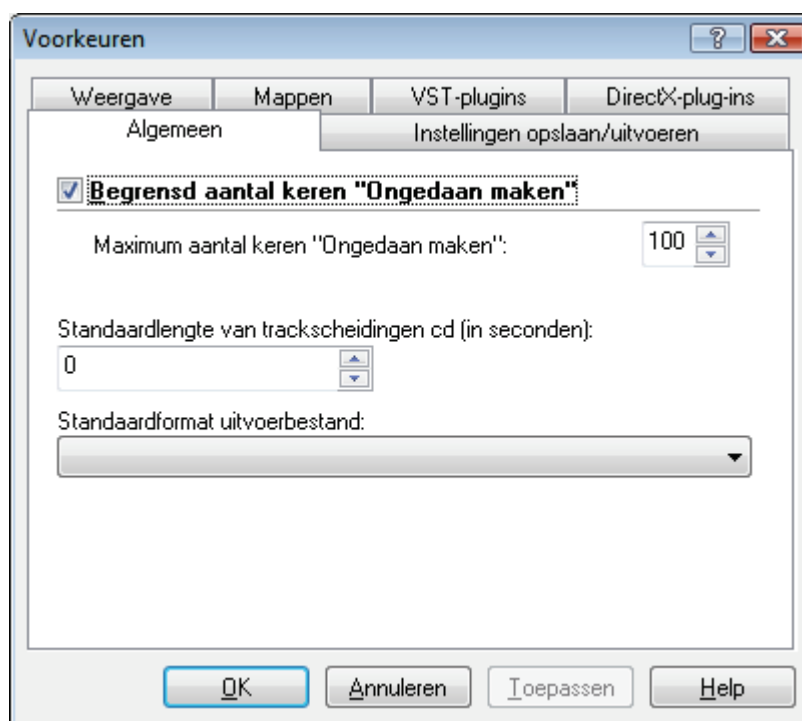
Beats per minuut	Hier kunt u het tempo voor het project opgeven in beats per minuut.
Beats per maat	Hier kunt u het aantal beats per maat voor het project opgeven.

2.2.2 Voorkeuren

In het venster **Voorkeuren** van Nero SoundTrax kunt u uitvoer- en opslaginstellingendefiniëren en aspecten van weergave en plug-ins op verschillende tabbladen bepalen. Daarnaast kunnen algemene instellingen, zoals een standaard exportbestandsindeling en de map waarin de muziekbestanden worden opgeslagen, worden gedefinieerd.

U kunt dit venster openen via het item **Opties > Voorkeuren** in de menubalk.

2.2.2.1 Het tabblad Algemeen

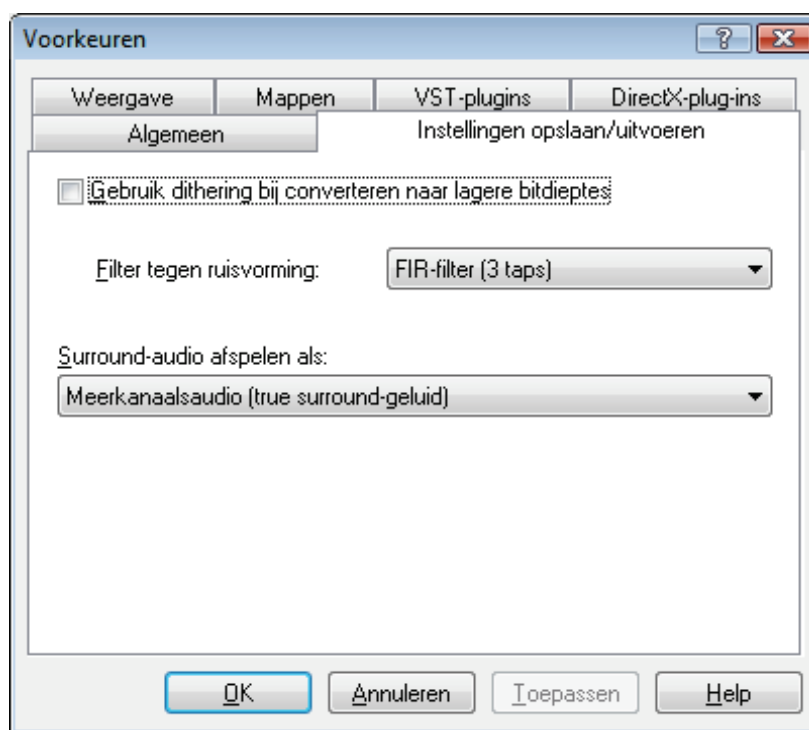


Tabblad Algemeen

De volgende opties zijn beschikbaar op het tabblad **Algemeen**:

Selectievakje Begrensd aantal keren "Ongedaan maken"	Hier kunt u het aantal stappen opgeven dat ongedaan kan worden gemaakt in het invoerveld.
Invoerveld Maximum aantal keren "Ongedaan maken"	Hier kunt u het aantal stappen opgeven dat ongedaan kan worden gemaakt.
Invoerveld Standaardlengte van trackscheidingen cd (in seconden)	Hier kunt u de lengte van de pauze opgeven voor nieuwe cd-track-splitsingen.
Vervolgkeuzelijst Standaardformat uitvoerbestand	Hier kunt u de bestandsindeling opgeven waarin Nero SoundTrax audiobestanden standaard exporteert.

2.2.2.2 Het tabblad Instellingen opslaan/uitvoeren



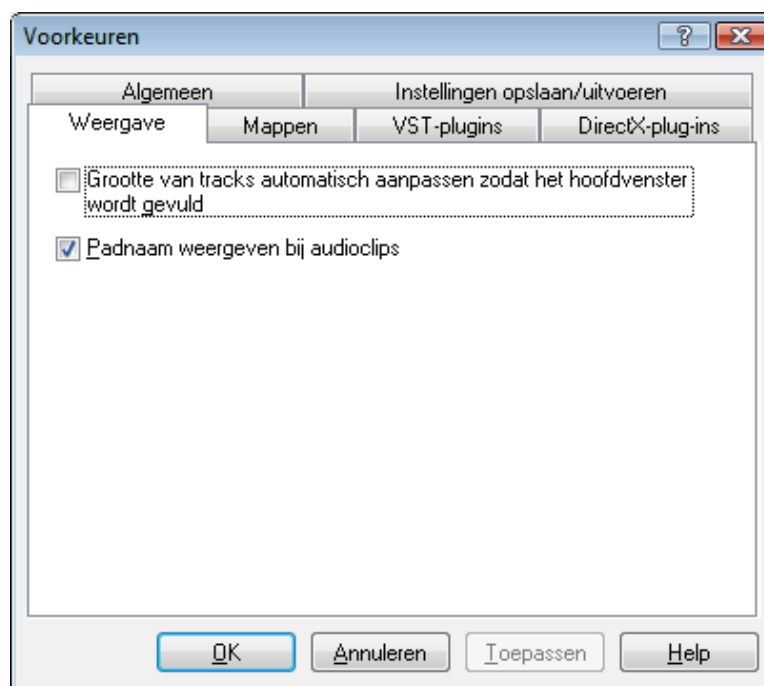
Het tabblad Instellingen opslaan/uitvoer

De volgende instelopties zijn beschikbaar op het tabblad **Instellingen opslaan/uitvoer**:

Selectievakje Gebruik dithering bij converteren naar lagere bitdieptes	Hiermee schakelt u de filter tegen ruisvorming in voor een betere audiokwaliteit bij het converteren.
Vervolgkeuzelijst Filter tegen ruisvorming	<p>Hier geeft u het gewenste filtertype tegen ruisvorming op.</p> <p>IIR-filter (2e graad): Infinite Duration Impulse Response. Maakt gebruik van IIR-filter. IIR-filters kunnen een oneindig lange en continue impulsrespons geven. Ze geven doorgaans een betere subjectieve audiokwaliteit dan FIR-filters, maar er treden wel meer storingen op buiten het hoorbare bereik. Tweede graad houdt in dat het geluid wordt gedempt met 12 dB.</p> <p>FIR-filter (3 taps): (Finite Impulse Response-filter). Maakt gebruik van FIR-filters. FIR-filters beschikken over een pulsrespons met gewaarborgd eindige lengte. Deze optie is standaard geselecteerd.</p>

<p>Vervolgkeuzelijst</p> <p>Surround-audio afspelen als</p>	<p>Hier kunt u opgeven hoe surroundgeluid moet worden afgespeeld.</p> <p>Meerkanaals-audio (echt surround-geluid): het surround-geluid wordt over alle kanalen afgespeeld.</p> <p>Stereo met Nero Headphone (Virtual Surround): het surround-geluid wordt in stereo weergegeven en er wordt een virtueel surround-effect voor koptelefoons gegenereerd.</p> <p>Stereo met Nero VirtualSpeakers (virtual surround): het surroundgeluid wordt in stereo weergegeven en er wordt een virtueel surroundeffect voor luidsprekers gegenereerd.</p>
--	---

2.2.2.3 Het tabblad Weergave

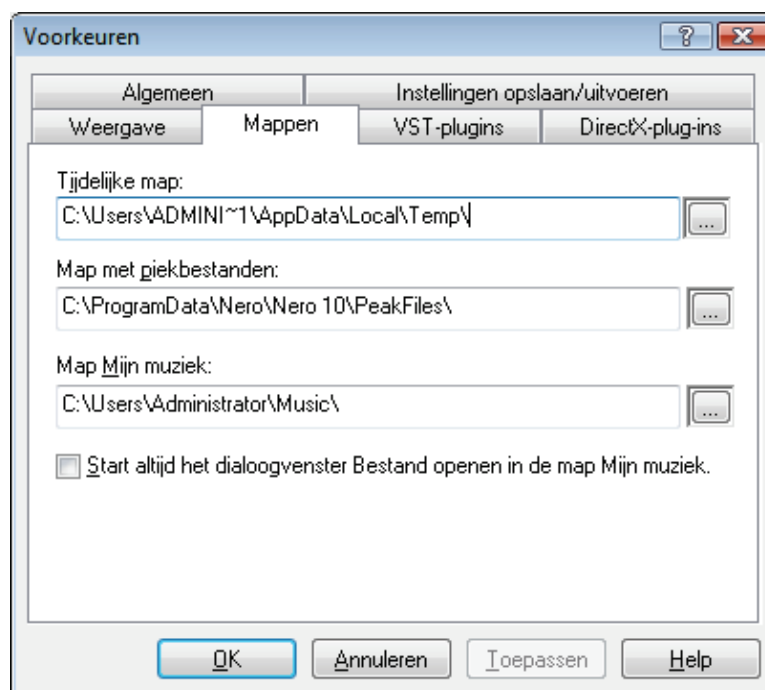


Het tabblad Weergave

De volgende selectievakjes zijn beschikbaar op het tabblad **Weergave**:


<p>Grootte van tracks automatisch aanpassen zodat het hoofdvenster wordt gevuld</p>	<p>De weergave van de track wordt automatisch aan de grootte van het hoofdvenster aangepast.</p>
<p>Padnaam weergeven bij audioclips</p>	<p>Naast de bestandsnaam wordt het gehele pad van de clip weergegeven.</p>

2.2.2.4 Tabblad Mappen

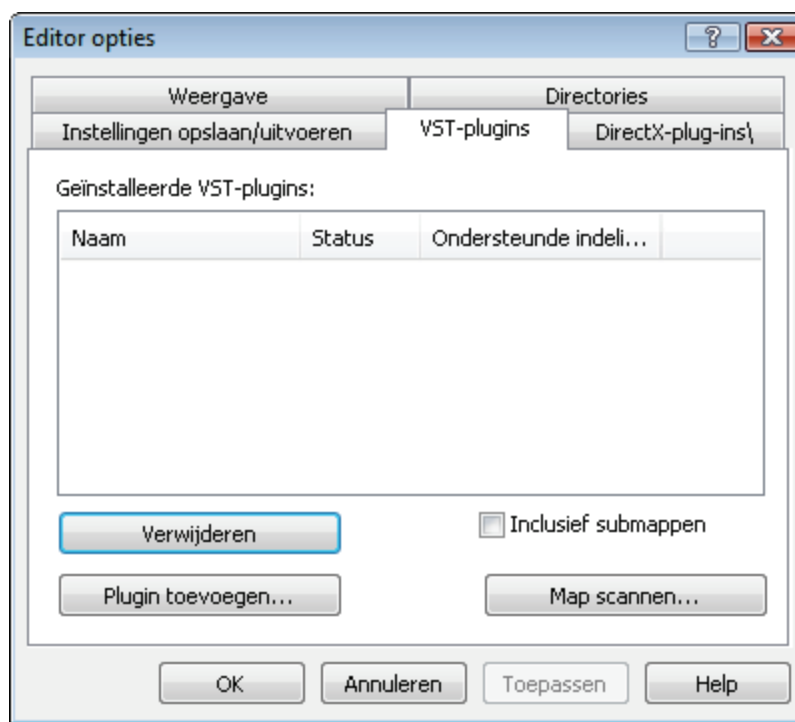


Tabblad Mappen

De volgende opties zijn beschikbaar op het tabblad **Mappen**:

Invoerveld Tijdelijke map	Hier kunt u de map opgeven waarin de tijdelijke bestanden moeten worden opgeslagen. De map moet zich op een schijf bevinden met voldoende vrije opslagruimte.
Invoerveld Map met peak-bestanden	Hier kunt u de map opgeven waarin de peak-bestanden moeten worden opgeslagen. Peak-bestanden zijn cache-bestanden die Nero gebruikt om audiobestanden van Nero SoundTrax sneller te openen. De map moet zich op een schijf bevinden met voldoende vrije opslagruimte.
Invoerveld Map Mijn muziek	Hier kunt u de map Mijn muziek opgeven.
Knop 	Er verschijnt een dialoogvenster waarin u de gewenste map voor de respectieve bestanden kunt selecteren.
Selectievakje Start altijd het dialoogvenster Bestand openen in de map Mijn muziek	Wanneer u het dialoogvenster Openen opent, wordt standaard de map weergegeven die in het veld Map Mijn muziek is opgegeven.

2.2.2.5 Het tabblad VST-plug-ins

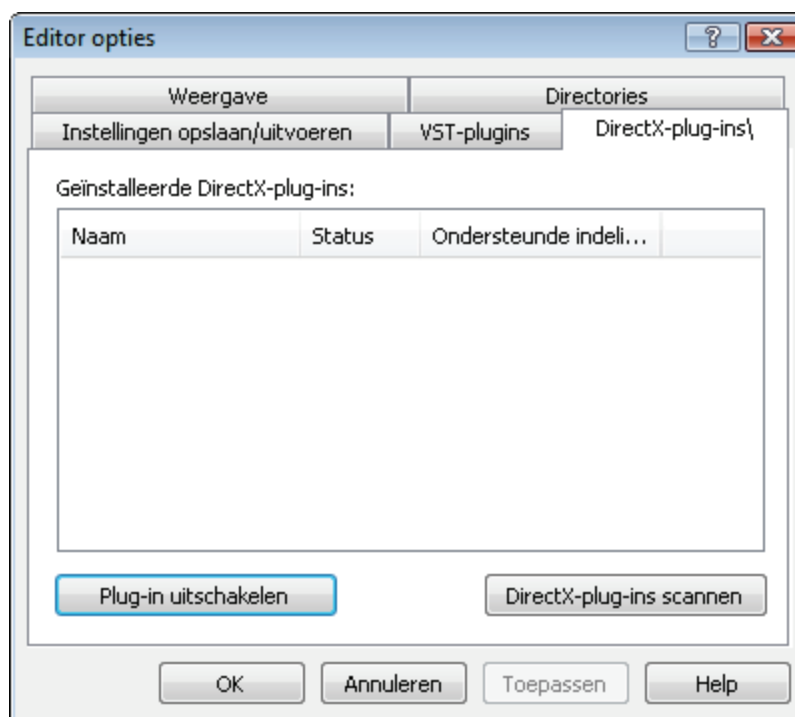


Het tabblad VST-plug-ins

De volgende instelopties zijn beschikbaar op het tabblad **VST-plug-ins**:

Weergavegebied Geïnstalleerde VST-plug-ins	Hier worden de geïnstalleerde VST-plug-ins weergegeven.
Knop Verwijderen	Hiermee verwijdt u de geselecteerde VST-plug-in.
Knop Plug-in toevoegen	Hiermee opent u het dialoogvenster Openen . Vervolgens kunt u een VST-plug-in installeren.
Selectievakje Inclusief submappen	Hiermee kunt u in de opgegeven map en submappen naar nieuwe VST-plug-ins zoeken.
Knop Map scannen	Hiermee opent u het dialoogvenster Openen . Vervolgens kunt u in de opgegeven map naar nieuwe VST-plug-ins zoeken.

2.2.2.6 Tabblad DirectX-plug-ins



Tabblad DirectX-plug-ins

De volgende instelopties zijn beschikbaar op het tabblad **DirectX-plug-ins**:

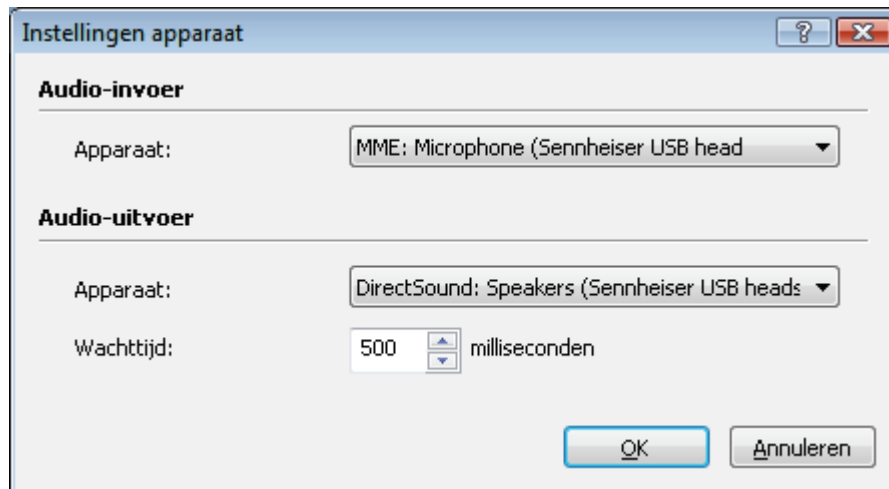
Weergavegebied Geïnstalleerde DirectX-plug-ins	Hier worden de geïnstalleerde DirectX-plug-ins weergegeven.
Knop Plug-in uitschakelen	Hiermee schakelt u de gemarkeerde DirectX-plug-in uit.
Knop DirectX-plug-ins scannen	Gaat intensief op zoek naar DirectX-plug-ins.

2.2.3 Apparaatinstellingen

In het venster **Apparaatinstellingen** van Nero SoundTrax is het mogelijk de instellingen voor de audio-invoer en -uitvoer op te geven.

U kunt dit venster openen via het item **Opties > Apparaatinstellingen** in de menubalk.

Het programma starten



Venster Apparaatinstellingen

Het volgende vervolgkeuzemenu is beschikbaar in het gebied **Audio-invoer**:

Apparaat	Hier geeft u het audio-apparaat op voor de geselecteerde audio-invoer.
-----------------	--

De volgende opties zijn beschikbaar in het gebied **Audio-uitvoer**:

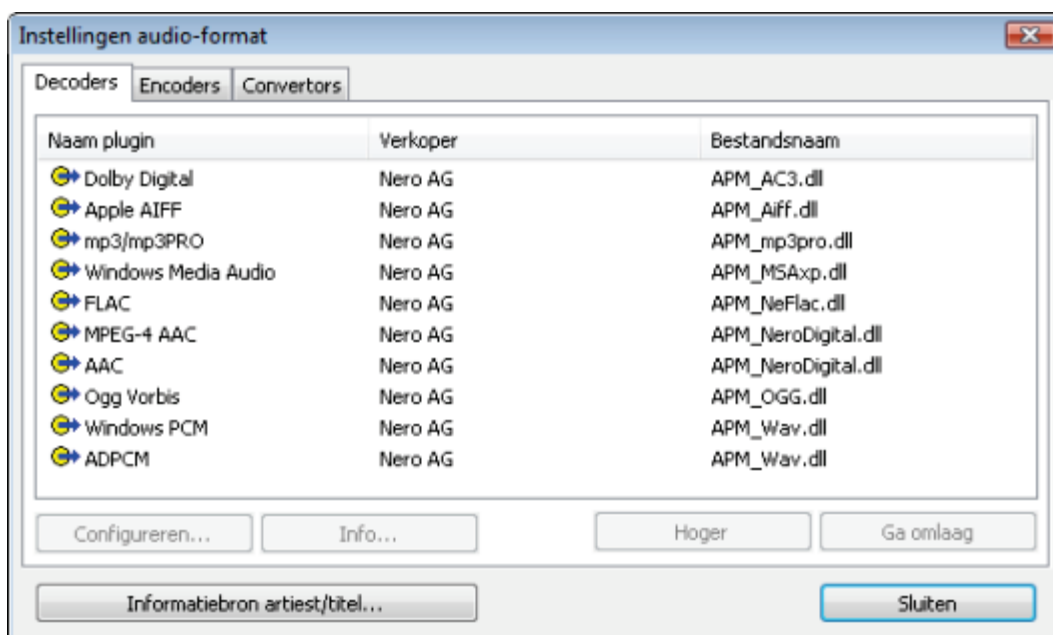
Vervolgkeuzelijst Apparaat	Hier geeft u het audio-apparaat op voor de geselecteerde audio-uitvoer.
Invoerveld Vertraging	Hier geeft u de vertragingstijd voor de geluidskaart op voor het converteren van een audiosignaal van de invoer van de kaart naar de uitvoer van de kaart.

2.2.4 Instellingen audio-indeling

In het venster **Instellingen audio-indeling** van Nero SoundTrax is het mogelijk verschillende definities in te stellen voor decoders, encoders en convertors op verschillende tabbladen.

U kunt dit venster openen via het item **Opties > Instellingen audio-indeling**.

2.2.4.1 Het tabblad Decoders

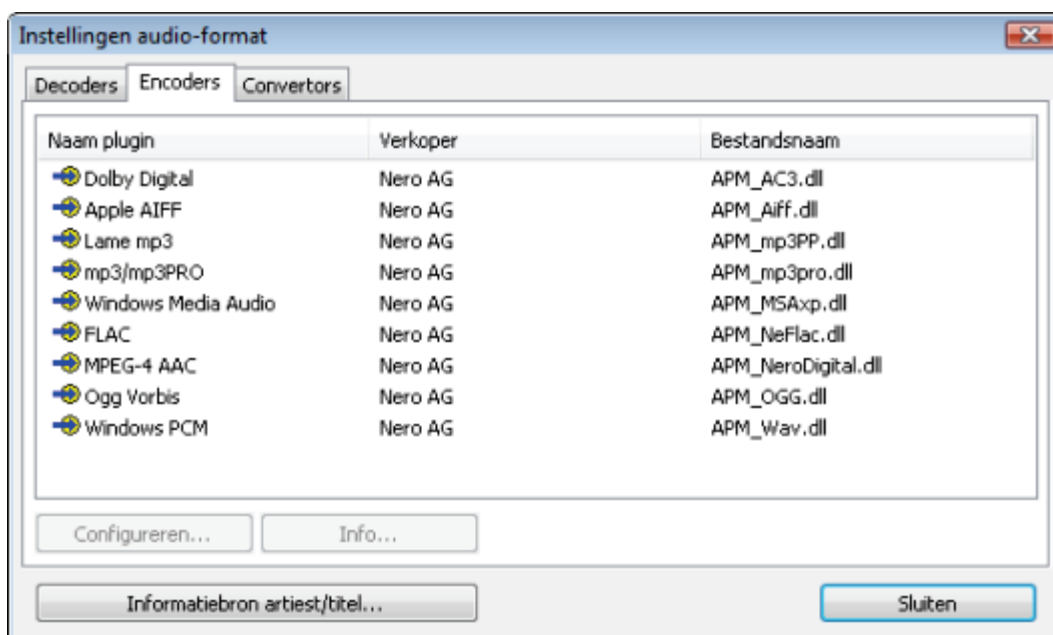


Het tabblad Decoders

De volgende instelopties zijn beschikbaar op het tabblad **Decoders**:

Weergavegebied Decoder-plug-ins	Toont de beschikbare decoders.
Knop Configureren	Hiermee opent u een venster waarin u aanvullende instellingen kunt opgeven voor de geselecteerde decoder. Deze knop is niet voor alle decoders beschikbaar.
Knop Info	Hiermee opent u het venster Info waarin informatie over de geselecteerde decoder wordt weergegeven. Deze knop is niet voor alle decoders beschikbaar.
Knop Hoger	Hiermee verplaatst u de decoder omhoog in de lijst.
Knop Ga omlaag	Hiermee verplaatst u de decoder omlaag in de lijst.
Knop Informatiebron artiest/ titel	Hiermee opent u het venster Informatie artiest/titel ophalen waarin u de bron kunt opgeven van waaruit informatie met betrekking tot de artiest en titel wordt gelezen.

2.2.4.2 Het tabblad Encoders

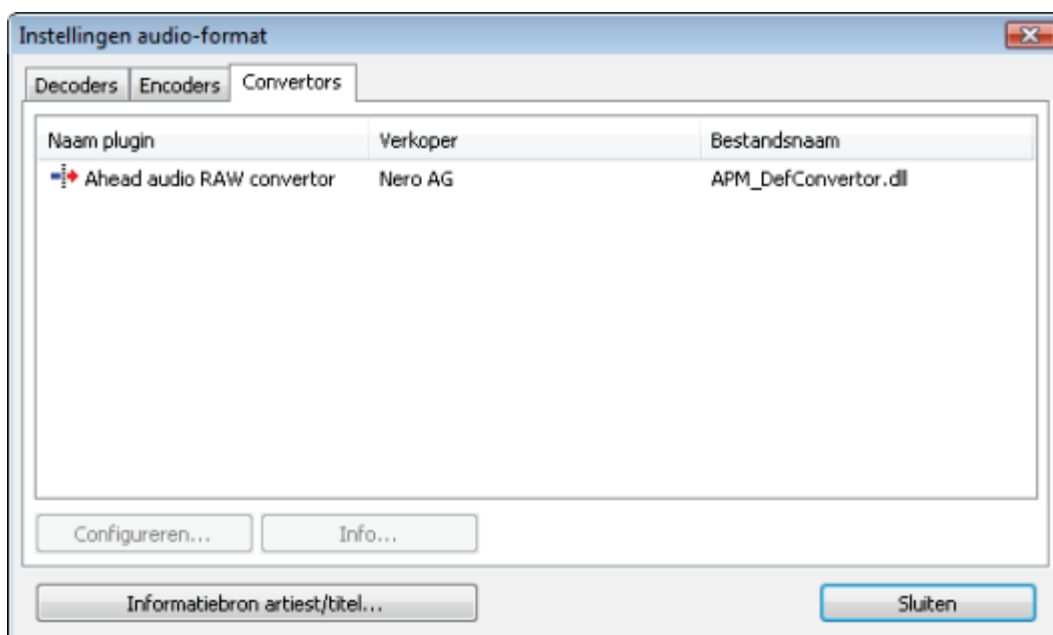


Het tabblad Encoders

De volgende instelopties zijn beschikbaar op het tabblad **Encoders**:

Weergavegebied Encoder-plug-ins	Toont de beschikbare encoders.
Knop Configureren	Hiermee opent u een venster waarin u aanvullende instellingen kunt opgeven voor de geselecteerde encoder. Deze knop is niet beschikbaar voor alle encoders.
Knop Info	Hiermee opent u het dialoogvenster Info waarin informatie over de geselecteerde encoder wordt weergegeven. Deze knop is niet beschikbaar voor alle encoders.
Knop Informatiebron artiest/ titel	Hiermee opent u het venster Informatie artiest/titel ophalen waarin u de bron kunt opgeven van waaruit informatie over de artiest en de titel moet worden opgehaald.

2.2.4.3 Het tabblad convertors



Het tabblad Convertors

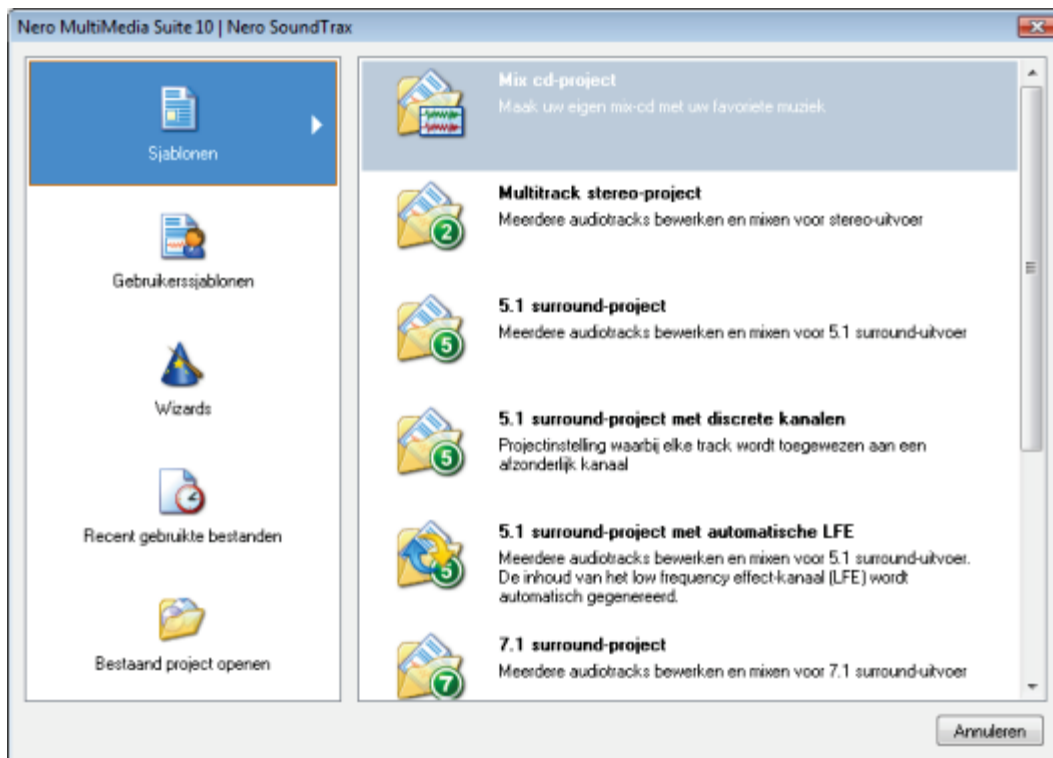
De volgende instelopties zijn beschikbaar op het tabblad **convertors**:

Weergavegebied Convertor-plugin-ins	Toont de beschikbare convertors.
Knop Configureren	Hiermee opent u het venster waarin u aanvullende instellingen kunt opgeven voor de geselecteerde convertor. Deze knop is niet voor alle convertors beschikbaar.
Knop Info	Hiermee opent u het dialoogvenster Info waarin informatie over de geselecteerde convertor wordt weergegeven. Deze knop is niet voor alle convertors beschikbaar.
Knop Informatiebron artiest/ titel	Hiermee opent u het venster Informatie artiest/titel ophalen waarin u de bron kunt opgeven van waaruit informatie over de artiest en de titel moet worden opgehaald.

3 Gebruikersinterface

3.1 Sjablonen

Wanneer u Nero SoundTrax start, wordt een venster geopend waarin u de projectsjablonen kunt selecteren.



Taakselectievenster

De volgende menupictogrammen zijn beschikbaar:

Sjablonen	Hier kunt u sjablonen selecteren voor veel gebruikte projecten zoals Cd-mix-, stereo- en surround-projecten.
Gebruikerssjablonen	Hier kunt u sjablonen selecteren die u zelf hebt gemaakt.
Wizards	Hiermee opent u de wizards voor het opnemen van een grammofoonplaat of een cassette. Met de wizards van Nero SoundTrax kunt u muziek van platen (lp's) en cassettes snel en gemakkelijk naar een cd branden. De wizards bevatten filters waarmee u krassen en ruis kunt verwijderen zodat u een optimale geluidskwaliteit kunt realiseren.
Recent gebruikte be-	Hiermee worden de bestanden weergegeven die u het laatst hebt gebruikt.

standen	
Bestaand project openen	Hiermee opent u het dialoogvenster Openen dat u toegang biedt tot een bestaand project.

Ziek ook:

 Opnemen van een cassette of grammofoonplaat →44

3.2 Surround-projecten

Met Nero SoundTrax kunt u 5.1- en 7.1-kanaals surround-projecten maken. Deze getallen komen overeen met het afspelen met een surround-systeem met 5 of 7 luidsprekers met subwoofer.

Naast deze typen surround-projecten kunt u in Nero SoundTrax ook het gewenste aantal luidsprekers selecteren:

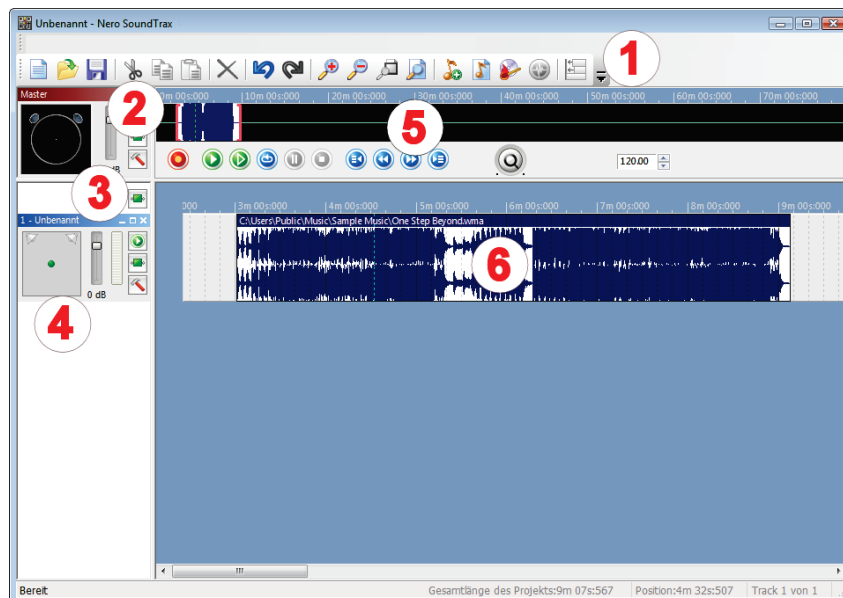
- Projecten waarbij alle luidsprekers dezelfde audiotrack weergeven
- Projecten waarbij alle luidsprekers een afzonderlijk kanaal krijgen

Daarnaast kunt u een LFE-kanaal in het project invoegen dat automatisch wordt gegenereerd.

U kunt individuele sporen in een surroundproject exact bewerken zoals elk ander spoor.

3.3 Hoofdvenster

Het hoofdvenster wordt geopend nadat u Nero SoundTrax hebt gestart en een sjabloon hebt geselecteerd. Dit is het startpunt voor alle taken die kunnen worden uitgevoerd met Nero SoundTrax.



Hoofdvenster

Het hoofdvenster bestaat uit de volgende gebieden:

1	Menubalk en werkbalk
2	De master -instellingen
3	Toewijsbare effecten
4	Tracks
5	Project
6	Trackweergave

3.3.1 Menubalk










De volgende menu's zijn beschikbaar in de menubalk:

Bestand	Hiermee opent u het menu Bestand dat reeds vertrouwde functies bevat die u ook uit Windows kent om bijvoorbeeld bestanden te openen, op te slaan en te sluiten. Bovendien kunnen sjablonen worden ingevoegd en geopend, en kunnen cd-tracks en de tracks die zijn aangemaakt in Nero SoundTrax worden geëxporteerd als audiobestanden.
Bewerken	Opent het menu Bewerken dat bewerkingsfuncties bevat voor de bestanden in de trackweergave zoals Knippen, Kopiëren en Verwijderen die u al kent van Windows. Daarnaast kunt u de noten van de tracks die u in Nero SoundTrax hebt gemaakt in een reeks plaatsen.
Weergave	In het menu Beeld Met het menu Beeld kunt u de menubalk en de werkbalk weergeven en verbergen en de weergave van het project vergroten of

	verkleinen. Bovendien kunt u de tijdnnotatie voor het project wijzigen.
Invoegen	Met het menu Invoegen kunt u audio-bestanden, audio-loops en SoundBox- en ScratchBox-clips in tracks invoegen die u in Nero SoundTrax hebt gemaakt. Daarnaast kunt u tracks van audio-cd's importeren, een automatische LFE-track maken, effecten in effectketens toevoegen en toewijsbare effectgroepen maken.
Audio	Met het menu Audio kunt u audio-bestanden opnemen, importeren en afspelen.
Tracks	Met het menu Tracks kunt u tracks invoegen en verwijderen. U kunt ook verschillende effectcurves toevoegen aan een track en de trackeigenschappen wijzigen.
Extra	Met het menu Extra kunt u cd's branden, andere Nero-toepassingen openen en wizards selecteren voor het opnemen van analoge audio-tracks.
Opties	Met het menu Opties kunt u de algemene instellingen en de instellingen voor het geopende project opgeven en de instellingen voor de aangesloten apparaten en voor de audio-indeling.
Help	Met het menu Help kunt u het online Help-bestand openen, het versienummer bekijken en overige registratiegegevens bekijken.

3.3.2 Werkbalk

De volgende knoppen zijn beschikbaar in de werkbalk:

	Hiermee maakt u een nieuw project.
	Hiermee opent u een bestaand project.
	Hiermee slaat u het project op.
	Hiermee knipt u de geselecteerde sectie uit het audiobestand en plaatst u de sectie op het klembord.
	Hiermee kopieert u de geselecteerde sectie uit het audio-bestand en plaatst u de sectie op het klembord.
	Hiermee plakt u de inhoud van het klembord op de geselecteerde locatie.
	Hiermee verwijdert u de geselecteerde clips.
	Hiermee maakt u de laatste handeling ongedaan.
	De laatste handeling die u ongedaan hebt gemaakt herstellen.
	Hiermee zoomt u in.

	Hiermee zoomt u uit.
	Hiermee zoomt u zodanig in dat de gehele selectie zo groot mogelijk op het scherm wordt weergegeven.
	Hiermee zoomt u zodanig uit dat het gehele project op het scherm wordt weergegeven.
	Hiermee voegt u een nieuwe track in na de geselecteerde track.
	Hiermee opent u het dialoogvenster Openen en voegt u op de geselecteerde locatie een audio-bestand in.
	Hiermee brandt u het project naar een cd. Deze knop is alleen beschikbaar als het project minimaal één clip bevat.
	Hiermee opent u de geselecteerde clip zodat u die kunt bewerken. Als de clip een audiobestand is, wordt Nero WaveEditor geopend. Als de clip een SoundBox- of ScratchBox-clip is, wordt het bijbehorende hulpprogramma geopend. Deze knop is alleen beschikbaar als er een clip is geselecteerd.
	Hiermee plaatst u de geselecteerde clips op dezelfde startpositie; de startpositie uiterst links wordt daarvoor gebruikt. Deze knop is alleen beschikbaar als u meerdere clips hebt geselecteerd.
	Hiermee wordt het menu Knoppen toevoegen of verwijderen geopend waarin u de werkbalk kunt aanpassen door knoppen toe te voegen of te verwijderen.

3.3.3 Mastertrack-gebied

Via het gebied **Master** kunt u instellingen definiëren die van toepassing zijn op alle tracks die in het project zijn ingevoegd.


De volgende opties zijn beschikbaar in het gebied **Master**:

Weergavegebied 	Hiermee wordt de verdeling van het surround-geluid weergegeven.
Schuifbalk 	Hiermee wijzigt u het volume van alle tracks in het project.
Knop 	Hiermee opent u het venster Editor effectketen - Master . Hier kunt u een effectketen maken voor alle tracks.
Knop 	Hiermee opent u het venster Instellingen project .

3.3.3.1 Werkbalk

De volgende knoppen zijn beschikbaar in de werkbalk:


	Hiermee maakt u een nieuw project.
	Hiermee opent u een bestaand project.
	Hiermee slaat u het project op.
	Hiermee knipt u de geselecteerde sectie uit het audiobestand en plaatst u de sectie op het klembord.
	Hiermee kopieert u de geselecteerde sectie uit het audio-bestand en plaatst u de sectie op het klembord.
	Hiermee plakt u de inhoud van het klembord op de geselecteerde locatie.
	Hiermee verwijdert u de geselecteerde clips.
	Hiermee maakt u de laatste handeling ongedaan.
	De laatste handeling die u ongedaan hebt gemaakt herstellen.
	Hiermee zoomt u in.
	Hiermee zoomt u uit.
	Hiermee zoomt u zodanig in dat de gehele selectie zo groot mogelijk op het scherm wordt weergegeven.
	Hiermee zoomt u zodanig uit dat het gehele project op het scherm wordt weergegeven.
	Hiermee voegt u een nieuwe track in na de geselecteerde track.
	Hiermee opent u het dialoogvenster Openen en voegt u op de geselecteerde locatie een audio-bestand in.
	Hiermee brandt u het project naar een cd. Deze knop is alleen beschikbaar als het project minimaal één clip bevat.
	Hiermee opent u de geselecteerde clip zodat u die kunt bewerken. Als de clip een audiobestand is, wordt Nero WaveEditor geopend. Als de clip een SoundBox- of ScratchBox-clip is, wordt het bijbehorende hulpprogramma geopend. Deze knop is alleen beschikbaar als er een clip is geselecteerd.
	Hiermee plaatst u de geselecteerde clips op dezelfde startpositie; de startpositie

	uiterst links wordt daarvoor gebruikt. Deze knop is alleen beschikbaar als u meerdere clips hebt geselecteerd.
	Hiermee wordt het menu Knoppen toevoegen of verwijderen geopend waarin u de werkbalk kunt aanpassen door knoppen toe te voegen of te verwijderen.

3.3.4 Het gebied Toewijsbare effecten

In het gebied **Toewijsbare effecten** kunt u effectketens maken die u later aan specifieke tracks kunt toewijzen.

De volgende knop is beschikbaar in het gebied **Toewijsbare effecten**:

	Hiermee opent u het venster Toewijsbare effectgroepen . In dit venster kunt u effectgroepen maken en bewerken.
---	---

3.3.5 Gebied Tracks

De ingevoegde tracks worden weergegeven in het trackgebied. Hier kunt u ook de trackinstellingen bewerken.

De volgende opties zijn beschikbaar in het trackgebied:












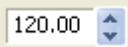
Invoerveld 	Hiermee kunt u het surround-geluid aanpassen, dat wil zeggen de verdeling van het volume naar de verschillende kanalen/luidsprekers.
Schuifbalk 	Hiermee past u het volume van de track aan.
Het veld Weergeven 	Hier wordt het volume gevisualiseerd.
Knop 	Hiermee start/stopt u het afspelen van de track.
Knop 	Hiermee opent u het venster Editor effectketen - Track . In dit venster kunt u een effectketen voor de track maken en bewerken.
Knop 	Hiermee opent u het venster Track-instellingen . In dit venster kunt u de instellingen van de track aanpassen.

3.3.6 Het gebied Project

Het projectgebied bestaat uit het frequentiegebied en de werkbalk.

In de frequentiesectie worden de frequenties van alle tracks weergegeven. Hier kan de weergave van het project worden gewijzigd door middel van de rode vierkanten haken.

In het projectgebied zijn de volgende knoppen beschikbaar:

	Hiermee opent u het venster Opname-instellingen .
	Hiermee wordt het project afgespeeld vanaf het punt waar de aanwijzer zich bevindt.
	Hiermee wordt het project vanaf het begin afgespeeld.
	Hiermee wordt het project of de gemarkeerde sectie in een oneindige lus afgespeeld.
	Hiermee onderbreekt u het afspelen.
	Stopt het afspelen.
	Hiermee plaatst u de aanwijzer aan het begin van het project.
	Hiermee verplaatst u de aanwijzer versneld achteruit.
	Hiermee verplaatst u de aanwijzer versneld vooruit.
	Hiermee plaatst u de aanwijzer aan het eind van het project.
	Hiermee past u het volume aan.
	Hiermee geeft u het tempo aan in de BMP-eenheid.

3.3.7 Het gebied Trackweergave

In het trackweergavegebied worden de kanaalfrequenties van de ingevoegde audioclips weergegeven. De audioclips worden afzonderlijk en in verschillende kleuren weergegeven.

U opent het snelmenu door met de rechtermuisknop op de trackweergave te klikken.


Wanneer u op een audioclip klikt, wordt het snelmenu van de clip geopend. Hier kunt u clips verwijderen, selecteren, kopiëren en knippen. Bovendien kunt u Nero WaveEditor openen, de uitvoerkanelen selecteren en clips groeperen.

Wanneer u op de track klikt, wordt het snelmenu van de track geopend. Hier kunt u allerlei clips invoegen, ze verwijderen, kopiëren en deactiveren. Bovendien kunt u effecten en effectketens, tracksplitsingen, cd-indexen en labels toevoegen.

3.4 Effectketens

In Nero SoundTrax worden effecten georganiseerd in een effectketen. U kunt effectketens die bestaan uit meerdere effecten toewijzen aan een specifieke track of aan de mastertrack. Effecten worden achtereenvolgens toegepast (bijv. ruisonderdrukking, volumeregeling, galmeffect). Nadat u een effectketen hebt gemaakt, kunt u die als een effectketensjabloon opslaan.

Bovendien kunt u effectketens definiëren en deze als een effectgroepcurve aan tracks toewijzen. Met een effectgroepcurve kunt u de intensiteit instellen van de effectgroep over de lengte van de track.

Wanneer u een effectketen samenstelt, kunt u invoegtoepassingen, hulpprogramma's, effecten en verbeteringen kiezen. U kunt het venster **Editor effectketen** via de knop  openen in het master- en/of trackgebied.

3.4.1 Plug-ins

De volgende instelopties zijn beschikbaar in het item **Plug-ins**:

DirectX-instellingen	Hiermee opent u het venster Voorkeuren met het tabblad DirectX-plug-ins .
VST-instellingen	Hiermee opent u het venster Voorkeuren met het tabblad VST-plug-ins .

3.4.2 Extra

De volgende instelopties zijn beschikbaar in het item **Extra**:

Sisklanken verwijderen	Hiermee worden de sisklanken in de stem of de song automatisch verminderd.
Dynamische processor	Heeft te maken met het volume van het geluid (de waarneming van het volume).
Equalizer	Werkt geluidsfrequenties weg en maakt het mogelijk de geluidskwaliteit van bassen en hoge noten te wijzigen (geluidsdesign).
Karaoke-filter	Dit effect verwijdert de frequenties die op beide tracks identiek zijn. Vaak is dat de stem en die wordt met dit effect dan ook verwijderd.
Noise gate	Onderdrukt zachte segmenten in de transmissie van het signaal. Wordt gebruikt om bijvoorbeeld achtergrondgeluid te onderdrukken.
Pitch-instelling	Het effect Pitch-instelling wordt onder meer gebruikt om de afspeelsnelheid en de toonhoogte aan te passen.
Stereoprocessor	Hiermee kunt u instellingen opgeven voor het linker en het rechter audio-kanaal en een kunstmatig stereo-effect genereren.
Tijdcorrectie	Hiermee kunt u instellingen opgeven voor de afspeelsnelheid.
Transponeren	Hiermee kunt u instellingen opgeven voor de toonhoogte van bepaalde passages en de afspeelsnelheid.

3.4.3 Effecten

De volgende instelopties zijn beschikbaar in het item **Effecten**:

Chorus	Hiermee worden verschillende lichtjes vervormde signalen toegevoegd aan het oorspronkelijke signaal.
Convolution reverb	Maakt gebruik van convulsie om simulaties van echte geluiden in audiosignalen om te zetten bij digitale opnamen.

Vertraging	Verzendt een of meer vertraagde kopieën van het invoersignaal, waarbij een echogeluid wordt bereikt.
Vervorming	Vervormt het signaal. Wordt vaak gebruikt voor elektrische gitaren.
Doppler	Simuleert een passerende ruisbron en genereert het daaruit resulterende galmeffect.
Flanger	Het invoersignaal wordt gekopieerd en de kopie (vertraagde fase) naar het oorspronkelijke signaal teruggestuurd. Het belangrijkste verschil met een phaser-effect is dat het gekopieerde signaal naar de invoer wordt teruggestuurd. Dit terugsturen kan geheel naar wens worden ingesteld.
Toonregeling	Beschrijft het hoorbare volume. Met dit effect kan het hoorbare volume worden verhoogd zonder de maximaal toegestane amplitude te overschrijden.
Low fidelity	Simuleert een lage bemonsteringsfrequentie en genereert daarbij een lagere geluidskwaliteit.
Modulatie	Hiermee kunt u het signaal met een selecteerbaar controlesignaal moduleren. U kunt zowel de modulatie van de amplitude als van de frequentie aanpassen.
Multi-tap vertraging	Brengt individuele echo's of één enkele reflectie voort en beschrijft het aantal echo's dat tegelijkertijd mogelijk is. Dit vertragingseffect is opgebouwd uit meerdere vertragingen.
Phaser	Kopieert en filtert het invoersignaal met een variërende band-stop filter. Vervolgens wordt het gereproduceerde signaal in vertraagde fasen verplaatst naar het oorspronkelijke signaal. Dit effect is vergelijkbaar met het flanger-effect.
Pitchverbuiging	Wijzigt de toonhoogte over de lengte van het audiobestand door middel van een snelheidscurve. U kunt de lengte van het audiobestand wijzigen of behouden.
Pseudo-omkeren	Hiermee wordt de indruk gewekt dat het bestand achterstevoren wordt afgespeeld door alleen fragmenten van het bestand achterstevoren af te spelen; in werkelijkheid wordt het bestand in de normale richting afgespeeld.
Terug naar analoog	Dit effect bevat diverse effectopties voor het creëren van een kunstmatig oud geluid door bijgeluiden toe te voegen.
Nagalm	Hiermee voegt u galm aan het bestand toe.

Staccato	Dit effect veroorzaakt een hakkend geluid door delen uit het geluid weg te laten of herhalingen toe te passen.
Verbreiding van surroundgeluid	Hiemeer kunt u aanvullende instellingen opgeven voor het surroundgeluid. Alleen beschikbaar als u een surround-audioproject bewerkt.
Nagalm van surround	Hiermee past u het ruimtegeluid aan. Een andere omgeving kan kunstmatig aan het muziekbestand worden toegevoegd. U kunt de diepte, de breedte, de hoogte en het oppervlak van de ruimte opgeven, samen met andere parameters.
Stemmodificatie	Met dit effect kunt u de stem in een stuk muziek aanpassen. U kunt bijvoorbeeld de toonhoogte wijzigen.
Wah-wah	Dit effect wordt voornamelijk gebruikt voor elektrische gitaren. De term wah-wah komt aardig overeen met het geluid dat dit effect teweegbrengt.

3.4.4 Verbetering

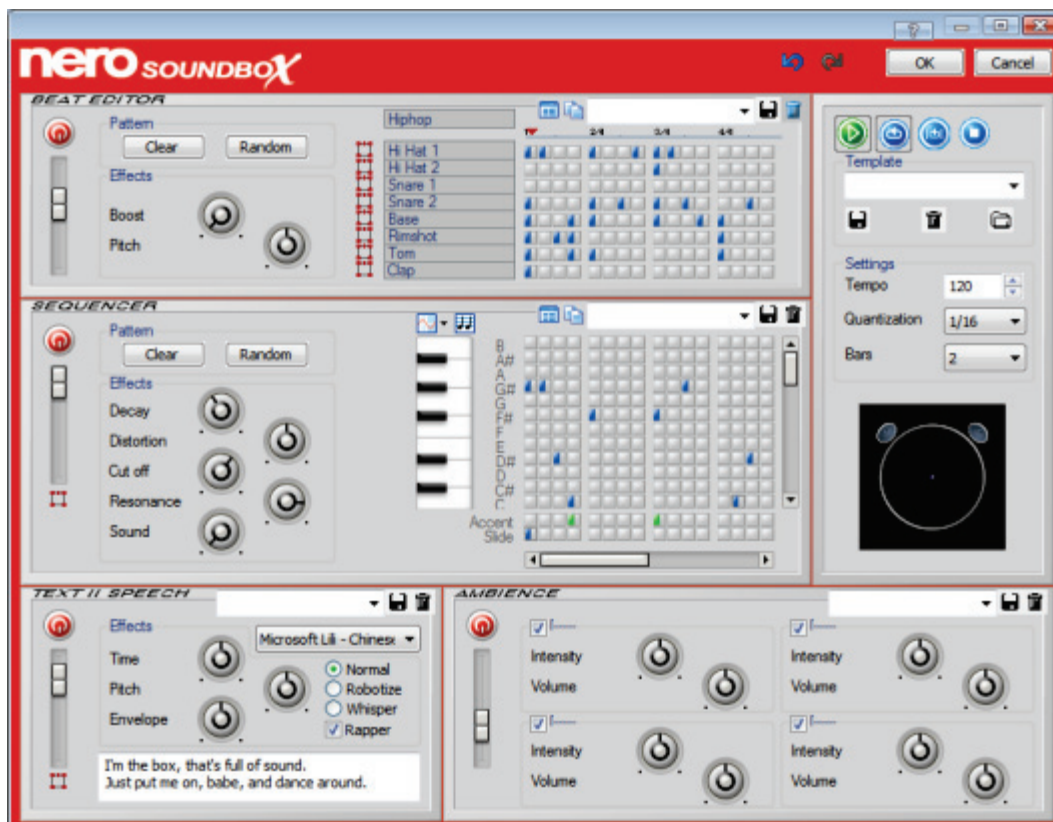
De volgende instelopties zijn beschikbaar in het item **Verbetering**:

Extrapolatie band	Met dit effect kunt u harmonieën aan de hoge en de lage frequenties toevoegen.
Ruisbeperking camera	Verwijdert (of vermindert) het zoemgeluid dat vaak wordt veroorzaakt door videocamera's.
Gelijkstroom offset-correctie	Hiermee worden de stroomcomponenten die schadelijk kunnen zijn voor luidsprekers automatisch verwijderd.
Tikken verwijderen	Hiermee worden tikken verwijderd. U kunt de intensiteit van het effect handmatig instellen.
Clipping verwijderen	Hiermee worden bijgeluiden en vervormingen verwijderd die het gevolg kunnen zijn van een teveel aan digitale of analoge signalen.
Zoemvermindering	Hiermee verwijdert u eventuele zoemgeluiden.
Filterset	Een verzameling filters die feedback en onregelmatigheden onderdrukken.
Ruisonderdrukking	Dit effect vermindert ongewenste ruis bij het opslaan van analoge signalen.

3.5 Nero SoundBox

Met Nero SoundBox kunt u audio-clips maken. Er zijn verschillende ritmes, muziektypes en instrumenten beschikbaar in de gebieden **Beat-editor**, **Sequencer** en **Sfeer**. U kunt ook tekst invoeren in het gebied **Text II Speech** dat in de maat van de muziek door een digitale stem wordt uitgesproken en achtergrondgeluiden aan een audio-clip toevoegen.



U kunt het venster Nero Soundbox openen via het item **Invoegen > SoundBox-clip** in de menubalk.


















Nero SoundBox

De algemene onderdelen worden herhaald in de verschillende secties van de Nero SoundBox-interface. Bovendien zijn er algemene instellingen beschikbaar in de Nero SoundBox-interface; ze kunnen worden toegepast in alle gebieden van de Nero SoundBox.

De volgende opties zijn beschikbaar:

Knop 	Schakelt de sectie in en uit.
Keuzeschakelaar 	Hiermee geeft u de intensiteit van de effecten op.

Schuifbalk 	Geeft het volume van effecten aan.
Weergavegebied 	Geeft de toewijzing van surround-geluid aan. Dit element wordt zichtbaar als u op de knop  klikt.
Vervolgkeuzelijst 	Hiermee kunt u verschillende profielen en sjablonen selecteren.
Knop 	Hiermee opent u het volledige patroon voor het geselecteerde profiel in een nieuw venster.
Knop 	Hiermee kopieert u inhoud (zoals het ritme of de melodie) van een maat naar de geselecteerde maat.
Weergavegebied 	Hiermee geeft u het ritmepatroon op. Een patroon bestaat uit vier maten.
Knop 	Hiermee slaat u een sjabloon of profiel op. Vervolgens kunt u de sjabloon of het profiel opnieuw gebruiken.
Knop 	Hiermee verwijdt u een sjabloon of profiel.
Knop 	Hiermee start u het afspelen van de Nero SoundBox-clip.
Knop 	Hiermee onderbreekt u het afspelen van de Nero SoundBox-clip.
Knop 	Hiermee herhaalt u de weergave van de gehele Nero SoundBox-clip.
Knop 	Hiermee herhaalt u de weergave van de geactiveerde selectie van de Nero SoundBox-clip.
Knop 	Hiermee stopt u het afspelen van de Nero SoundBox-clip.
Invoerveld Tempo	Hierin wordt het tempo van de Nero SoundBox-clip aangegeven.

Vervolgkeuzelijst Quantisatie	Hiermee bepaalt u de quantisering van de opname.
Vervolgkeuzelijst Maten	Toont tot 4 balken in de patroonweergave die vervolgens kunnen worden bewerkt. Zo voorkomt u dat steeds dezelfde maat wordt afgespeeld.
Weergavegebied 	Dit is een grafische weergave van de toewijzing van het geluid in de ruimte.

3.5.1 Beat Editor

In de **Beat-editor** kunt u de ritmes in verschillende muziekrichtingen maken. Het patroon bepaalt de beats van de individuele slaginstrumenten per maat.

In het gebied **Patroon** zijn de volgende knoppen beschikbaar:

Knop Wissen	Hiermee wist u een patroon.
Knop Willekeurig	Hiermee selecteert u een willekeurig patroon.

De volgende instelopties zijn beschikbaar in het item **Effecten**:

Keuzeschakelaar Boost	Hiermee geeft u de intensiteit op voor het geselecteerde profiel.
Keuzeschakelaar Pitch	Hiermee wijzigt u de toonhoogte in het profiel.
Vervolgkeuzelijst Muziekstijl	Hier kunt u de gewenste muziekstijl opgeven. De beschikbare opties onder het menu veranderen op basis van uw selectie in de lijst. Voor iedere muziekstijl worden de percussie-instrumenten weergegeven die bij die muziekstijl horen. Met het snelmenu van de percussie-instrumenten kunt u een bepaald instrument vervangen door een ander instrument.

3.5.2 Sequencer

In het gebied **Sequencer** kunnen de individuele tonen worden bewerkt.

Het patroon bepaalt de tonen van de specifieke maten. Als u de tonen wilt horen voordat u ze in het patroon invoegt, drukt u op een toets op het toetsenbord en beluistert u de toon.

In het gebied **Accent** van het patroon kunt u door één keer te klikken op een vak in de meter van de sample een toon toewijzen. Als u op een vakje dubbelklikt, wordt het vakje groen en

wordt de frequentie van de toon lineair over de lengte van het patroon gewijzigd en niet alleen voor één stap.

In het gebied **Dia** van de sample, kunt u de toon zijn eigenschappen geven en de basistoon aanpassen om zo naar de volgende toon over te vloeien om een opmerkelijke overgang van de toonverandering te voorkomen. Hierdoor is het einde van de "glijdende" toonhoogte dezelfde als die van de volgende toon.




In het gebied **Patroon** zijn de volgende knoppen beschikbaar:

Wissen	Hiermee verwijdt u een patroon.
Willekeurig	Hiermee selecteert u een willekeurig patroon.

De volgende keuzeknoppen zijn beschikbaar in het gebied **Effecten**:

Verval	Hiermee bepaalt u de lengte van de tonen.
Vervorming	Vervormt de toon en geeft de indruk dat hij luider lijkt.
Cut-off	Hiermee geeft u de maximale frequentie op waarmee de toon wordt gemaakt. Hoe hoger de keuzeschakelaar is ingesteld, hoe hoger de frequenties in de gegenereerde toon zullen zijn.
Resonantie	Hiermee kunt u resonantie aan de toon toevoegen.
Geluid	Hiermee kunt u het geluid aanpassen door middel van diverse parameters.

In het gebied **Sequencer** zijn de volgende knoppen beschikbaar:

	Hier worden de tonen grafisch weergegeven.
	Hiermee schakelt u tussen polyfonie en monofonie. Bij polyfonie worden meerdere tonen tegelijkertijd afgespeeld. Bij monofonie wordt er steeds slechts één toon afgespeeld.
	Hiermee opent u de vervolkeuzemenu waarin u golfbestanden met typische instrumentgeluiden kunt kiezen. U hebt de beschikking over bas, gitaar, piano, fluit of saxofoon.

3.5.3 Text II Speech

In het gebied **Text II Speech** kunt u tekst invoeren in het tekstvak.

De volgende opties zijn beschikbaar:

Keuzeschakelaar Tijd	Hiermee wijzigt u de afspeelsnelheid.
--------------------------------	---------------------------------------

Keuzeschakelaar Pitch	Hiermee wijzigt u de toonhoogte van de stem.
Keuzeschakelaar Envelope	Hiermee wijzigt u de formanten van de stem zonder dat u de toonhoogte wijzigt. Hoe hoger de keuzeschakelaar is ingesteld, des te hoger zullen de stemformanten worden verschoven.
Keuzerondjes Normaal, Robotiseren, Fluisteren	Hiermee bepaalt u het weergavevolume.
Selectievakje Rapper	Hiermee bepaalt u de uitspraak van de stem.
Invoerveld Ik ben het vak...	Hier geeft u de tekst op die moet worden uitgesproken.

3.5.4 Sfeer

In het gebied **Sfeer** kunt u profielen selecteren en deze als achtergrondgeluid gebruiken.

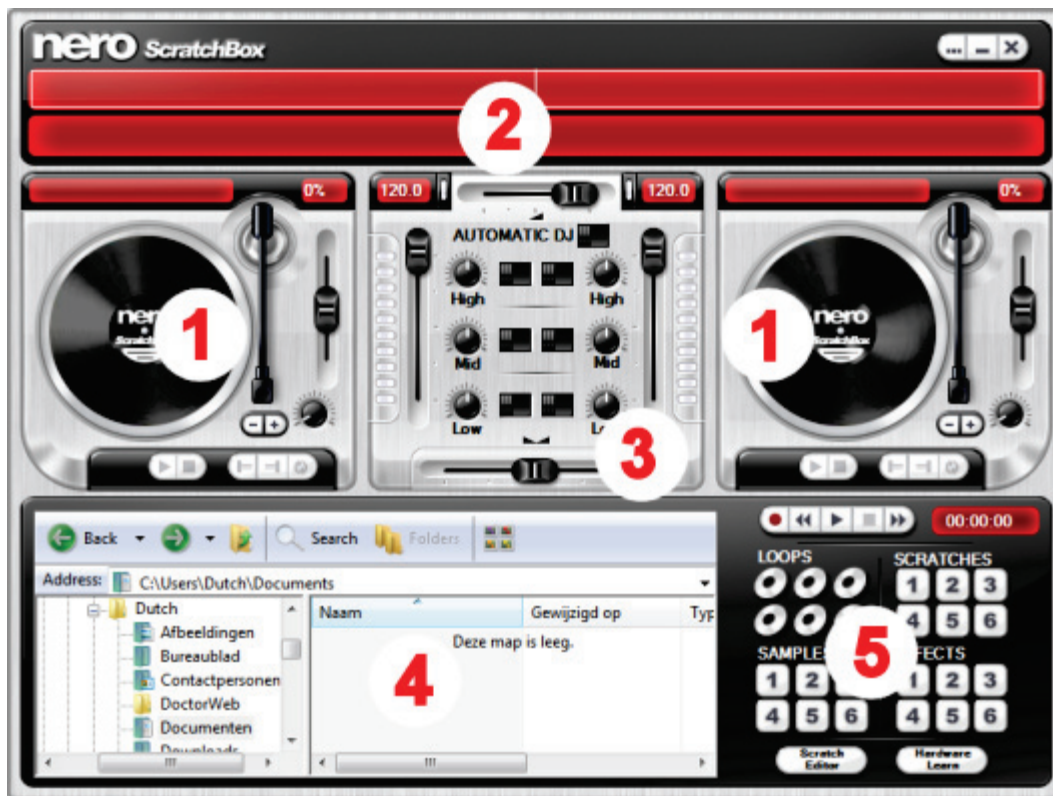
De volgende opties zijn beschikbaar:

Keuzeschakelaar Intensiteit / Volume	Hier geeft u het volume en de intensiteit van de achtergrondgeluiden op.
Vervolgkeuzelijst	Hiermee selecteert u een bestaand profiel. De schuifbalken Intensiteit en Volume worden aangepast aan het geïmporteerde profiel.

3.6 Nero ScratchBox

Met Nero ScratchBox kunt u een audio-clip in de track invoegen. U kunt het venster van de Nero ScratchBox openen via het item **Invoegen > ScratchBox-clip** in de menubalk.

Nero ScratchBox bestaat uit twee virtuele draaitafels (1) waarop u audio-bestanden kunt afspelen. Dit betekent bijv. dat u de audiobestanden van het gebied van de mixconsole (3) professioneel kunt mixen, de audiobestanden kunt verwerken met verschillende effecten in het gebied Extra (5) en de audiobestanden kunt scratchen.











Nero ScratchBox

U kunt de bestanden die u op de draaitafels wilt afspelen selecteren in het selectiegebied (4). De bekende Windows-mapstructuur wordt hier weergegeven. In de Peak-bestandweergave (2) wordt het audiobestand weergegeven als een peak-bestand.

3.6.1 Draaitafels

U kunt audiobestanden afspelen en bewerken op de draaitafels. De volgende instelopties zijn beschikbaar:





Knop 	Hiermee start u het afspelen van het audio-bestand.
Knop 	Hiermee stopt u het afspelen van het audiobestand.
Knop 	Hiermee onderbreekt u het afspelen van het audiobestand.
Knop 	Hier geeft u het beginpunt van een lus aan.






Knop 	Hier geeft u het eindpunt van een lus aan.
Knop 	Hiermee start u het afspelen van de lus in het audio-bestand.
Keuzeschakelaar 	Hiermee wijzigt u de afspeelsnelheid bij het starten en stoppen van een audio-bestand.
Knop 	Hiermee vertraagt u de afspeelsnelheid voor korte tijd. Deze functie simuleert het handmatig tegenhouden van een lp.
Knop 	Hiermee verhoogt u de afspeelsnelheid voor korte tijd. Deze functie simuleert het handmatig versnellen van een lp.
Het veld Weergeven 	Hier wordt de naam van het audiobestand weergegeven.
Schuifbalk 	Hiermee wijzigt u de afspeelsnelheid van het audio-bestand.
Het veld Weergeven 	Hiermee wordt aangegeven welke percentagewaarde wordt gebruikt om sneller of trager afspelen van het audiobestand te bepalen.

3.6.2 Mengtafel

Met de mengtafel kunt u het afspelen van de audio-bestanden op de draaitafels regelen.

De volgende opties zijn beschikbaar:

Schuifbalk 	Hiermee bepaalt u het volume van de volledige audio-uitvoer.
Het veld Weergeven 	Hier wordt het aantal "beats per minuut" aangegeven.
	Deze regelaar licht op als de audiobestanden met elkaar overeenkomen en de twee bestanden geschikt zijn om harmonieus te worden gemixt.
Schuifbalk 	Geeft het volume van de bijbehorende draaitafel aan.

Schaal 	Een grafische weergave van het afspelen van het audio-bestand.
Knop Automatische dj 	Hiermee stelt u de automatische overgang in van de twee audiobe-standen.
Keuzeschakelaar 	Hiermee stelt u de hoge, midden- en lage tonen in.
Knop 	Hiermee kunt u hoge, midden- en lage tonen in- en uitfaden.
Schuifbalk 	Hiermee mixt u de weergave van beide draaitafels.

3.6.3 Gebied Extra

In het gebied Extra kunt u sample-effecten selecteren en deze op de draaitafels afspelen. Bovendien kunt u de muziek die via de draaitafels wordt afgespeeld opnemen, de scratches die met de Nero ScratchEditor aan de opname zijn toegevoegd nogmaals bewerken en de handelingen van de mengtafel opnemen.

De volgende opties zijn beschikbaar in het gebied Extra:

Knop 	Hiermee neemt u het afspelen van beide audio-bestanden op. Alle handelingen die u uitvoert nadat u op deze knop hebt gedrukt worden vastgelegd.
Knop 	Hiermee spoelt u de opname snel vooruit.
Knop 	Hiermee spoelt u de opname terug.
Het veld Weergeven 	Hier wordt de voortgang van de opname aangegeven.
Knop 	Hiermee wordt een lus weergegeven.
Knop 	Hiermee worden gesamplede geluiden, scratches en effecten weergegeven.

Knop Hardware leren	Hiermee kunt u verbinding maken tussen een bedieningselement op de dj-hardware en een bedieningselement in de ScratchBox. Deze knop is alleen beschikbaar als er dj-hardware is aangesloten.
Knop ScratchEditor	Hiermee wordt het venster Nero ScratchEditor geopend. In de Nero ScratchEditor wordt voor iedere draaitafel een curve weergegeven. Bij een normale afspeelsnelheid loopt de curve lineair bij 100% langs de y-as. Scratches worden in de curve als positieve en negatieve percentages weergegeven. Een negatieve weergave geeft aan dat het audiobestand achterstevoren wordt afgespeeld en een positieve weergave betekent dat het bestand sneller wordt afgespeeld. Op de x-as wordt het tijdstip weergegeven en op de y-as de afspeelsnelheid van het audio-bestand op dat tijdstip.

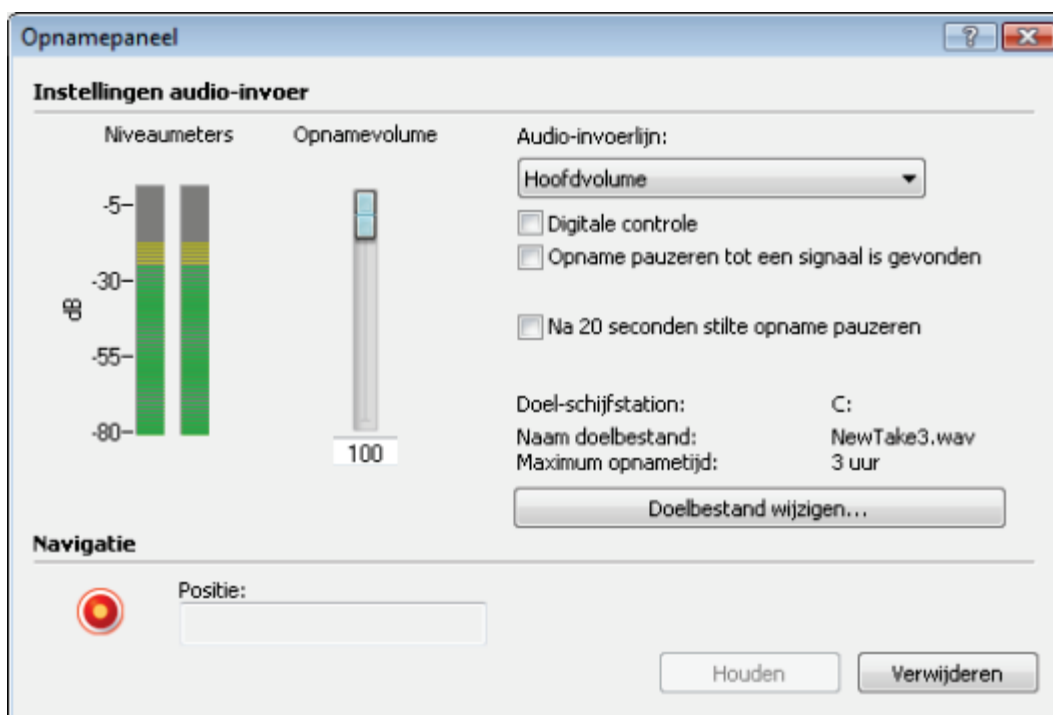
4 Importeren en opnemen

4.1 Audio opnemen

Met Nero SoundTrax kunt u audio opnemen van verschillende bronnen die zijn aangesloten op uw geluidskaat (bijv. een microfoon, platendraaier of cassette recorder). Alle opnamen worden gecontroleerd in het venster **Opnamepaneel**.

4.1.1 Opnamepaneel

U kunt het venster **Opnamepaneel** bereiken via de knop  in de werkbalk.




Het venster Opnamepaneel

De volgende instelopties zijn beschikbaar in het gebied **Instellingen Audio-invoer** van het venster **Opnamepaneel**:

Grafiek Niveaumeters	Toont het opnamevolume in dB.
Schuifbalk Opnamevolume	Hier geeft u het volume van de opname op.
Vervolgkeuzelijst Audio-invoerlijn	Hier selecteert u de audio-invoer.

Selectievakje Digitale controle	Schakelt het geluid van de audiobron uit zodat u kunt horen wat u opneemt.
Selectievakje Opname pauzeren tot een signaal is gevonden	Pauzeert de opname-eenheid tot een signaal is gedetecteerd van de geselecteerde audio-invoer.
Selectievakje Na 20 seconden stilte opname pauzeren	Pauzeert de opname wanneer er gedurende 20 seconden geen signaal werd gedetecteerd van de geselecteerde audio-invoer.
Knop Doelbestand wijzigen	Opent het venster Opslaan als waarin u het doelschijfstation, de doelbestandsnaam en de indeling van het doelbestand kunt wijzigen. Alleen beschikbaar voordat u de opname start.

De volgende instelopties zijn beschikbaar in het gebied **Navigatie**:


Knop 	Hiermee start u de opname van een audiobestand.
Het veld Weergeven Positie	Toont de positie van de opname.
Knop Houden	Sluit het venster Opnamepaneel en voegt de opname in de trackweergave in.
Knop Verwijderen	Hiermee wordt het venster Opnamepaneel gesloten. Uw opname wordt niet opgeslagen.



4.1.2 Audiobestand opnemen

Er moet aan de volgende voorwaarde zijn voldaan:

- Een opnameapparaat, bijvoorbeeld een microfoon, is aangesloten op de input van de geluidskaart

Voer de volgende stappen uit om een audiobestand op te nemen:

1. Klik op de knop  in het hoofdvenster.
→ Het dialoogvenster **Opname-instellingen** wordt geopend.
2. Selecteer de gewenste bitdiepte in de vervolgkeuzelijst **Resolutie**.
3. Als u in mono wilt opnemen, schakelt u het selectievakje **Stereo-opname** in.

4. Als u een andere map wilt kiezen voor het opslaan van het opgenomen bestand, klikt u op de knop  en selecteert u de map waarin u het doelbestand wilt opslaan.
5. Klik op de knop **OK**.
→ Het venster **Opnamepaneel** wordt geopend.
6. Selecteer de gewenste opname-ingang in de vervolgkeuzelijst **Audio-invoer lijn**.
7. Als u wilt horen hoe de muziek klinkt nadat u het opnamevolume hebt aangepast, moet u het selectievakje **Digitale controle** inschakelen.
8. Start het afspelen van de grammofoonplaat of de cassette.
9. Gebruik de schuifregelaar **Opnamevolume** om het opnamevolume af te stellen en zorg ervoor dat de **niveaumeters** in het gele gebied staan.
10. Als u de opname wilt pauzeren tot er een signaal is gedetecteerd bij de opname-invoer, schakelt u het selectievakje **Opname pauzeren tot een signaal is gevonden** in.
Als u de opname wilt pauzeren als er geen signaal is gedetecteerd bij de opname-invoer na 20 seconden, schakelt u het selectievakje **Na 20 seconden stilte opname pauzeren** in.
11. Als u het doelbestand wilt wijzigen, klikt u op de knop **Doelbestand wijzigen** en selecteert u de map waar u het audiobestand wilt opslaan.
12. Klik op de knop .
→ Het systeem start de opname.
13. Klik op de knop **II** om de opname te stoppen.
14. Klik op de knop **Behouden**.
→ De opname wordt ingevoegd in de trackweergave.
→ U hebt een audiobestand opgenomen.

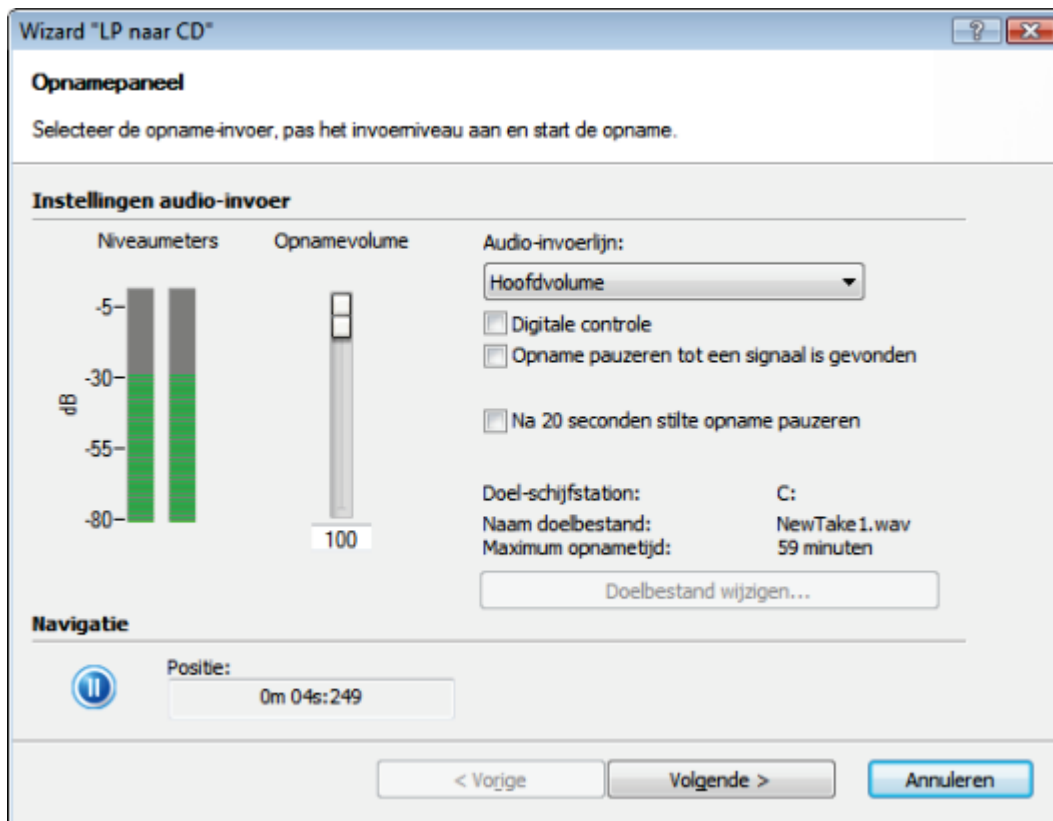
4.1.3 Opnemen van een cassette of grammofoonplaat

Er moet aan de volgende voorwaarde zijn voldaan:

- Er moet een platenspeler of cassette recorder op de input van de geluidskaart zijn aangesloten.

Voer onderstaande stappen uit als u van een grammofoonplaat of cassette wilt gaan opnemen:

1. Klik op het item **Extra > Wizards > Wizard lp naar cd/Wizard cassette naar cd** in de menubalk.
→ De **Wizard lp naar cd** of **Wizard cassette naar cd** wordt geopend in het scherm **Opnamepaneel**.




Het venster Opnamepaneel

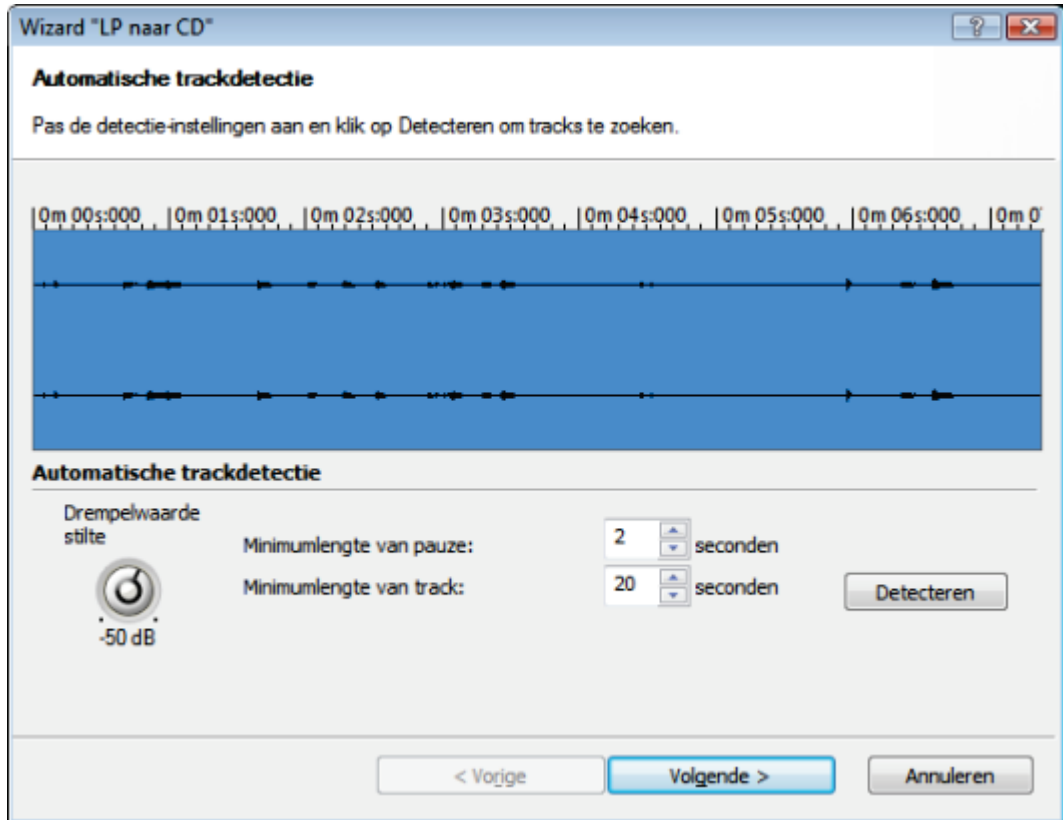
2. Als u wilt horen hoe de muziek klinkt nadat u het opnamevolume hebt aangepast, moet u het selectievakje **Digitale controle** inschakelen.
3. Start het afspelen van de grammofoonplaat of de cassette.
4. Gebruik de schuifregelaar **Opnamevolume** om het opnamevolume af te stellen en zorg ervoor dat de **niveaumeters** in het gele gebied staan.



Als de niveaumeter voornamelijk in het rode gebied staat, wordt het geluid vervormd.

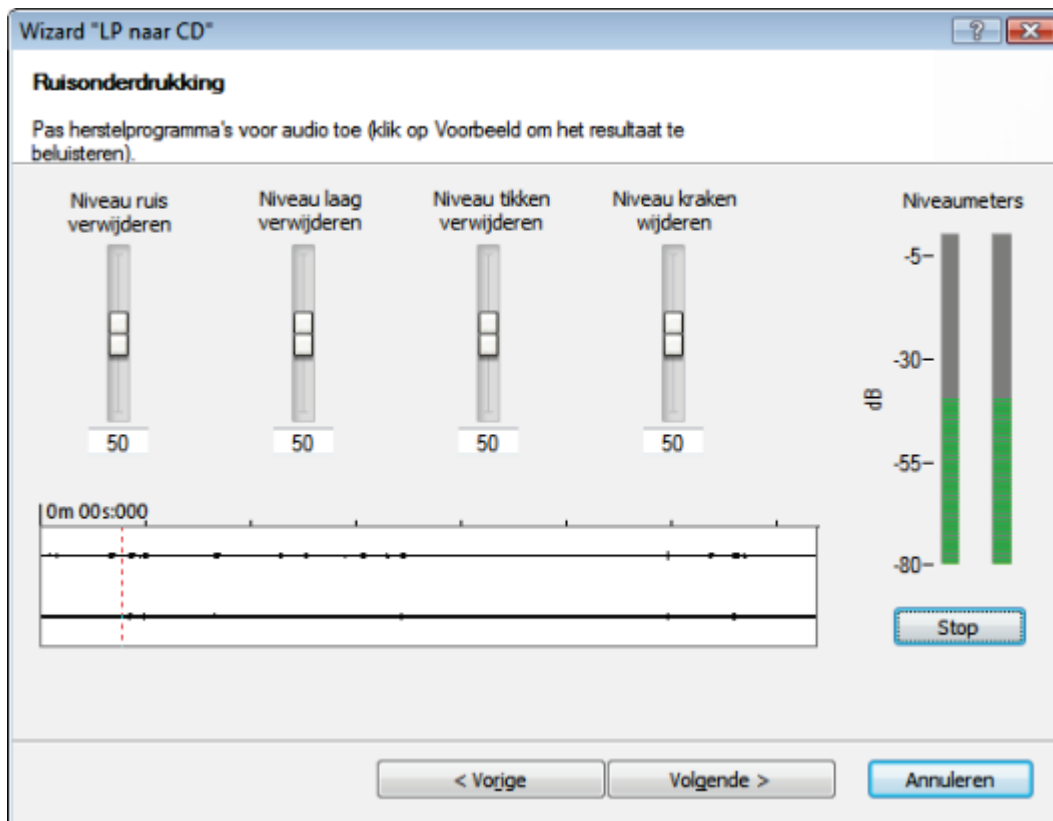
5. Als u de opname wilt pauzeren tot er een signaal is gedetecteerd bij de opname-invoer, schakelt u het selectievakje **Opname pauzeren tot een signaal is gevonden** in. Als u de opname wilt pauzeren als er geen signaal is gedetecteerd bij de opname-invoer na 20 seconden, bijv. omdat de cassette het einde van de eerste zijde heeft bereikt, schakelt u het selectievakje **Na 20 seconden stilte opname pauzeren** in.
6. Als u het doelbestand wilt wijzigen, klikt u op de knop **Doelbestand wijzigen** en selecteert u de map waar u het audiobestand wilt opslaan.
7. Klik op de knop .
 - Het systeem start de opname.

8. Als u het vastleggen wilt annuleren, klikt u op de knop **||**.
9. Klik op de knop **Volgende**.
 - Het venster **Automatische trackdetectie** wordt weergegeven.



Het venster Automatische trackdetectie

10. Draai aan de keuzeknop **Stilte drempel** tot de dB-waarde van de pauze is bereikt.
11. Geef in het tekstvak **Minimumlengte van pauze** de minimale duur op voor een pauze.
 - Nero SoundTrax detecteert passages in het audiobestand en voegt automatisch een pauze in.
12. Geef in het tekstvak **Minimumlengte van track** de minimale duur op voor een track.
13. Klik op de knop **Detecteren**.
 - De tracks in de opname worden automatisch gedetecteerd. De gedetecteerde tracks worden weergegeven in het respectieve scherm.
14. Klik op de knop **Volgende**.
 - Het venster **Ruisonderdrukking** wordt weergegeven.



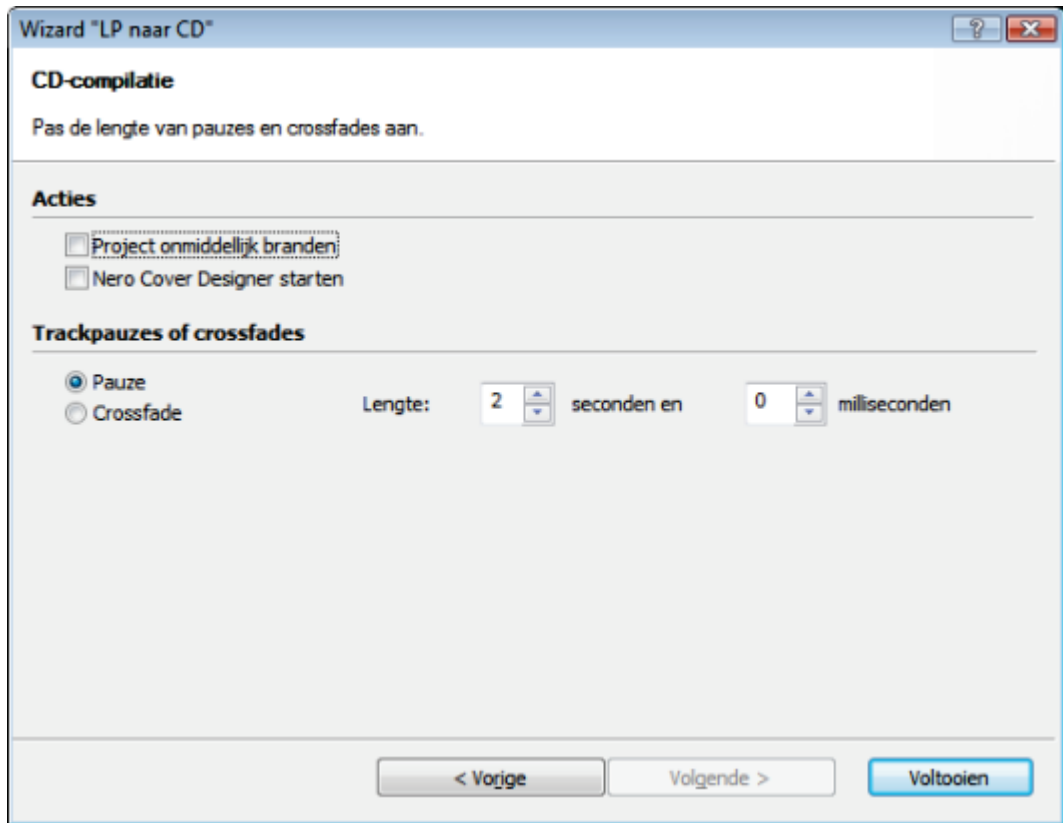
Het venster Ruisonderdrukking

15. Gebruik de schuifregelaar **Niveau ruis verwijderen** om de gewenste drempelwaarde op te geven voor het verwijderen van ruis, gekraak en gezoem.
16. Gebruik de schuifregelaar **Niveau laag verwijderen** om de gewenste drempelwaarde op te geven voor het verwijderen van lage-frequentiesignalen die bij het opnemen van lp's kunnen optreden.



Met deze filter verwijdert u ook de lage frequenties uit de oorspronkelijke opname. Zet daarom de drempelwaarde niet te hoog.

17. Gebruik de schuifregelaar **Niveau tikken verwijderen** om de gewenste drempelwaarde op te geven voor het verwijderen van tikken die bij het opnemen van lp's kunnen optreden.
18. Gebruik de schuifregelaar **Niveau kraken verwijderen** om de gewenste drempelwaarde op te geven voor het verwijderen van gekraak dat bij het opnemen van lp's kan optreden.
19. Klik op de knop **Voorbeeld**.
 - U hoort nu hoe de opname klinkt met de filters.
20. Klik op de knop **Stoppen** om de voorbeeldweergave te stoppen.
21. Klik op de knop **Volgende**.
 - Het venster **Cd-compilatie** wordt weergegeven.




Het venster cd-compilatie

22. Als u het project meteen wilt gaan branden, schakelt u het selectievakje **Project onmiddellijk branden** in.
23. Als u Nero CoverDesigner wilt starten, schakelt u het selectievakje **Nero CoverDesigner starten** in.
24. Als u pauzes wilt invoegen tussen de individuele tracks, schakelt u het keuzerondje **Pauze** in en voert u de duur in seconden en milliseconden in de respectieve tekstvakken in. Als u wilt dat de tracks in elkaar overvloeien, schakelt u het keuzerondje **Crossfade** in.
25. Klik op de knop **Voltooien**.
→ U hebt een lp of cassette opgenomen.

4.2 Een audio-cd importeren

Voer de volgende stappen uit als u tracks van een audio-cd wilt importeren:

1. Plaats de audio-cd in een cd-station.
2. Klik op het item **Audio > Importeren van audio-cd** in de menubalk.
→ Het venster **Audio-cd importeren** wordt geopend.
3. Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Cd-rom-apparaat** het station waarin u de cd hebt geplaatst.

4. Als u de doelmap voor het opslaan van de geïmporteerde audiobestanden wilt opgeven, klikt u op de knop  en kiest u in de mapstructuur de map waarin u de geïmporteerde cd-tracks wilt opslaan.

5. Selecteer alle cd-tracks die u wilt importeren in de keuzelijst.



Door Shift ingedrukt te houden terwijl u klikt, kunt u meerdere items in een keuzelijst selecteren.

6. Klik op de knop **OK**.

→ U hebt cd-tracks van een audio-cd geïmporteerd.

5 Track bewerken

Met Nero SoundTrax kunt u tracks bewerken door audioclips in te voegen en verschillende effecten en verbeteringsopties toe te passen.

Er moet aan de volgende voorwaarde zijn voldaan:

- U hebt een track ingevoegd in het trackweergavegebied en de trackeigenschappen volgens uw voorkeur gewijzigd, waarbij u de track hebt voorbereid voor verdere wijzigingen.



Standaard wordt één track ingevoegd in het trackweergavegebied. Als deze track werd verwijderd of als u extra tracks in het trackweergavegebied wilt invoegen, klikt u op het item **Tracks > Track invoegen** in de menubalk.

5.1 Clips invoegen

Om een clip in de track in te voegen, gaat u als volgt te werk:

1. Als u een audioclip of audiolus in de track wilt invoegen:
 1. Open het snelmenu in het trackweergavegebied en klik op het item **Audiobestand(en) invoegen / Audiolus(sen) invoegen**.
→ Er verschijnt een dialoogvenster.
 2. Selecteer het audiobestand dat u wilt invoegen.
 3. Klik op de knop **Openen**.
→ Het audiobestand wordt als peak-bestand in de track ingevoegd.
2. Een audioclip opnemen en direct in de track invoegen als audiobestand:
 1. Open het snelmenu in het trackweergavegebied en klik op het item **Audioclip opnemen**.
 2. Breng de gewenste wijzigingen aan en klik op de knop **Behouden** nadat de opname is voltooid.
→ De audioclip wordt automatisch ingevoegd in de track.
3. Een ScratchBox- of SoundBox-clip invoegen:
 1. Open het snelmenu in het trackweergavegebied en klik op het item **ScratchBox-clip invoegen / Soundbox-clip invoegen**.
→ Het respectieve venster wordt geopend.
 2. Maak de clip en sluit het venster.
→ De clip wordt automatisch ingevoegd in de track.
→ U hebt een clip in de track ingevoegd.

5.2 Secties aan een track toevoegen

Met Nero SoundTrax kunt u secties toevoegen aan uw audiotracks door cd-tracksplitsingen, cd-indexen en labels in te voegen. Deze opties zijn vooral nuttig als u individuele audiobe-

standen wilt maken vanaf uw project en ze op cd wilt branden in plaats van ze op te slaan of het project als één groot audiobestand te branden.

Volg onderstaande stappen als u secties wilt toevoegen aan een track:

1. Een cd-track splitsen:

1. Definieer de positie waar u een cd-tracksplitsing wilt invoegen door op de respectieve locatie in het trackweergavegebied te klikken.
2. Klik met de rechtermuisknop op het trackweergavegebied om het snelmenu te openen en klik op het item **Scheiding cd-tracks invoegen**.
→ De splitsing van de cd-track wordt in de track ingevoegd.
3. Als u de eigenschappen voor de cd-tracksplitsing wilt bewerken, klikt u met de rechtermuisknop op het pictogram van de cd-track en klikt u vervolgens op het item **Eigenschappen**.
→ Het venster **Eigenschappen trackscheiding** wordt geopend.
4. Definieer de exacte positie van de tracksplitsing en de pauzelengte vóór deze cd-track volgens uw voorkeur en voer de informatie voor **Titel** en **Artiest** in de respectieve invoervelden in.
5. Klik op de knop **OK**.
→ U hebt de eigenschappen voor de cd-tracksplitsing bewerkt.

2. Een cd-index invoegen:

1. Definieer de positie waar u een cd-index wilt invoegen door op de respectieve locatie in het trackweergavegebied te klikken.
2. Klik met de rechtermuisknop op het trackweergavegebied om het snelmenu te openen en klik op het item **Cd-index invoegen**.
→ De cd-index wordt in de track ingevoegd.
3. Als u de eigenschappen voor de cd-index wilt bewerken, klikt u met de rechtermuisknop op het pictogram van de cd-index en klikt u vervolgens op het item **Eigenschappen**.
→ Het venster **Eigenschappen index** wordt geopend.
4. Definieer de exacte positie van de cd-index.
5. Klik op de knop **OK**.
→ U hebt de eigenschappen voor de cd-index bewerkt.

3. Een label invoegen:

1. Definieer de positie waar u een label wilt invoegen door op de respectieve locatie in het trackweergavegebied te klikken.
2. Klik met de rechtermuisknop op het trackweergavegebied om het snelmenu te openen en klik op het item **Label invoegen**.
→ Het venster **Eigenschappen label** wordt geopend.
3. Definieer de exacte positie van het label en voer een titel in het invoerveld **Titel** in.
4. Klik op de knop **OK**.
→ Het label wordt in de track ingevoegd.
→ U hebt secties aan de track toegevoegd.

5.3 Crossfades toepassen

Met Nero SoundTrax kunt u een crossfade maken tussen twee audiobestanden (d.w.z. dat u deze audiobestanden combineert zonder het geluid van deze bestanden te storen).

Crossfades vormen een vloeiende overgang tussen de audiobestanden en zijn daarom een fantastisch middel voor het maken van audiomixes.

5.3.1 Crossfade maken

Om een crossfade te maken tussen twee audiobestanden, gaat u als volgt te werk:

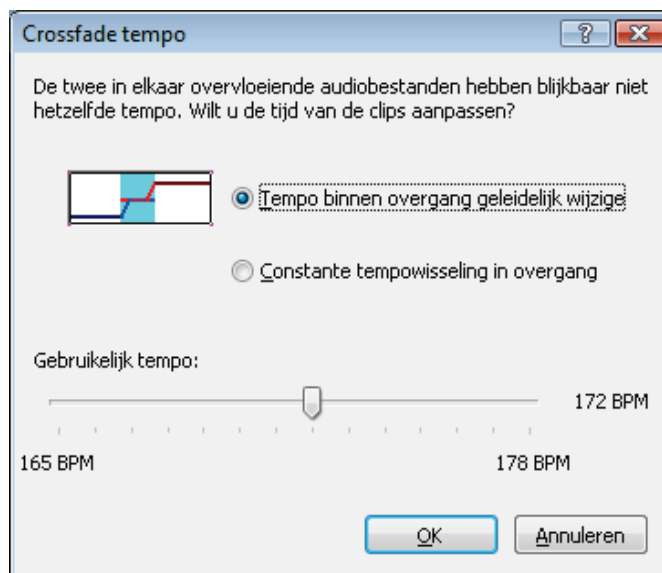
1. Klik met de rechtermuisknop op het trackweergavegebied om het snelmenu te openen en klik op het item **Audiobestand(en) invoegen**.
→ Er verschijnt een dialoogvenster.
2. Selecteer het audiobestand dat u wilt invoegen.
3. Klik op de knop **Openen**.
→ Het audiobestand wordt als peak-bestand in de track ingevoegd.
4. Voeg een tweede audiobestand in dezelfde track in zoals hierboven beschreven.
5. Sleep het tweede audiobestand over het eerste.
→ Een rode X verschijnt in het gebied waarin de twee audiobestanden overlappen.
→ U hebt een crossfade gemaakt tussen twee audiobestanden.

5.3.2 Crossfade-eigenschappen bewerken

Na het maken van een crossfade, kunt u de eigenschappen bewerken van het crossfade-gebied (d.w.z. het gebied waarin de twee audiobestanden overlappen).

Volg de onderstaande stappen om de crossfade-eigenschappen te bewerken:

1. Klik met de rechtermuisknop op de rode X in het crossfadegebied.
→ Er wordt een snelmenu geopend.
2. Als u een bepaalde crossfademethode wil toepassen, klikt u op de gewenste methode.
3. Als u wilt dat het tempo van de twee audiobestanden voor het crossfadegebied overeenkomen:
 1. Klik op het item **Tempi afstemmen**.
Het venster **Crossfade Tempo** wordt geopend.



2. Als u een vloeiende overgang tussen de twee audiobestanden wilt maken, selecteert u het keuzerondje **Tempo geleidelijk wijzigen met overgang**.
3. Als u een veeleer ruwe overgang tussen de twee audiobestanden wilt maken, selecteert u het keuzerondje **Hard tempo schalen binnen overgang**.
4. Als u het tempo handmatig wilt definiëren (in bpm) voor het crossfadegebied, verplaatst u de schuifregelaar **Gewoon tempo** naar de gewenste positie.
5. Klik op de knop **OK**.
→ U hebt de crossfade-eigenschappen bewerkt.

5.4 Effecten en verbeteringsopties toepassen





Voer de volgende stappen uit om effecten en verbeteringsopties toe te passen:




1. Een volumecurve of pan-curve in de track invoegen:
 1. Klik op het item **Tracks > Volumecurve toevoegen / Pan-curve toevoegen** in de menubalk.
→ De curve wordt in de track ingevoegd.
 2. Ga door met het bewerken van de curve.
2. Het geluid van de track wijzigen:
 1. Klik in het trackgebied aan de linkerzijde op de knop **De effectketen bewerken**.
→ Het venster **Editor effectketen** wordt geopend.
 2. Voeg de gewenste geluidswijziging toe aan de effectketen.
3. De effectketen voor de track bewerken:
 1. Klik met de rechtermuisknop op het trackweergavegebied om het snelmenu te openen en klik op het item **Effectketen track bewerken**.
→ Het venster **Editor effectketen - Track** wordt geopend.

2. Bewerk de effectketen voor de track.
4. Een toewijsbare effectgroepcurve aan een track toevoegen:
 1. Klik met de rechtermuisknop op het trackweergavegebied om het snelmenu te openen en klik op het item **Toewijsbare effectcurve toevoegen**.
 - Het venster **Effectgroepcurve toevoegen** wordt geopend.
 2. Selecteer de gewenste effectgroepcurve en klik op de knop **OK**.
 - De effectgroepcurve wordt in de track ingevoegd.
5. Als u de track wilt uitschakelen, opent u het snelmenu door met de rechtermuisknop in het trackweergavegebied te klikken en klikt u op het item **Track uitschakelen**.
 - De track wordt uitgeschakeld. Het peak-bestand wordt verborgen.
 - U hebt de track bewerkt.

5.5 Een Nero ScratchBox-clip maken

Voer onderstaande stappen uit als u een Nero ScratchBox-clip wilt maken:

1. Selecteer een audiobestand in de navigatiestructuur linksonder in de Nero ScratchBox.
2. Sleep het bestand naar een van de draaitafels.
 - De naam van het audiobestand wordt in het weergaveveld boven de draaitafel weergegeven.
3. Een lus in het audio-bestand instellen:
 1. Start het afspelen van het audio-bestand.
 2. Klik op het gewenste startpunt van de lus op de knop .
 3. Klik op het gewenste eindpunt van de lus op de knop .
 4. Klik op de knop  om de gedefinieerde lus af te spelen.
4. Als u de afspeelsnelheid voor korte tijd wilt verlagen of verhogen, klikt u op de knop **Min** of **Plus** van de draaitafel.
5. Als u de afspeelsnelheid permanent wilt verhogen, schuift u de regelaar van de draaitafel omhoog.
 - De toename van de snelheid wordt in het rode veld boven de schuifregelaar in procenten weergegeven.
6. Als u de afspeelsnelheid permanent wilt verlagen, schuift u de regelaar van de draaitafel omlaag.
 - De afname van de snelheid wordt in het rode veld boven de knop in procenten weergegeven.
7. Als u een fade-in en een fade-out aan het begin en het eind van het audiobestand wilt invoegen, draait u de schuifregelaar op de draaitafel naar rechts.
8. Als u hoge, midden- of lage tonen volledig uit het audiobestand wilt filteren, drukt u de schakelaar  voor de respectieve toon naar rechts.
 - De schakelaar licht daarop rood op.

9. Als u automatisch van het ene naar het andere audiobestand wilt crossfaden, zet u de schuifregelaar **Automatische dj**  op de mengtafel naar rechts.
10. Als u handmatig van het ene naar het andere audiobestand wilt crossfaden, gebruikt u de onderste schuifregelaar op de mengtafel en verschuift u deze in de richting van de gewenste draaitafel.
11. Als u het volume van de draaitafels afzonderlijk wilt aanpassen, gebruikt u de verticale schuifregelaars van de draaitafels.
12. Als u het volume van beide audiobestanden wilt wijzigen, verschuift u de schuifregelaar op de mengtafel.
13. Als u een lus uit het gebied Extra wilt afspelen, sleept u het gewenste luspictogram naar een draaitafel.
14. Als u een samplescratch wilt gebruiken vanaf het gebied Extra, klikt u op de gewenste cijfertoets.
 - Scratches 1 - 3 gelden voor de linker draaitafel en scratches 4 - 6 voor de rechter draaitafel.
15. Als u een sample-geluid of -effect wilt toevoegen, klikt u op de gewenste cijfertoets onderaan links of rechts van het gebied Extra.
16. Als u een weergave wilt opnemen, klikt u op de knop  en start u het afspelen van de audiobestanden.
 - Alle handelingen die u tijdens de opname uitvoert, worden ook vastgelegd.
17. Klik op de knop  als u de opname wilt stoppen.
18. De scratches in de opname achteraf bewerken:
 1. Klik op de knop **Nero ScratchEditor** in het gebied Extra.
 - Het venster **Nero ScratchEditor** wordt geopend.
 2. Verander de scratches door op de afspeelcurve van de bijbehorende draaitafel te klikken en verplaats de handgrepen om de scratches te bewerken.
 3. Sluit het venster **Nero ScratchEditor**.
 - De wijzigingen zijn aanvaard.
 - U hebt een Nero ScratchBox-clip gemaakt.

5.6 Een volumecurve maken

Met een volumecurve kunt u het volume van de track laten variëren.

Ga als volgt te werk als u een volumecurve wilt maken:

1. Selecteer de track waarvan u het volume wilt wijzigen.
2. Klik op het item **Tracks > Volumecurve toevoegen** in de menubalk.
 - De volumecurve wordt weergegeven in de track. In de linkermarge van de track wordt de percentageschaal voor het volume weergegeven, met waarden variërend van 0 tot 100.

3. Verplaats het startpunt van de curve (het rechthoekje in de linkerhoek) naar het gewenste beginvolume.
4. Klik op het punt in de volumecurve waar de wijziging in het volume moet plaatsvinden en verplaats het rechthoekje omhoog of omlaag.
5. Herhaal de voorgaande stappen totdat u alle punten voor de volumecurve hebt ingesteld.
6. Als u een specifiek curvepunt wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op het gewenste punt en selecteert u **Curvepunt verwijderen** in het weergegeven snelmenu.
7. De instellingen voor een curvepunt nauwkeuriger instellen:
 1. Klik met de rechtermuisknop op het gewenste curvepunt en selecteer **Curvepunt bewerken** in het weergegeven snelmenu.
→ Het venster **Curvepunt bewerken** wordt geopend.
 2. Geef in de invoervelden **Min.** en **Sec.** in het gebied **Positie tijdslijn** de gewenste positie op voor het curvepunt.
 3. Geef in het tekstvak **Volume** in het gebied **Waarde** het gewenste volume op in decibel.
 4. Klik op de knop **OK**.
→ U hebt een volumecurve gemaakt en deze aan de track toegevoegd.

5.7 De verdeling van het surround-geluid wijzigen

Met Nero SoundTrax kunt u verschillende uitvoerniveaus toewijzen aan de luidsprekers tijdens het afspelen van een track. Dit verandert het geluidscentrum van de kamer zodat het geluid "migreert". Hiervoor worden sleutelpunten in de track gecreëerd zodat u de verplaatsing van het geluid opnieuw kunt gebruiken bij het afspelen van andere bestanden.

Voer onderstaande stappen uit als u de verdeling van het surround-geluid wilt wijzigen:



In het algemeen geldt: hoe verder u de stip van de luidspreker verplaatst, hoe zachter het geluid van die luidspreker wordt. Hoe dichterbij u de groene stip naar de luidspreker verplaatst, hoe luider het geluid wordt.

Het geluid van de rechterluidspreker wordt luider wanneer de stip naar rechts wordt verplaatst; het geluid van de linkerluidspreker wordt luider wanneer de stip naar links wordt verplaatst.

Als u de stip in de hoek boven een van de luidsprekers plaatst, zal alleen die luidspreker geluid weergeven terwijl de andere luidspreker volledig gedempt zal zijn. U bereikt hetzelfde effect door op een van de luidsprekers te dubbelklikken, deze luidspreker wordt daarop geel weergegeven.

1. Klik in het trackgebied in het veld **Verdeling surround-geluid** op de groene stip en verplaats de stip door de muisknop ingedrukt te houden.
→ De verplaatsing van de stip wordt gemarkeerd door sleutelpunten in het trackweergavegebied. Deze sleutelpunten bestaan uit een stippellijn en een ruit boven de lijn.
2. Als u een sleutelpunt in de track wilt verplaatsen, klikt u op het ruitvormige pictogram boven het gewenste sleutelpunt en verplaatst u het figuur naar links of naar rechts.

3. Als u een sleutelpunt uit de track wilt verwijderen, klikt u op het ruitvormige pictogram boven het gewenste sleutelpunt en drukt u op de toets **Delete** op het toetsenbord.
→ U hebt de verdeling van het surround-geluid van de track aangepast.

5.8 Een pan-curve maken

Met een pan-curve kunt u het volume voor de afzonderlijke kanalen variëren over de lengte van de track. Zo kunt u bijvoorbeeld bij een stereobestand het linkerkanaal in eerste instantie harder zetten dan het rechterkanaal en zo een beweging simuleren.


Ga als volgt te werk als u een pan-curve wilt maken:

1. Selecteer de track waarvan u de volumedistributie wilt wijzigen.
2. Klik op het item **Tracks > Pan-curve toevoegen** in de menubalk.
→ De pan-curves worden weergegeven in de track. In de linkermarge van de track wordt de percentageschaal voor het volume weergegeven, met waarden variërend van 0 tot 100. Het startpunt van de curve bevindt zich op 0, een waarde die staat voor een consistente volumetoewijzing.
3. Verplaats het startpunt van de curve (het rechthoekje in de linkerhoek) naar het gewenste beginvolume.
4. Klik op het punt in de volume-curve waar de wijziging in de volumeverdeling moet plaatsvinden en verplaats het rechthoekje omhoog of omlaag.
5. Herhaal de voorgaande stappen totdat u alle punten voor de pan-curve hebt ingesteld.
6. Als u een specifiek curvepunt wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op het gewenste punt en selecteert u **Curvepunt verwijderen** in het weergegeven snelmenu.
7. De instellingen voor een curvepunt nauwkeuriger instellen:
 1. Klik met de rechtermuisknop op het gewenste curvepunt en selecteer **Curvepunt bewerken** in het weergegeven snelmenu.
→ Het venster **Curvepunt bewerken** wordt geopend.
 2. Geef in de invoervelden **Min.** en **Sec.** in het gebied **Positie tijdlijn** de gewenste positie op voor het curvepunt.
 3. Voer de gewenste pan-waarde in procent in het tekstvak **Pan** van het gebied **Waarde** in.
 4. Klik op de knop **OK**.
→ U hebt een pan-curve gemaakt en deze aan de track toegevoegd.

5.9 Een effectketen maken

Voer onderstaande stappen uit als u een effectketen wilt maken:

1. Als u een effectketen wilt maken voor alle tracks, klikt u op het item **Invoegen > Effect in > Master effectketen** in de menubalk.
2. Als u een effectketen wilt maken voor een specifieke track, klikt u op het item **Invoegen > Effect in > Track effectketen** in de menubalk.

- Het venster **Editor effectketen** wordt geopend.
 - 3. Klik op de knop **Toevoegen** en kies het gewenste effect in het weergegeven menu.
 - De beschikbare knoppen zijn afhankelijk van het geselecteerde effect.
 - 4. Definieer de andere instellingen zoals gewenst.
-  De daaropvolgende instellingen zijn afhankelijk van het geselecteerde effect en worden hier niet verder beschreven.
- 5. Herhaal bovenstaande stappen totdat u alle gewenste effecten hebt toegevoegd.
 - 6. Klik op de knop **Sluiten**.
 - 7. Klik met de rechtermuisknop in een leeg gebied van de track waarvan u de effectketen wilt verwijderen en selecteer **Effectketen track bewerken** in het snelmenu.
 - U hebt een effectketen gemaakt.

5.10 Een effectketensjabloon maken of gebruiken

Voer de volgende stappen uit om uw eigen effectketensjabloon te maken of om een vooraf gedefinieerde sjabloon te gebruiken:

1. Als u een effectketen wilt maken voor alle tracks, klikt u op het item **Invoegen > Effect in > Master effectketen** in de menubalk.
 Als u een effectketen wilt maken voor een specifieke track, klikt u op **Invoegen > Effect in > Track effectketen** in de menubalk.
 - Het venster **Editor effectketen** wordt geopend.
2. Klik op de knop **Toevoegen** en kies het gewenste effect in het weergegeven menu.
 - De beschikbare knoppen zijn afhankelijk van het geselecteerde effect.
3. Als u een vooraf gedefinieerde sjabloon wilt gebruiken, selecteert u de gewenste sjabloon in de vervolgkeuzelijst in de linkerbenedenhoek van het venster.
4. Uw eigen sjabloon maken:
 1. Definieer de andere instellingen en het effect zoals gewenst.
 2. Voer een sjabloonnaam in het vervolgkeuzemenu in de linkerbenedenhoek van het venster in.
 3. Klik op de knop **+**.
 - U hebt een effectsjabloon opgeslagen.
5. Een sjabloon verwijderen:
 1. Selecteer de sjabloon in het vervolgkeuzemenu in de linkerbenedenhoek van het venster.
 2. Klik op de knop **—**.
 - U hebt een sjabloon verwijderd.

- De instellingen van de geselecteerde sjabloon worden toegepast als u het venster **Editor effectketen** sluit.
- U hebt uw eigen effectketensjabloon gemaakt of een vooraf gedefinieerde sjabloon gekozen.

5.11 Een effectgroep maken

Voer onderstaande stappen uit als u een effectgroep wilt maken en bewerken:

1. Klik op het item **Invoegen > Effect in > Toewijsbare effectgroepen** in de menubalk.
 - Het venster **Toewijsbare effectgroepen** wordt geopend.
2. Klik op de knop **Groep toevoegen**.
 - De nieuwe groep wordt in de tabel weergegeven.
3. Selecteer de nieuwe groep.
4. Klik op de knop **Keten bewerken**.
 - Het venster **Editor effectketen - Track** wordt geopend.
5. Klik op de knop **Toevoegen** en kies het gewenste effect in het weergegeven menu.
 - De beschikbare knoppen zijn afhankelijk van het geselecteerde effect.
6. Definieer de andere instellingen zoals gewenst.



De daaropvolgende instellingen zijn afhankelijk van het geselecteerde effect en worden hier niet verder beschreven.

7. Herhaal bovenstaande stappen totdat u alle gewenste effecten hebt toegevoegd.
8. Klik op de knop **Sluiten**.
9. Als u een effectgroep wilt verwijderen, selecteert u de gewenste effectgroep in de tabel en klikt u op de knop **Verwijderen**.
 - U hebt de effectgroep bewerkt.

5.12 Een effectgroepcurve aan de track toevoegen

Er moet aan de volgende voorwaarde zijn voldaan:

- Er moet al een effectgroep zijn gemaakt.

Ga als volgt te werk als u een effectgroep wilt toevoegen aan een track:

1. Selecteer de track waaraan u de effectgroepcurve wilt toewijzen.
2. Klik met de rechtermuisknop op het trackweergavegebied om het snelmenu te openen en klik op het item **Tracks > Toewijsbare effectcurve toevoegen** in de menubalk.
 - Het venster **Effectgroepcurve toevoegen** wordt geopend.
3. Selecteer de gewenste effectgroep.

4. Klik op de knop **OK**.
 - De effectgroepcurve wordt in de track weergegeven. In de linkermarge van de track wordt de percentageschaal voor het volume weergegeven, met waarden variërend van 0 tot 100.
5. Verplaats het startpunt van de curve (het rechthoekje in de linkerhoek) naar het gewenste beginvolume.
6. Klik op het punt in de effectgroepcurve waar u de wijziging in het effect wilt aanbrengen en verplaats het rechthoekje omhoog of omlaag naar de gewenste intensiteit.
7. Herhaal de voorgaande stappen totdat u alle punten voor de effectgroepcurve hebt ingesteld.
8. Als u een specifiek curvepunt wilt verwijderen, klikt u met de rechtermuisknop op het gewenste punt en selecteert u **Curvepunt verwijderen** in het weergegeven snelmenu.
9. De instellingen voor een curvepunt nauwkeuriger instellen:
 1. Klik met de rechtermuisknop op het gewenste curvepunt en selecteer **Curvepunt bewerken** in het snelmenu.
 - Het venster **Curvepunt bewerken** wordt geopend.
 2. Geef in de invoervelden **Min.** en **Sec.** in het gebied **Positie tijdelijk** de gewenste positie op voor het curvepunt.
 3. Geef in het tekstvak **Volume** in het gebied **Waarde** het gewenste volume op in decibel.
 4. Klik op de knop **OK**.
 - U hebt een effectgroepcurve aan de track toegevoegd.

6 Exporteren en branden

6.1 Een project exporteren naar een audiobestand

Voer onderstaande stappen uit om een project op te slaan als een audiobestand:

1. Klik op het menu **Bestand > Exporteren naar audiobestand** in de menubalk.
→ Het venster **Opslaan als** wordt geopend.
2. Selecteer de map waarin u het audiobestand wilt opslaan.
3. Geef in het invoerveld **Bestandsnaam** een naam op voor het bestand en selecteer de audio-indeling waarin het bestand moet worden opgeslagen.



De daaropvolgende instellingen zijn afhankelijk van het geselecteerde effect en worden hier niet verder beschreven.

4. Aanvullende instellingen definiëren voor de audio-indeling:
 1. Klik op de knop **Opties**.
→ Er verschijnt een dialoogvenster.
 2. Definieer de andere instellingen zoals gewenst.
 3. Klik op de knop **OK**.
5. Klik op de knop **Opslaan**.
→ U hebt het project opgeslagen als een audiobestand.

6.2 Een project op cd branden

Voer onderstaande stappen uit als u een audio-cd wilt branden:

1. Klik op het item **Extra > Branden naar cd** in de menubalk.
→ Het venster **Audio-cd-recorder** wordt geopend.
2. Plaats een beschrijfbare schijf in de recorder.
3. Selecteer de brander waarin u de beschrijfbare cd hebt geplaatst in het vervolgkeuzemenu **Apparaat**.



U kunt het project ook opslaan als een schijf-image als u het niet onmiddellijk op cd wilt branden. Selecteer in dat geval het item **Image Recorder** in plaats van een brander in het vervolgkeuzemenu **Apparaat**. U kunt deze schijf-image later branden met Nero Burning ROM of Nero Express.

4. Als u een simulatie wilt uitvoeren om te controleren of de brander de cd kan branden, schakelt u het selectievakje **Simulatie voor opname** in.
→ Voordat het branden wordt gestart, controleert het programma of alle bestanden die moeten worden gebrand beschikbaar zijn.

5. Als u een snelheidstest wilt uitvoeren vóór het branden, schakelt u het selectievakje **Maximale snelheid testen voor branden** in.
→ Voordat het brandproces begint, controleert het programma of de brander de sessie wel met de geselecteerde schrijfsnelheid kan branden.
6. Als u het volume niet wilt normaliseren, selecteert u het keuzerondje **Niet normaliseren** in het gebied **Normalisatie volumenniveau**.
Als u het volume van de individuele cd-tracks afzonderlijk wilt normaliseren, selecteert u het keuzerondje **Elke track afzonderlijk normaliseren**.
Als u het volume van de volledige cd wilt normaliseren, selecteert u het keuzerondje **Globaal normaliseren**.
7. Als u een normalisatiemethode hebt geselecteerd, gebruikt u de keuzeknop **Normalisatieniveau** om de gewenste decibelwaarde op te geven.
8. Als u cd-tekst wilt toevoegen, geeft u de gewenste titel en artiest in het gebied **Titel en cd-tekst** in.



Bij cd-spelers die cd-tekst ondersteunen, worden de titel van de cd, de naam van het audiobestand en de naam van de artiest in de display weergegeven.

9. Dezelfde artiestgegevens voor alle tracks opgeven:
 1. Klik op de knop **Alles selecteren**.
 2. Klik op de knop **Eigenschappen**.
→ Het venster **Eigenschappen cd-track** wordt geopend.
 3. Geef alle artiesten van de cd-track op in het respectieve tekstvak.
 4. Klik op de knop **OK**.
10. Titels en artiesten voor specifieke tracks opgeven:
 1. Selecteer de gewenste track in het gebied **Cd-tracklijst**.
 2. Klik op de knop **Eigenschappen**.
→ Het venster **Eigenschappen cd-track** wordt geopend.
 3. Geef de titel van de cd-track op in het respectieve invoerveld.
 4. Geef de artiest van de cd-track op in het respectieve invoerveld.
 5. Klik op de knop **OK**.
 6. Herhaal bovenstaande tussenstappen voor alle tracks waarvoor u titel en artiest wilt opgeven.
11. Klik op de knop **OK**.
12. Als u de Image Recorder als doel hebt geselecteerd, wordt het venster **Opslaan als** geopend.
 1. Selecteer de gewenste map en geef de gewenste bestandsnaam op in het invoerveld **Bestandsnaam**.
 2. Klik op de knop **Opslaan**.

- Het venster **Voortgang branden** wordt geopend en het branden wordt gestart. U kunt nu de voortgang van het proces volgen in de voortgangsbalk.

- 13.** Als u een logboekbestand wilt opslaan of afdrukken voor het brandproces, klikt u op de knop **Opslaan** of **Afdrukken**.
Als u een logboekbestand niet wilt opslaan of afdrukken voor het brandproces, klikt u op de knop **Annuleren**.

- U hebt een audio-cd gebrand.

7 Technische informatie

7.1 Systeemvereisten

Nero SoundTrax wordt samen met zijn suite geïnstalleerd. De systeemvereisten zijn dezelfde. Meer informatie over de systeemvereisten vindt u op www.nero.com.

- 16-bits Windows®-compatibele geluidskaart en luidsprekers of koptelefoon.
- Optioneel: cd-recorder



Wij raden u aan de laatste WHQL-gecertificeerde apparaatstuurprogramma's te installeren. WHQL is de afkorting van Windows Hardware Quality Labs; een stuurprogramma dat door Microsoft is gecertificeerd en dat compatibel is met Microsoft Windows en de bijbehorende hardware.

7.2 Ondersteunde indelingen

7.2.1 Audio-indelingen en -codecs

- Advanced Audio Coding (AAC) - alleen importeren
- Audio Interchange File Format (AIFF, AIF)
- Dolby Digital (AC3) - alleen importeren
- Mp3 / mp3PRO (mp3)
- Moving Picture Experts Group-1 Audio Layer 3 (mp3)
- Moving Picture Experts Group-4 (mp4)
- Nero AAC Codec, Nero Digital (MP4)
- OGG Vorbis (OGG, OGM)
- Resource Interchange File Format WAVE (WAV, WAVE)
- Windows Media Audio (WMA)
- Nero WaveEditor-bestand (NWF)
- Nero SoundTrax-projectbestand (NPF)

8 Woordenlijst

Bitdiepte

De bitdiepte definieert de precisie waarmee een trilling kan worden vastgelegd. Bij een hogere diepte wordt de precisie van het vastleggen verbeterd en dat heeft een betere geluidskwaliteit tot gevolg.

FIR-filter

Een filter is een systeem dat een inputsignaal in verband brengt met een transmissiefunctie en dit gewijzigde signaal beschikbaar maakt bij de output. Bij een filter met eindige pulsrespons (finite pulse response - FIR filter) wordt het outputsignaal samengesteld uit verschillende gedeeltelijk gebufferde waarden van het inputsignaal.

Frequentie

De frequentie duidt op de trillingen per seconde van een elektrisch of magnetisch veld. Bij audiobestanden betekent dit dat de frequentie toeneemt wanneer de toonhoogte stijgt. De eenheid is Hertz (Hz). De hoogste grootte van trilling wordt de amplitude genoemd.

IIR-filter

Een filter is een systeem dat een inputsignaal in verband brengt met een transmissiefunctie en dit gewijzigde signaal beschikbaar maakt bij de output. Een filter met eindeloze pulsrespons (infinite pulse response - IIR filter) gebruikt de inputwaarden evenals gebufferde waarden van het outputsignaal.

LFE-kanaal

Een lagefrequentie-effectkanaal (LFE) wordt gebruikt voor het overbrengen van geluid met lage frequentie via een speciaal lagefrequentiekanaal met beperkte bandbreedte. De bandbreedte beperkt zich tot de lage tonen, met andere woorden frequenties tussen 20 Hz en 100 Hz. Het LFE-kanaal wordt gebruikt in verschillende geluidsystemen met meerdere kanalen. Gezien de beperkte bandbreedte wordt het niet beschouwd als volledig kanaal in de toewijzing van geluidsystemen met meerdere kanalen maar als een suffix gemarkeerd als "1"(bijv. 5.1).

Ruisvorming

Ruisvorming is een proces waarbij de ruis van een digitaal signaal sterker wordt geconcentreerd in bepaalde frequentiebereiken. De ruis wordt aldus verplaatst naar frequentiebereiken die irrelevant zijn voor de verdere signaalverwerking. Deze frequentiebereiken kunnen vervolgens worden gedempt met behulp van verschillende filters en zo wordt de ruis onderdrukt.

Samplefrequentie

De samplesnelheid duidt op de frequentie waarmee een signaal wordt gesampled per tijdsinterval. Deze wordt uitgedrukt in samplewaarden per seconde. Een hogere samplesnelheid zorgt voor een geavanceerde berekening en resulteert in een betere geluidskwaliteit.

9 Index

Accent.....	36	Encoder.....	19
Afspeelsnelheid.....	54	Instellingen.....	7
Algemene instellingen.....	33	Instellingen audio-indeling.....	7, 17
Amplitude.....	30	Projectinstellingen.....	7
Apparaatinstellingen.....	7	Voorkeuren.....	7, 10
Audio-invoer.....	17	Conventies, handleiding.....	5
Audio-uitvoer.....	17	Convolution reverb.....	30
Audiobestand.....	7	Curvepunt	
Exporteren.....	61	Bewerken.....	56, 57, 60
Opnemen.....	43	Verwijderen.....	56, 57, 60
Audio-cd		De master-instellingen.....	22
Branden.....	61	Deactiveren	
Importeren.....	48	Track.....	54
Audio-instellingen.....	8	Digitale controle.....	44, 45
Audio-invoer.....	17	DirectX-plug-in.....	16
Audiotrack.....	7	Draaitafels.....	37, 38, 54
Audio-uitvoer.....	17	Dynamische processor.....	30
Beat Editor.....	33, 35	Effecten.....	27, 30
Beats per maat.....	10	Effectgroep.....	59, 59
Beats per minuut.....	10	Bewerken.....	59
Bemonsteringsfrequentie.....	8, 30	Maken.....	59
Bewerken		Verwijderen.....	59
Curvepunt.....	56, 57, 60	Effectgroepcurve.....	29, 54, 59
Effectgroep.....	59	Toevoegen.....	59
Sleutelpunt.....	56	Effectgroepen.....	27
Bitdiepte.....	8, 12	Effectketen.....	27, 53, 58
Branden		Effectketens.....	29, 30, 30, 32, 57
Audio-cd.....	61	Effecten.....	29
Cassette		Extra.....	29
Opnemen.....	44	Maken.....	57
Cd-index.....	51	Plug-in.....	29, 30
Cd-tekst.....	62	Plug-ins.....	29, 30
Cd-tracksplitsing.....	51	Verbeteringen.....	29
Centraal punt van het geluid.....	56	Verwijderen.....	58
Chorus.....	30	Effectketensjabloon.....	29
Clip.....	7	Maken.....	58
Nero ScratchBox.....	54	Verwijderen.....	59
Clipping verwijderen.....	32	Equalizer.....	30
Configuratie.....	7, 10, 16, 17, 24	Exporteren	
Apparaatinstellingen.....	7, 16	Audiobestand.....	61
Configuratie.....	7	Bestandsformaten.....	11
Convertor.....	20	Extra.....	30, 37, 40
Decoder.....	18	Extrapolatie band.....	32
		Filter tegen ruisvorming.....	12
		Filterset.....	32
		FIR-filter.....	12
		Flanger.....	30

Frequentie.....	28, 36	Menubalk.....	22, 23
Gebruikerssjablonen	21	Modulatie.....	30
Gelijkstroom offset-correctie	32	Monofonie	36
Geluidstoewijzing	56	Multi-tap vertraging	30
Handleiding, conventies	5	Muziekstijl.....	35
Hardware leren.....	41	Nagalm.....	30
Help	24	Nagalm van surround.....	30
Het gebied Trackweergave.....	28	Nero Scratch Editor	40, 41
Hoofdvenster.....	22	Nero ScratchBox	37, 50
IIR-filter	12	Clip	54
Image Recorder	61	Nero ScratchBox-clip	
Importeren		Maken	54
Audio-cd	48	Nero ScratchEditor	55
Instellingen		Nero SoundBox	33, 50
Algemeen	33	Nero SoundTrax	5
Instellingen audio-indeling	7	Niveau laag verwijderen.....	47
Converter.....	20	Noise gate	30
Decoder	18	Onderdelen	
Encoder	19	Algemeen	33
Instellingen opslaan/uitvoeren	12	Algemene opties	33
Instellingen voor opname	43	Online help	24
Invoegen		Opnemen	
Cd-index	51	Audiobestand.....	43
Label	51	Band	44
ScratchBox	50	Cassette	44
ScratchBox-clip	50	Lp	44
SoundBox	50	Opnemen	44
SoundBox-clip	50	Opslagruimte	14
Kanalen.....	7	Opties.....	7, 10, 16, 17, 24
Karaoke-filter.....	30	Pan-curve.....	53
Krassen.....	40, 55	Maken	57
LFE-kanaal.....	22	Peak-bestand	38
LFE-track	24	Peak-bestandweergave	38
Low fidelity	30	Phaser	30
Lus.....	38, 40, 50, 54	Pitch	35
Maken		Pitch-instelling	30
Effectgroep	59	Plug-ins	
Effectketen	57	DirectX	30
Effectketensjabloon.....	58	DirectX-instellingen	30
Kanalen	57	DirectX-plug-ins	30
Nero ScratchBox-clip	54	VST	30
Pan-curve	57	VST-instellingen.....	30
Stereo	57	VST-Plug-ins	30
Volumecurve	55	Polyfonie	36
Map met peak-bestanden	14	Programma	
Master.....	25	Het programma starten	6
Mastertrack	25	Start.....	6
Mengtafel	37, 39		

Project	22, 28	Toevoegen	
Openen	22	Effectgroeppcurve	59
Project openen	22	Toewijsbare effecten	22, 27
Projectinstellingen	7, 25	Toewijsbare effectgroepen	27
Projectsjablonen		Toonregeling	30
Selecteren	21	Track	7
Pseudo-omkeren	30	Deactiveren	54
Ruisbeperking camera	32	Tracks	22, 27
Ruisonderdrukking	32, 46	Tracksplitsing	51
Ruisvorming	12	Trackweergave	22
Samplegeluiden	40	Transponeren	30
Scratch Editor	41	True surround	13
ScratchBox	37, 54	Verbeteringen	32
ScratchEditor	40, 55	Verdeling van surround-geluid	56
Scratchen	37	Vertraging	30
Selecteren		Vervorming	30
Projectsjablonen	21	Verwijderen	
Sjablonen	21	Curvepunt	56, 57, 60
Sequencer	33, 35	Effectketen	58
Sfeer	33, 37	Effectketensjabloon	59
Sisklanken verwijderen	30	Sleutelpunt	57
Sjablonen		Virtual surround	13
Selecteren	21	Volumecurve	53
Slaginstrumenten	35	Maken	55
Sleutelpunt		Voorkeuren	7
Bewerken	56	VST-plug-in	15
Verwijderen	57	Wah-wah	30
SoundBox	33	Werkbalk	22, 24, 26
Staccato	30	Wizards	21, 24, 44
Stemmodificatie	30	Zoemvermindering	32
Stereo-opname	43		
Stereoprocessor	30		
Surroundgeluid	13, 25, 27, 34		
Surround-geluid	56, 56		
Surround-projecten	22		
Systeemvereisten	64		
Andere	64		
Tempo en meter	10		
Terminologie	7		
Terug naar analoog	30		
Text II Speech	33, 36		
Tijdcorrectie	30		
Tijdelijke map	14		
Tikken verwijderen	32		

10 Contact opnemen

Nero SoundTrax is een product van Nero AG.

Nero AG

Im Stoeckmaedle 13

76307 Karlsbad

Duitsland

Internet: www.nero.com

Help: <http://support.nero.com>

Fax: +49 724 892 8499

Nero Inc.

330 N Brand Blvd Suite 800

Glendale, CA 91203-2335

Verenigde Staten

Internet: www.nero.com

Help: <http://support.nero.com>

Fax: (818) 956 7094

E-mail: US-CustomerSupport@nero.com

Nero KK

Rover Center-kita 8 F-B, 1 - 2 - 2
Nakagawa-chuou Tsuzuki-ku

Yokohama, Kanagawa

Japan 224-0003

Internet: www.nero.com

Help: <http://support.nero.com>

Copyright © 2010 Nero AG en diens licentieverleners. Alle rechten voorbehouden.