

Linee guida AVS4YOU



AVS Ringtone Maker

www.avs4you.com

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2010 Tutti i diritti riservati

Scrivici

Se avete qualsiasi commenti, suggerimenti o domande relative ai programmi **AVS4YOU** o desiderate che una nuova funzione sia aggiunta per migliorare i nostri prodotti, vi preghiamo di contattarci.

La registrazione del prodotto vi dà il diritto all'assistenza tecnica.

Informazione generale:	info@avs4you.com
Assistenza tecnica:	support@avs4you.com
Vendite:	sales@avs4you.com
Aiuto ed altra documentazione:	help@avs4you.com

Assistenza tecnica

I programmi **AVS4YOU** non richiedono le conoscenze professionali. Se avete un problema o una domanda, vi preghiamo di riferirvi all'**Aiuto per i programmi AVS4YOU**. Se non potete trovare la soluzione, per favore contattate la nostra assistenza tecnica.



Nota: l'assistenza tecnica è disponibile solo per gli utenti registrati.

Lo staff AVS4YOU offre qualche forma di supporto:

- **Sistema di supporto AVS4YOU**
Potete utilizzare il **Modulo di supporto** disponibile sul nostro sito per fare una domanda.
- **Assistenza via e-mail**
Potete anche porre le vostre domande via e-mail all'indirizzo seguente: support@avs4you.com.



Nota: perché noi possiamo trovare una soluzione al vostro problema in modo veloce ed efficiente vi preghiamo di fornire le informazioni seguenti:

- Nome ed indirizzo e-mail usato per la registrazione
- Parametri del sistema (CPU, spazio disco disponibile, ecc.)
- Sistema operativo
- Informazioni sui dispositivi di cattura, audio/video, unità disco connessi al vostro computer (produttore e modello)
- Descrizione dettagliata delle vostre azioni

Vi preghiamo di **NON** allegare nessun file al vostro messaggio se non è richiesto dallo staff di assistenza tecnica AVS4YOU.com.

Resorse

La documentazione per i programmi AVS4YOU è disponibile in vari formati:

File di aiuto integrato nel prodotto (.chm) e aiuto in linea

Per ridurre la dimensione dei file di installazione dei programmi scaricati il file di aiuto è stato escluso dall'installazione però potete sempre scaricarlo dal nostro sito web all'indirizzo <http://onlinehelp.avs4you.com/it/index.aspx> per scaricare l'ultima versione del file di aiuto disponibile eseguibile, eseguitelo ed installate nella cartella con i programmi AVS4YOU. Dopo questo potete utilizzarlo dal menù **Aiuto** del programma AVS4YOU installato.

L'**Aiuto in linea** include tutti i file di aiuto integrati nel prodotto, gli aggiornamenti e i collegamenti alle altre risorse disponibili sul sito. Potete trovare l'**Aiuto in linea** sul nostro sito - <http://onlinehelp.avs4you.com/it/index.aspx>. Vi preghiamo di notare che la versione più aggiornata e completa del file di aiuto per i programmi AVS4YOU è sempre disponibile sul sito web.

Documentazione PDF

Il file di aiuto è anche disponibile nel formato pdf ottimizzato per la stampa. Tutti i file di aiuto PDF sono accessibili dalle pagine dei programmi AVS4YOU (<http://www.avs4you.com/it/index.aspx> e <http://onlinehelp.avs4you.com/it/index.aspx>). Per poter leggere e stampare il file di aiuto AVS4YOU in PDF dovete avere il programma di lettura PDF installato.

Guide per l'utilizzo

Avete accesso alla vasta gamma delle risorse che vi aiutano ad utilizzare al meglio i programmi AVS4YOU. Le guide passo per passo aiutano non solo ai principianti ma anche agli utenti che desiderano eseguire una certa operazione e cercano di farlo. Vi preghiamo di visitare la sezione **Guide per l'utilizzo** del sito AVS4YOU all'indirizzo <http://www.avs4you.com/it/Guides/index.aspx> per leggere le informazioni dettagliate per vari programmi

Assistenza tecnica

Visitate il sito di **Assistenza tecnica AVS4YOU** all'indirizzo <http://support.avs4you.com> per fare domande riguardanti l'installazione, l'attivazione e l'uso dei programmi AVS4YOU. Non esitate a utilizzare l'indirizzo e-mail support@avs4you.com.

Download

Visitate la sezione **Scaricamenti** - <http://www.avs4you.com/it/downloads.aspx> - del nostro sito web per trovare gli ultimi aggiornamenti gratuiti, le versioni di prova ed altri programmi utili. I programmi aggiornati, le nuove versioni dei programmi più popolari e i nuovi programmi sono anche frequentemente rilasciati.

Descrizione

AVS Ringtone Maker è uno strumento audio compatto e molto semplice da usare in grado di elaborare file multimediali. Questa applicazione vi permette di caricare e salvare l'audio nei formati più comunemente usati MP3, WAV, AMR, AAC, WMA e M4A e fornisce tutto il necessario per creare suonerie per cellulari.

Utilizzate AVS Ringtone Maker per effettuare le operazioni seguenti:

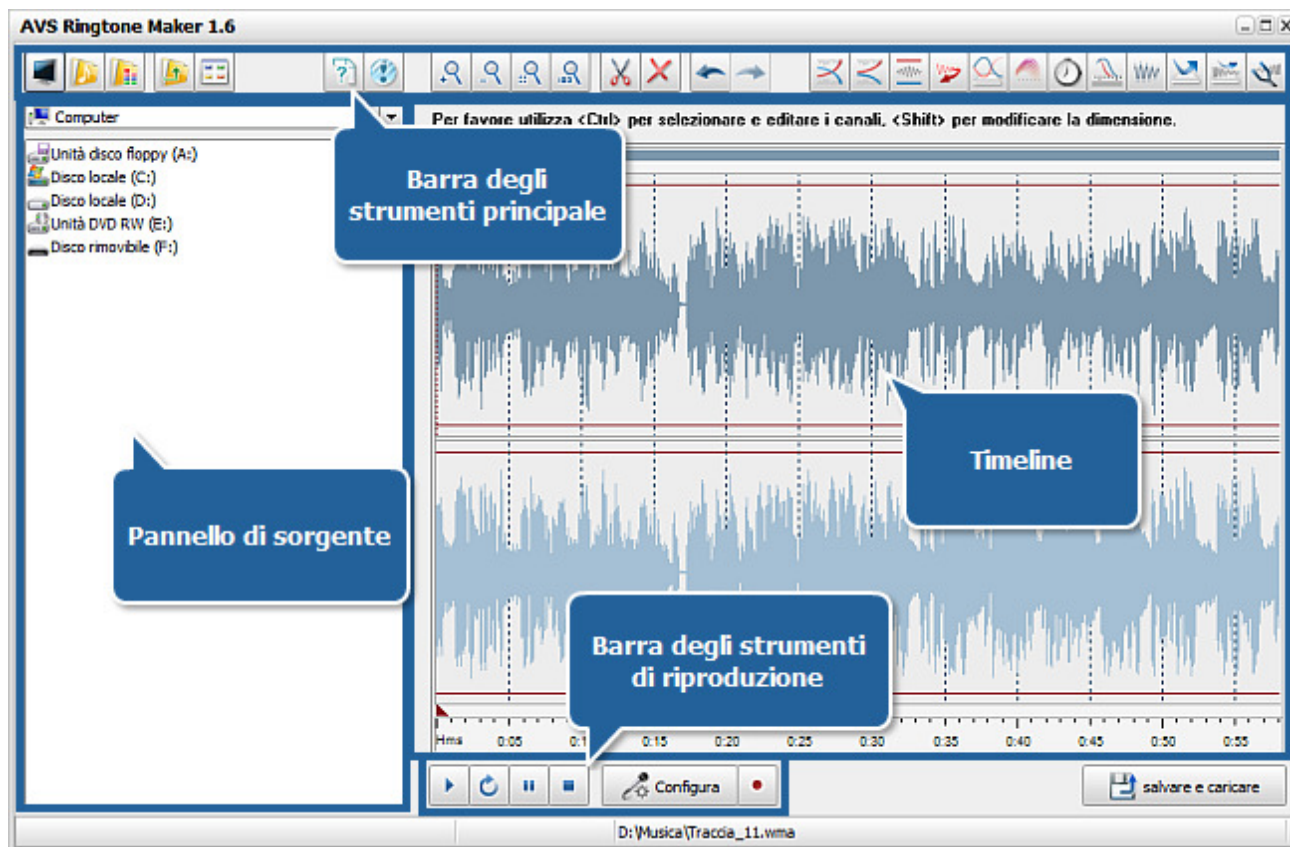
- creare delle suonerie personalizzate a partire da qualsiasi audio nei formati seguenti: MP3, WAV, AMR;
- **registrare** qualsiasi suono per creare una suoneria;
- **tagliare** il vostro audio, **ritagliare** la parte desiderata, **eliminare** quelle inutili;
- applicare numerosi **effetti e filtri** audio;
- **caricare** la suoneria creata nel cellulare usando l'applicazione integrata **AVS Mobile Uploader**.

Non avete più bisogno di scaricare file audio dai siti Internet o accontentarvi delle suonerie standard del vostro cellulare. Potete creare le proprie suonerie personalizzate e caricarle nel cellulare.

Per avviare **AVS Ringtone Maker** andate al menù **Avvio (Start)** e selezionate **Tutti i programmi -> AVS4YOU -> Audio -> AVS Ringtone Maker**.

Interfaccia del programma

AVS Ringtone Maker è dotato di un'interfaccia molto semplice da usare:
















- La **Barra degli strumenti principale** offre un insieme dei pulsanti che vi permette di aprire file audio a partire da quali desiderate creare una suoneria e modificarli all'interno dell'**Area di modifica in forma d'onda**.
- Il **Pannello di sorgente** si usa per visualizzare file memorizzati sul disco rigido del vostro computer e selezionare quelli che desiderate utilizzare per creare una suoneria.
- L'**Area di modifica in forma d'onda** si usa per rappresentare il file audio perché sia possibile visualizzare la sua durata, navigare e modificarlo.
- La **Barra degli strumenti di riproduzione** si usa per registrare audio da dispositivi diversi e riprodurlo per controllare il risultato ottenuto.















Barra degli strumenti principale

La **Barra degli strumenti principale** è situata nella parte superiore della finestra principale di **AVS Ringtone Maker**:



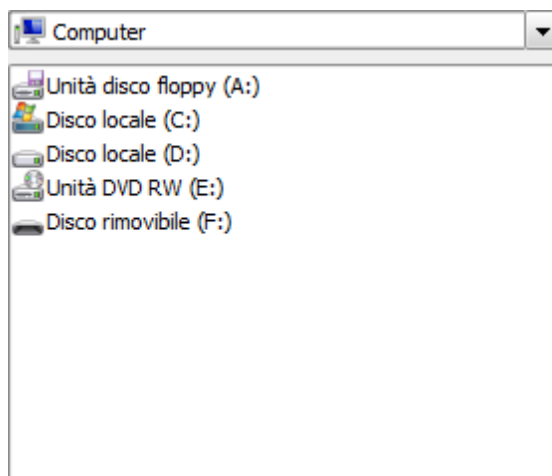
Vi offre un insieme dei pulsanti per aprire un file audio e modificarlo per creare una suoneria.

Gruppo	Pulsante	Descrizione
File	 Computer	Si usa per andare alla cartella Computer e trovare le cartelle con file memorizzate sul vostro computer.
	 Musica	Si usa per andare alla cartella Musica se desiderate modificare e caricare certi file di questa cartella. La cartella Musica si crea automaticamente durante l'installazione di Windows nella cartella dei documenti dell'utente.
	 Suonerie	Si usa per andare alla cartella Suonerie per trovare le suonerie memorizzate in questa cartella. La cartella si crea automaticamente al primo avvio del programma nella cartella Musica .
	 Su	Si usa per andare alla cartella di livello superiore rispetto a quella aperta. Se siete nella cartella C:\Documents and Settings\Utente\Documenti\Musica\Suonerie\ dopo aver premuto questo pulsante passate alla cartella C:\Documents and Settings\Utente\Documenti\Musica\ .
	 Vista	Si usa per cambiare la rappresentazione dell'elenco dei file. Sono disponibili le seguenti opzioni: Icone , Lista e Dettagli - corrispondono alle modalità di visualizzazione standard di Windows.
Aiuto	 Aiuto	Si usa per aprire il manuale di aiuto per AVS Ringtone Maker .
	 Info su	Si usa per aprire la finestra Informazioni su AVS Ringtone Maker dove trovate una corta descrizione del programma e l'informazione sulla licenza.
Zoom	 Zoom avanti	Si usa per ingrandire la rappresentazione del file audio. Dopo aver ingrandito, utilizzate la Scala temporale per trovare il punto desiderato.
	 Zoom indietro	Si usa per diminuire la rappresentazione del file audio.
	 Zoom sulla selezione	Si usa per ingrandire la selezione attuale. Se non è selezionato nessun frammento, viene ingrandita la parte dell'audio a partire dalla posizione del cursore.
	 Zoom completo	Si usa per ritornare alla dimensione reale del file audio.
Modifica	 Taglia	Si usa per eliminare tutto tranne il frammento selezionato.
	 Elimina	Si usa per eliminare la selezione attuale.


	 Annulla	Si usa per annullare l'ultima modifica effettuata.
	 Ripristina	Si usa per ripristinare l'ultima azione annullata.
Effetti	 Amplifica	Si usa per applicare l'effetto Amplifica al vostro file audio.
	 Assolvenza/Dissolvenza	Si usa per applicare l'effetto Fade In or Fade Out al vostro file audio.
	 Normalizzare	Si usa per applicare l'effetto Normalizzare al vostro file audio.
	 Reverse	Si usa per applicare l'effetto Reverse al vostro file audio.
	 Flanger	Si usa per applicare l'effetto Flanger al vostro file audio.
	 Chorus	Si usa per applicare l'effetto Chorus al vostro file audio.
	 Ritardo	Si usa per applicare l'effetto Ritardo al vostro file audio.
	 Phaser	Si usa per applicare il filtro Phaser al vostro file audio.
	 Vibrato	Si usa per applicare l'effetto Vibrato al vostro file audio.
	 Riverbero	Si usa per applicare il filtro Riverbero al vostro file audio.
	 Time Stretch	Si usa per applicare l'effetto Time Stretch al vostro file audio.
	 Pitch Shift	Si usa per applicare l'effetto Pitch Shift al vostro file audio.

Pannello di sorgente

Il **Pannello di sorgente** si usa per visualizzare file memorizzati sul disco rigido del vostro computer e selezionare quelli che desiderate utilizzare per creare una suoneria.

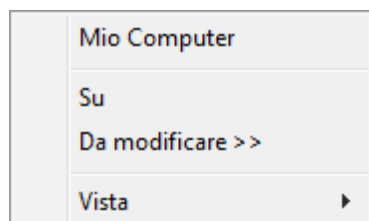


Il campo nella parte superiore di questo pannello si usa per visualizzare la cartella selezionata. Utilizzate la freccia accanto per aprire l'elenco a discesa e visualizzare la struttura per intera del sistema file e cartelle del vostro computer, rete o supporto rimovibile. Selezionate la cartella necessaria per far visualizzare il suo contenuto all'interno dell'area di sotto.

Se necessario, potete cambiare la modalità di visualizzazione file all'interno del **Pannello di sorgente** usando il pulsante **Vista** (Visualizza)  della **Barra degli strumenti principale**. Selezionate tra **Icone**, **Lista** e **Dettagli**.

Menù di scelta rapida

Per facilitare il lavoro all'interno del **Pannello di sorgente** utilizzare il **Menù di scelta rapida**. Per attivarlo cliccate con il tasto destro in qualsiasi punto di questa area. Nella tabella qui sotto trovate la descrizione di ogni opzione del **Menù di scelta rapida**.



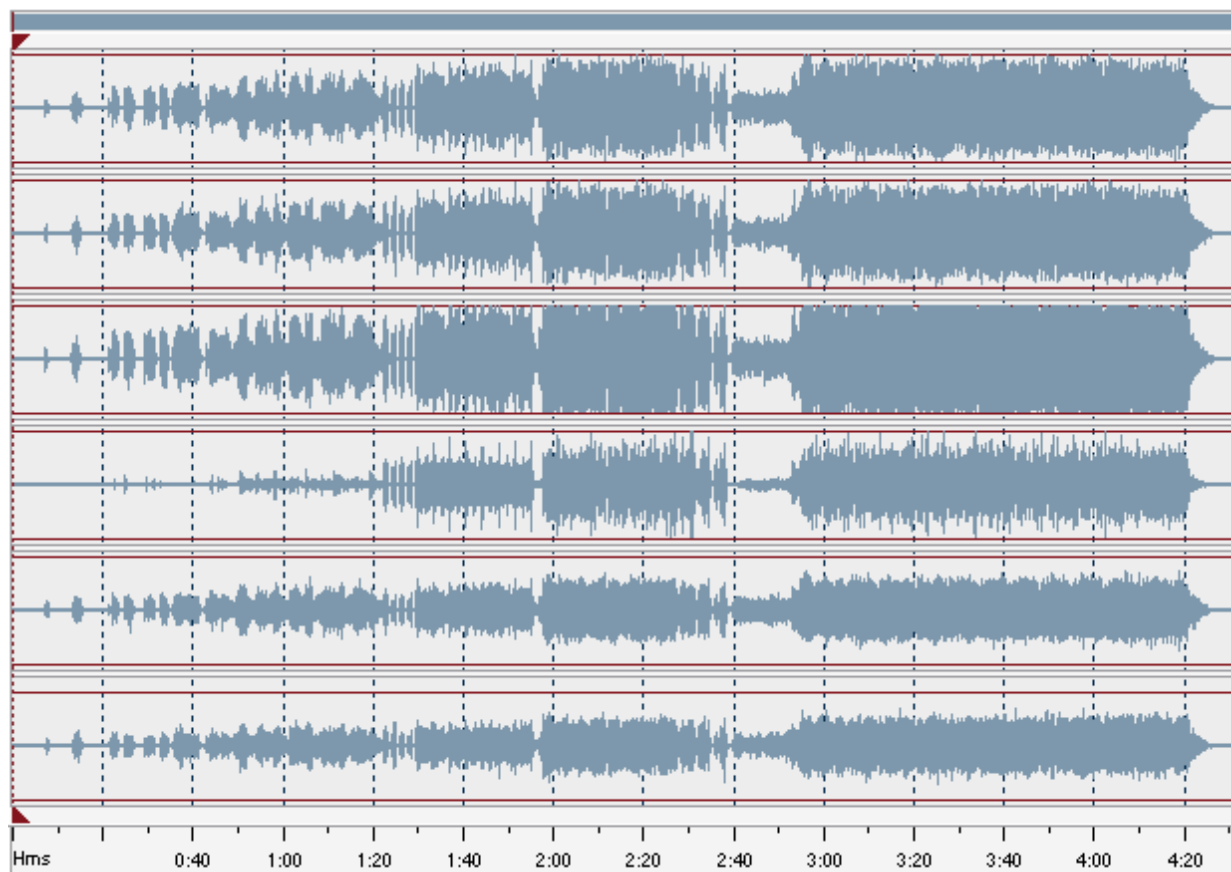
Opzione	Descrizione
Computer	Si usa per andare alla cartella Computer per trovare le cartelle con file memorizzate sul vostro computer personale.
Su	Si usa per andare alla cartella di livello superiore rispetto a quella attuale.
Da modificare >>	Si usa per visualizzare il file selezionato all'interno dell' Area di modifica in forma d'onda per modificarlo.
Vista	Si usa per cambiare il tipo di visualizzazione dell'elenco file. Sono disponibili le opzioni seguenti: Icone , Lista e Dettagli - corrispondono alle modalità di visualizzazione standard di Windows.

Area di modifica in forma d'onda

L'**Area di modifica in forma d'onda** può essere divisa in tre parti principali:

- **Visualizzazione in forma d'onda**
- **Barra di intervallo**
- **Scala temporale**

Visualizzazione in forma d'onda



La **Visualizzazione in forma d'onda** è lo spazio dove viene visualizzato il materiale audio. Per selezionare dati all'interno della **Visualizzazione in forma d'onda** potete effettuare le operazioni seguenti:

- Cliccate col tasto sinistro del mouse sulla forma d'onda per cambiare la posizione del cursore di riproduzione.
- Per l'audio stereo o multicanale, potete utilizzare il tasto **Controllo** della tastiera insieme con il puntatore del mouse (accanto al puntatore appare la lettera **L** (left - sinistro) **R** (right - destro) - **L_f**, **R_f**, **C_f**, **LFE**, **L_r**, **R_r**, **L_s** e **R_s** per otto canali) e cliccare con il tasto sinistro per attivare solo il canale necessario da modificare (i canali disattivati vengono disabilitati), un altro clic sinistro all'interno del canale disattivato lo riattiva.
- Cliccate col tasto sinistro del mouse sulla forma d'onda e trascinate il puntatore per selezionare una parte dell'audio.
- Fate doppio clic sulla visualizzazione in forma d'onda per selezionare la parte della forma d'onda visibile (quando ingrandite la visualizzazione le aree non visibili a destra o a sinistra non vengono selezionate).

Barra di intervallo



La **Barra di intervallo** nella parte superiore dell'**Area di modifica in forma d'onda** mostra la parte della forma d'onda visualizzata all'interno della **Visualizzazione in forma d'onda**. Ingrandita o diminuita questa barra diventa più piccola o più grande perchè il frammento visualizzato si cambia rispetto alla forma d'onda per intera.

Cliccate col tasto sinistro del mouse (il puntatore si trasforma in una manina) e trascinate la barra per far scorrere avanti o indietro:



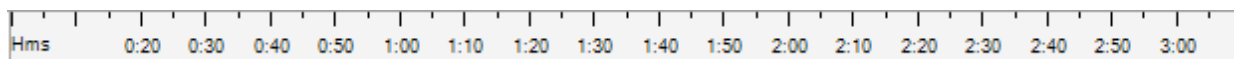
Puntatore del mouse sopra la **Barra di intervallo**



Puntatore del mouse con il tasto premuto. Adesso potete trascinare la barra per far scorrere avanti o indietro

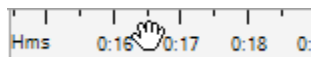
Quando trascinate il puntatore sulla **Barra di intervallo**, il livello di zoom rimane lo stesso, viene cambiato solo il range di visualizzazione.

Scala temporale



La **Scala temporale** mostra la posizione attuale in un certo momento di tempo. Gli indicatori di tempo sono più dettagliati quando sono ingranditi, e meno dettagliati quando sono diminuiti.

Cliccate col tasto sinistro del mouse (il puntatore si trasforma in una manina) e trascinate la regola per far scorrere avanti o indietro:



Puntatore del mouse sopra la **Scala temporale**









Puntatore del mouse con il tasto premuto. Adesso potete trascinare la regola per far scorrere avanti o indietro

Quando trascinate il puntatore sulla **Scala temporale**, il livello di zoom rimane lo stesso, viene cambiato solo il range di visualizzazione.

Barra degli strumenti di riproduzione

La **Barra degli strumenti di riproduzione** si usa per registrare audio da dispositivi diversi e riprodurlo per controllare il risultato ottenuto.

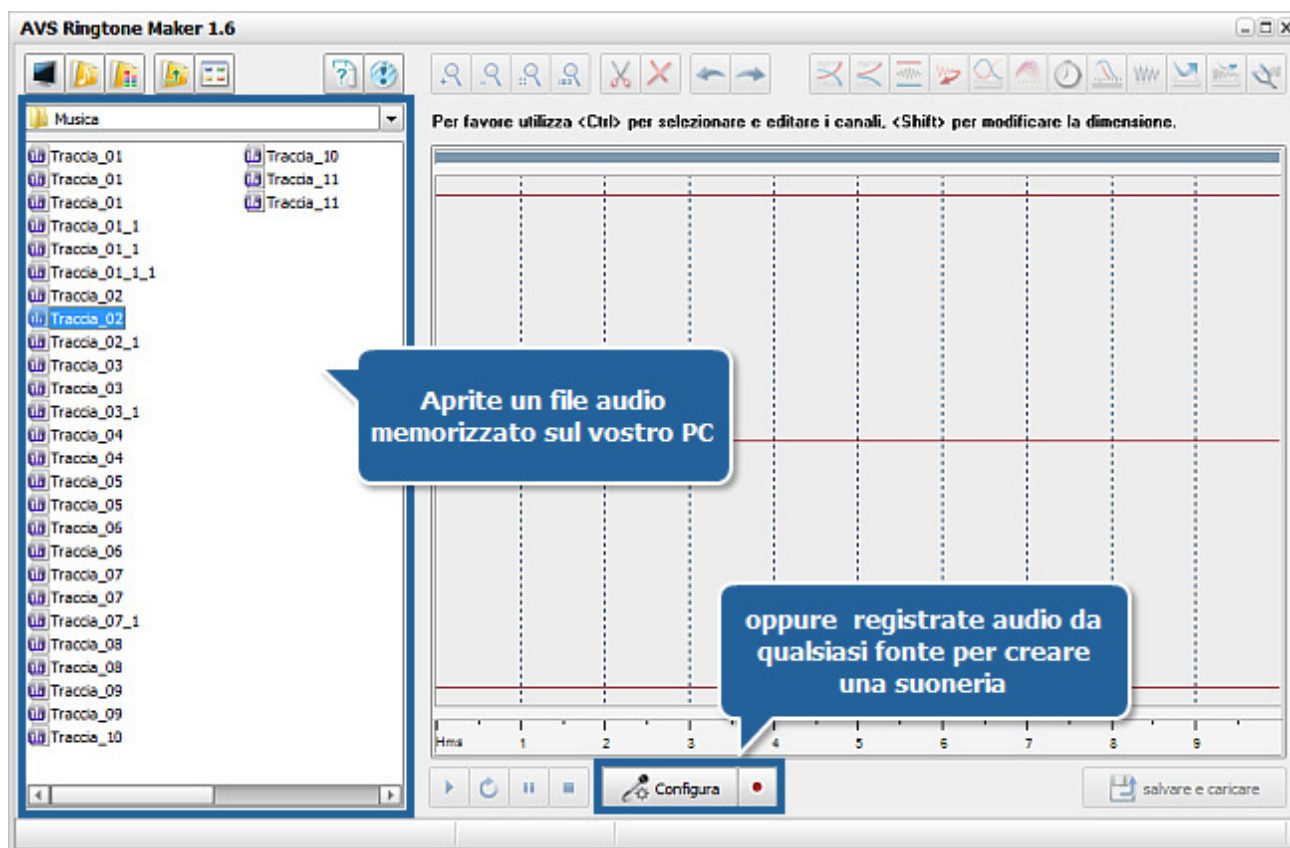


Pulsante	Descrizione
	Si usa per riprodurre il file audio.
	Si usa per ripetere la parte selezionata o il file multimediale a ciclo.
	Si usa per sospendere la riproduzione del file.
	Si usa per interrompere la riproduzione del file.
	Si usa per iniziare la registrazione.
	Si usa per selezionare il dispositivo da utilizzare per la registrazione e configurarlo .

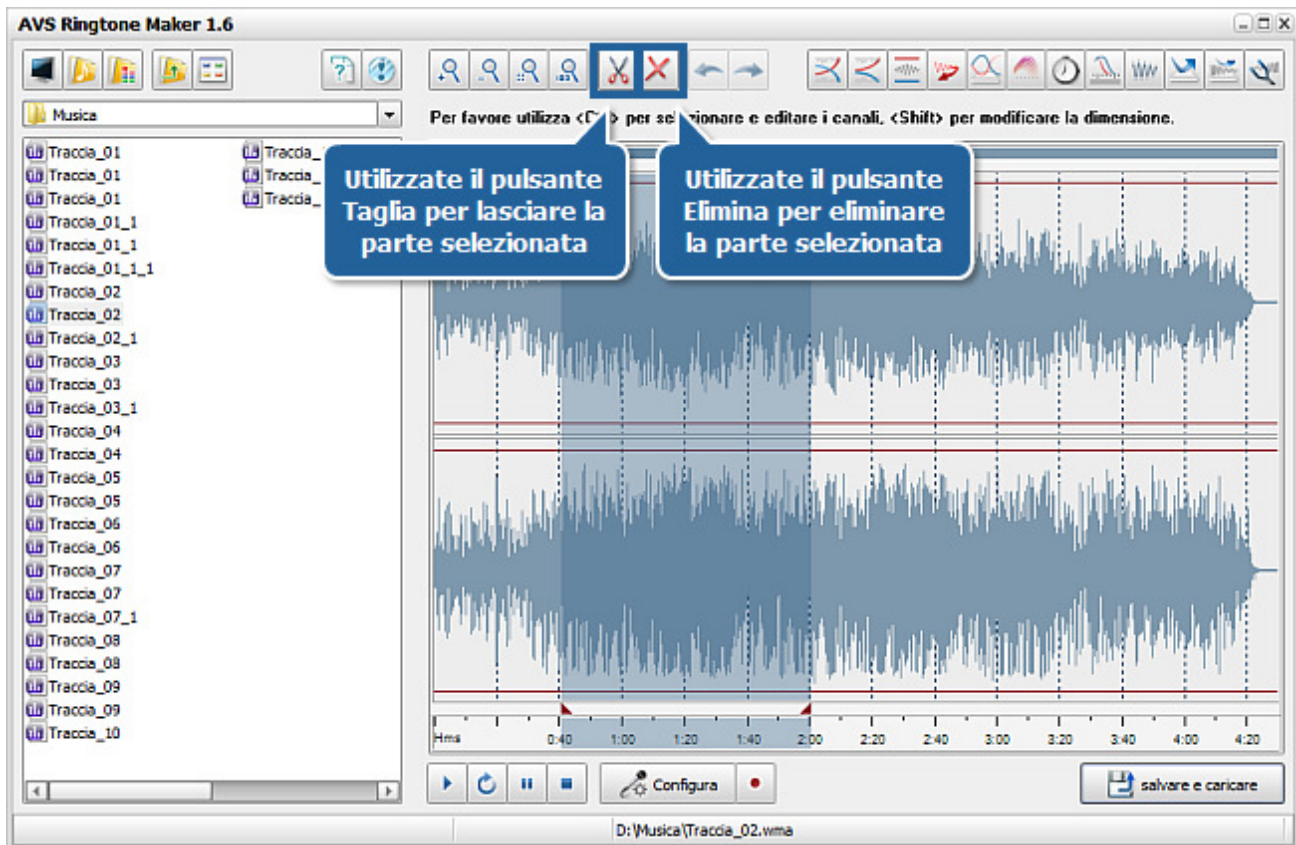
Uso di AVS Ringtone Maker

La creazione di una suoneria non è mai stata così semplice. Per farlo seguite questi passaggi facilissimi:

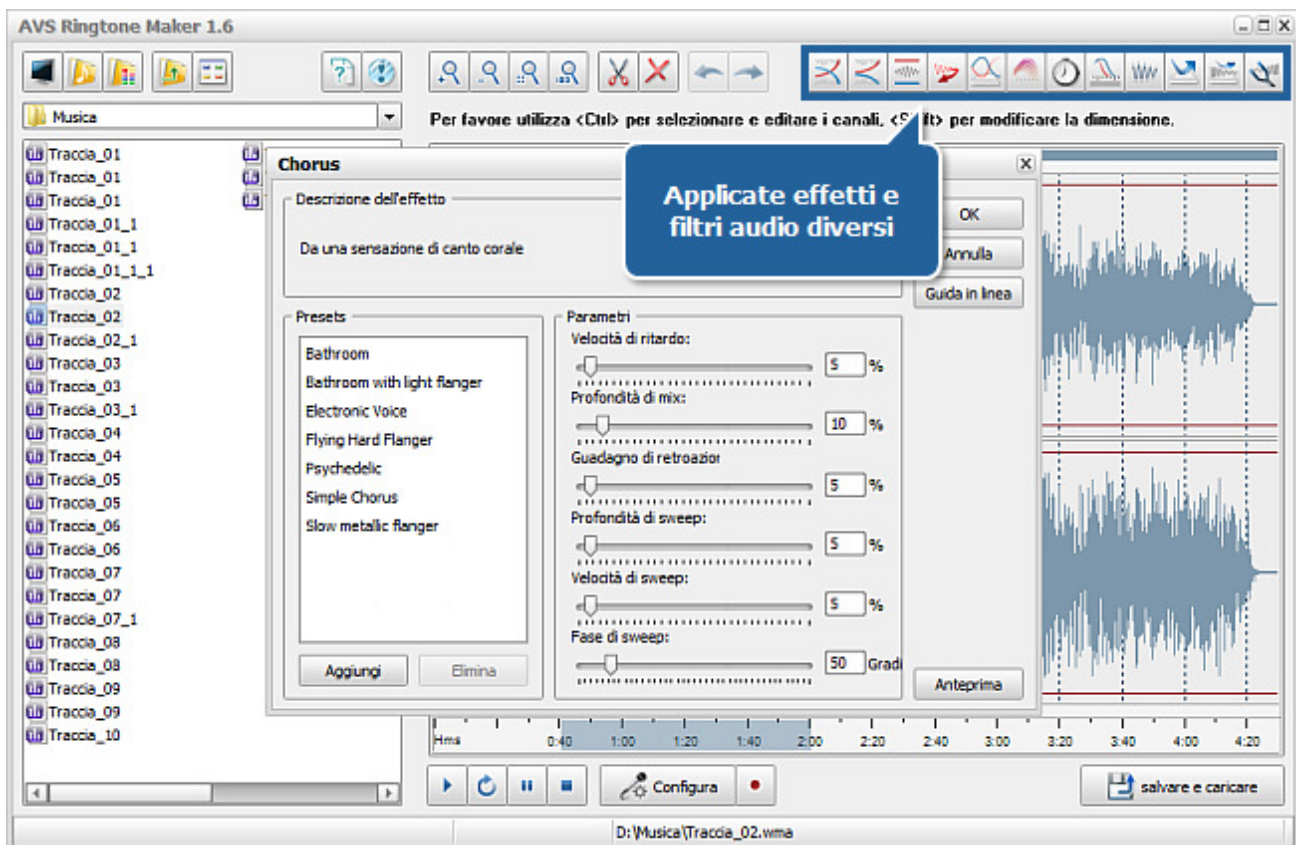
- **Passo 1. Aprite** file audio che desiderate utilizzare per creare una suoneria oppure **registrate** qualsiasi suono da un dispositivo collegato al PC.



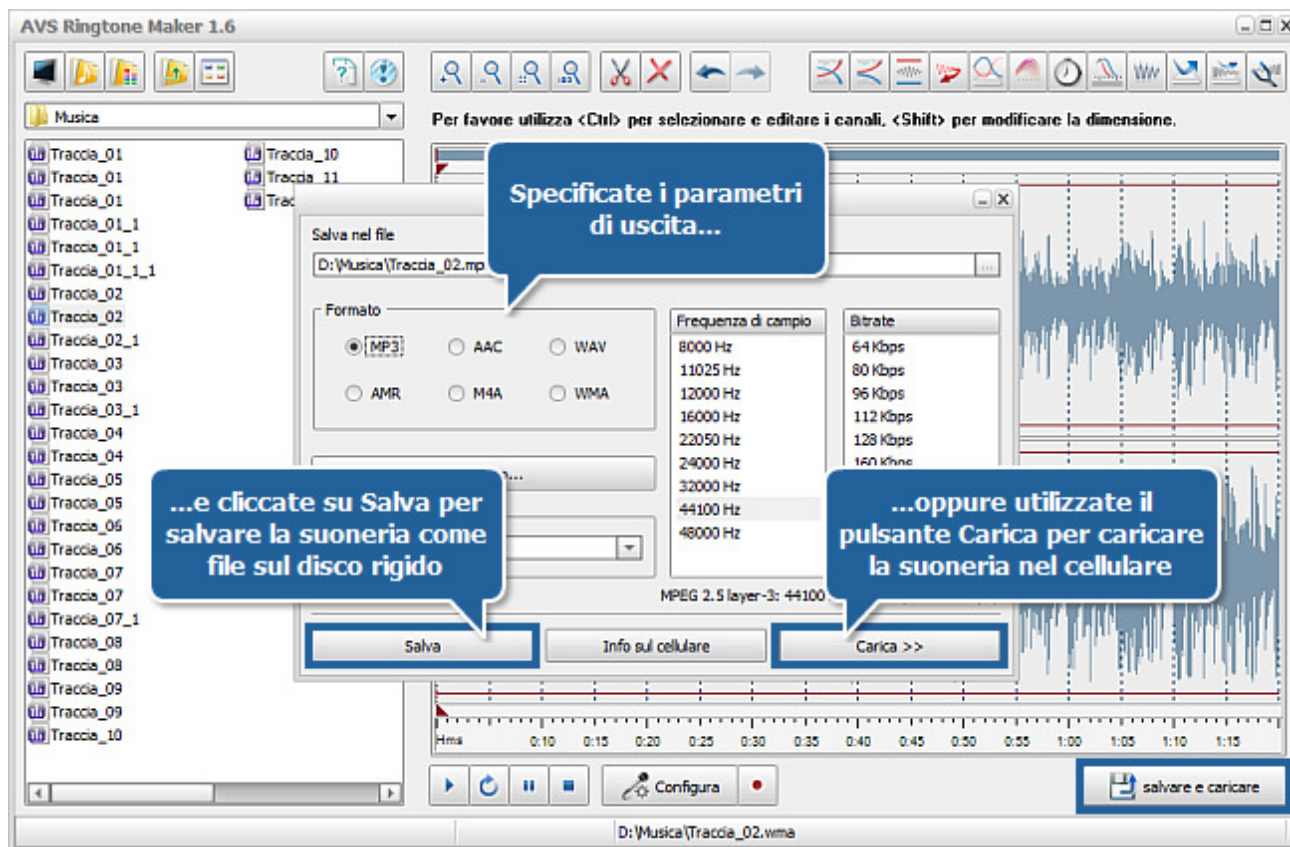
- **Passo 2.** Selezionate la parte che desiderare utilizzare per la suoneria, eliminate le parti inutili e lasciate quelle necessarie. Riferitevi al capitolo **Taglio ed eliminazione di parti indesiderate.**



- **Passo 3.** Modificate il vostro audio applicando **effetti e filtri** audio diversi. Riferitevi alla sezione **Applicazione effetti** per sapere di più sugli effetti audio disponibili.

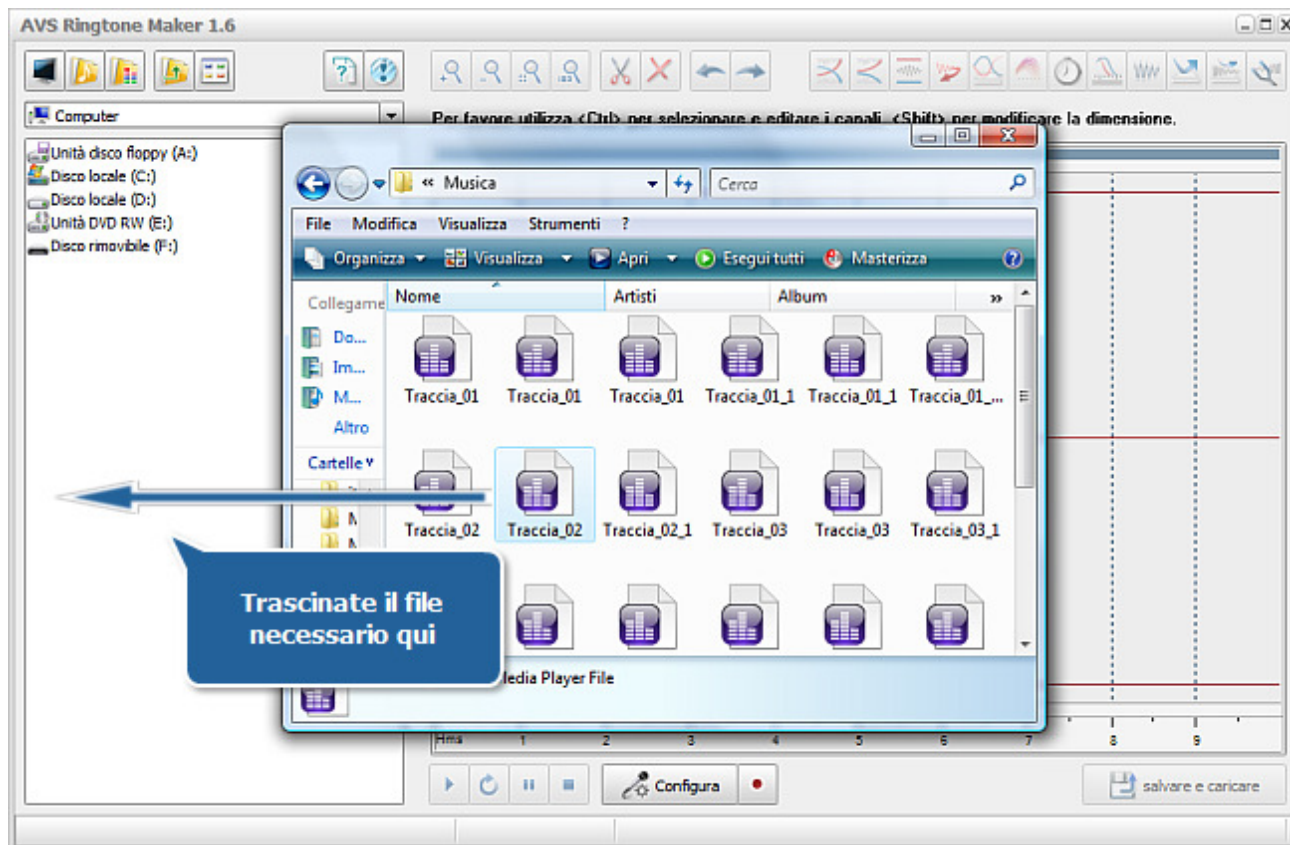


- **Passo 4.** Premete il pulsante **salvare e caricare**. Specificate i parametri di uscita e salvate la suoneria creata cliccando su **Salva** oppure utilizzate il pulsante **Carica** per avviare l'applicazione **AVS Mobile Uploader** integrata.



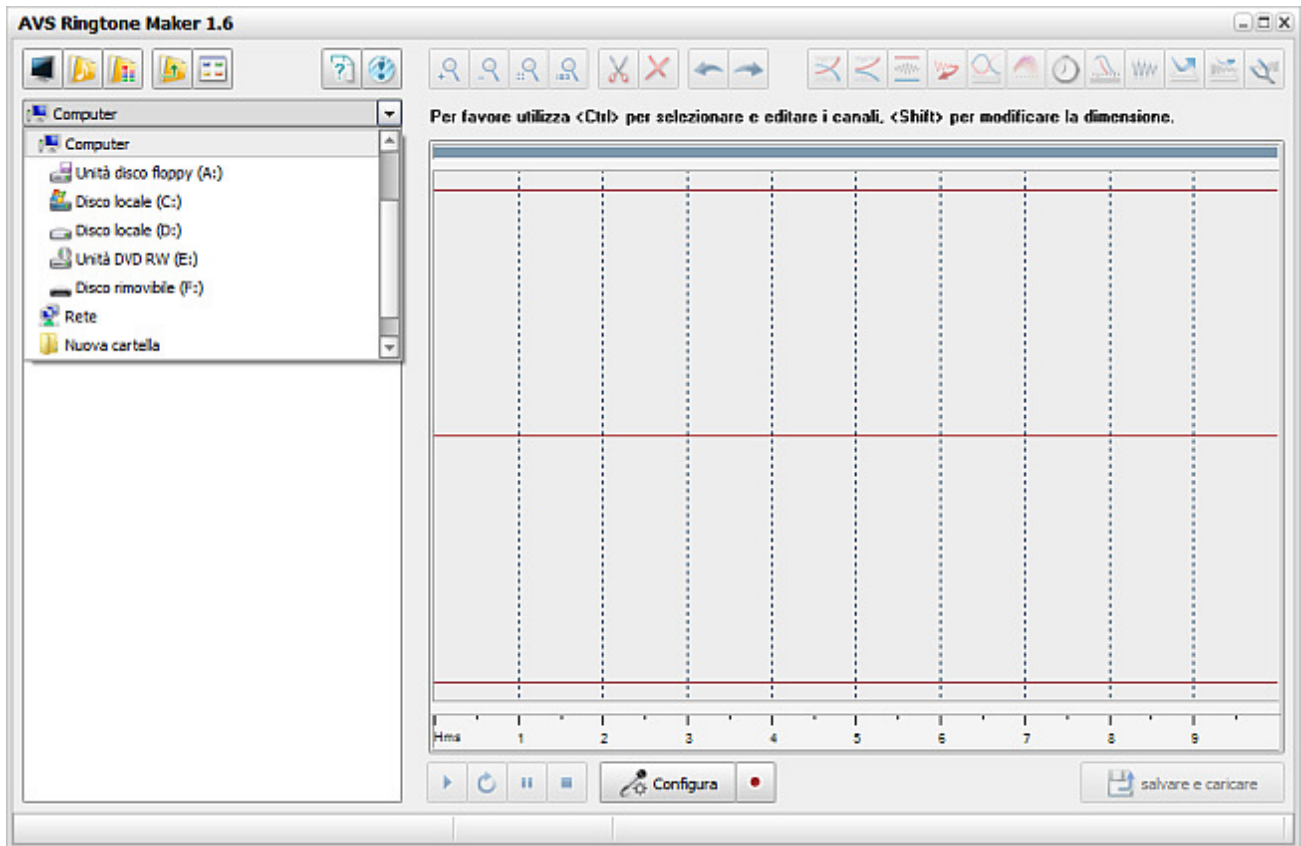
Apertura file audio

Per creare una suoneria dovete prima trovare il file audio sul disco rigido o supporto rimovibile. Il modo il più semplice di aggiungere file audio memorizzati sul vostro PC è selezionarlo con il mouse, trascinarlo e lasciarlo sul collegamento di **AVS Ringtone Maker** creato sullo schermo. Il programma viene avviato automaticamente. Tutta la struttura della cartella contenente questo file audio viene visualizzata all'interno del **Pannello di sorgente**. Potete anche trascinare i file audio necessari da **Windows Explorer** al **Pannello di sorgente** dell'applicazione **AVS Ringtone Maker** avviata.





In entrambi i casi il file selezionato viene visualizzato all'interno dell'**Area di modifica in forma d'onda** e potete passare in diretta alla modifica del file audio.

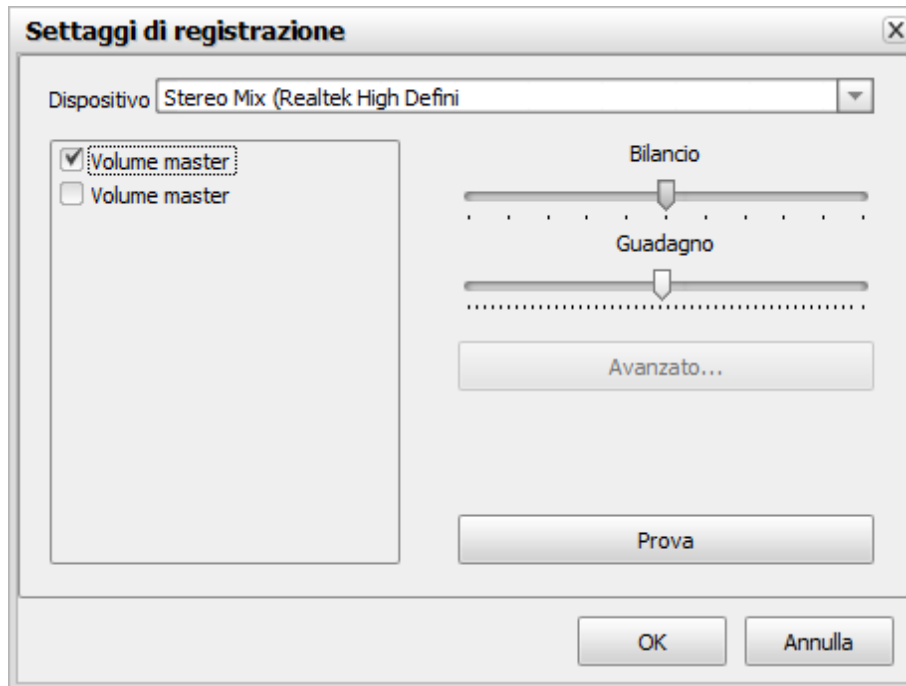
E' possibile anche trovare il file necessario all'interno del **Pannello di sorgente** usando i pulsanti della **Barra degli strumenti principale** o selezionando la cartella contenente il file audio necessario dall'esploratore situato nella parte superiore del pannello.



Registrazione audio

AVS Ringtone Maker vi permette non solamente di aprire un file audio memorizzato sul PC ma anche di registrare audio da qualsiasi fonte, quale microfono, line-in, lettore audio hardware o software. Per iniziare la registrazione cliccate sul pulsante **Registra**  della **Barra degli strumenti di riproduzione**.

Se desiderate prima configurare il vostro dispositivo di ingresso potete farlo in diretta da **AVS Ringtone Maker**, senza aprire il **Pannello di controllo**. Premete il pulsante **Configura** . Si apre la finestra che vi permette di cambiare le impostazioni del dispositivo:



Qui potete:

1. selezionare il dispositivo da utilizzare per la registrazione. Aprite l'elenco a discesa e selezionate il dispositivo adatto, se ne avete diversi installati sul vostro computer;
2. selezionare un ingresso jack attivo. Secondo la configurazione del dispositivo possono essere disponibili i seguenti ingressi jack:
 - **Mono Mix** vi permette di registrare il suono da un lettore software o un sintonizzatore hardware collegato al computer in modalità mono;
 - **Stereo Mix** vi permette di registrare il suono da un lettore software o un sintonizzatore hardware collegato al computer in modalità stereo;
 - **SPDIF** vi permette di registrare il suono da un dispositivo esterno collegato all'ingresso jack digitale della scheda suono del vostro computer;
 - **Aux** vi permette di registrare il suono da un dispositivo esterno collegato all'ingresso **Aux** (ausiliare) della scheda suono del vostro computer;
 - **Lettore CD** vi permette di registrare il suono da un disco audio inserito nell'unità disco CD/DVD-ROM;
 - **Line In** vi permette di registrare il suono da un dispositivo esterno collegato all'ingresso **Line In** della scheda suono del vostro computer;
 - **Microphone** vi permette di registrare il suono da un dispositivo esterno collegato all'ingresso **Microfono** della scheda suono del vostro computer;
 - **Phone Line** vi permette di registrare il suono da un dispositivo esterno collegato all'ingresso **Phone Line** della scheda suono del vostro computer;
3. impostare il **Bilancio**, la differenza di volume tra il canale destro e sinistro;
4. impostare il **Guadagno** per il dispositivo di ingresso, l'intensità del dispositivo di ingresso;
5. provare il dispositivo premendo il pulsante **Prova** per assicurarvi che il dispositivo funzioni bene e che il **Bilancio** e il

Guadagno siano corretti;

6. per certi dispositivi è possibile anche cambiare le impostazioni avanzate cliccando sul pulsante **Avanzato....** Si apre la finestra con le **Impostazioni avanzate** da configurare. Consultate il manuale fornito con il materiale per sapere di più su queste impostazioni:



Quando tutte le impostazioni per il dispositivo sono configurate cliccate su **OK** per applicare le modifiche effettuate e passate alla registrazione dell'audio a partire dal dispositivo selezionato e ben configurato.

Modifica audio

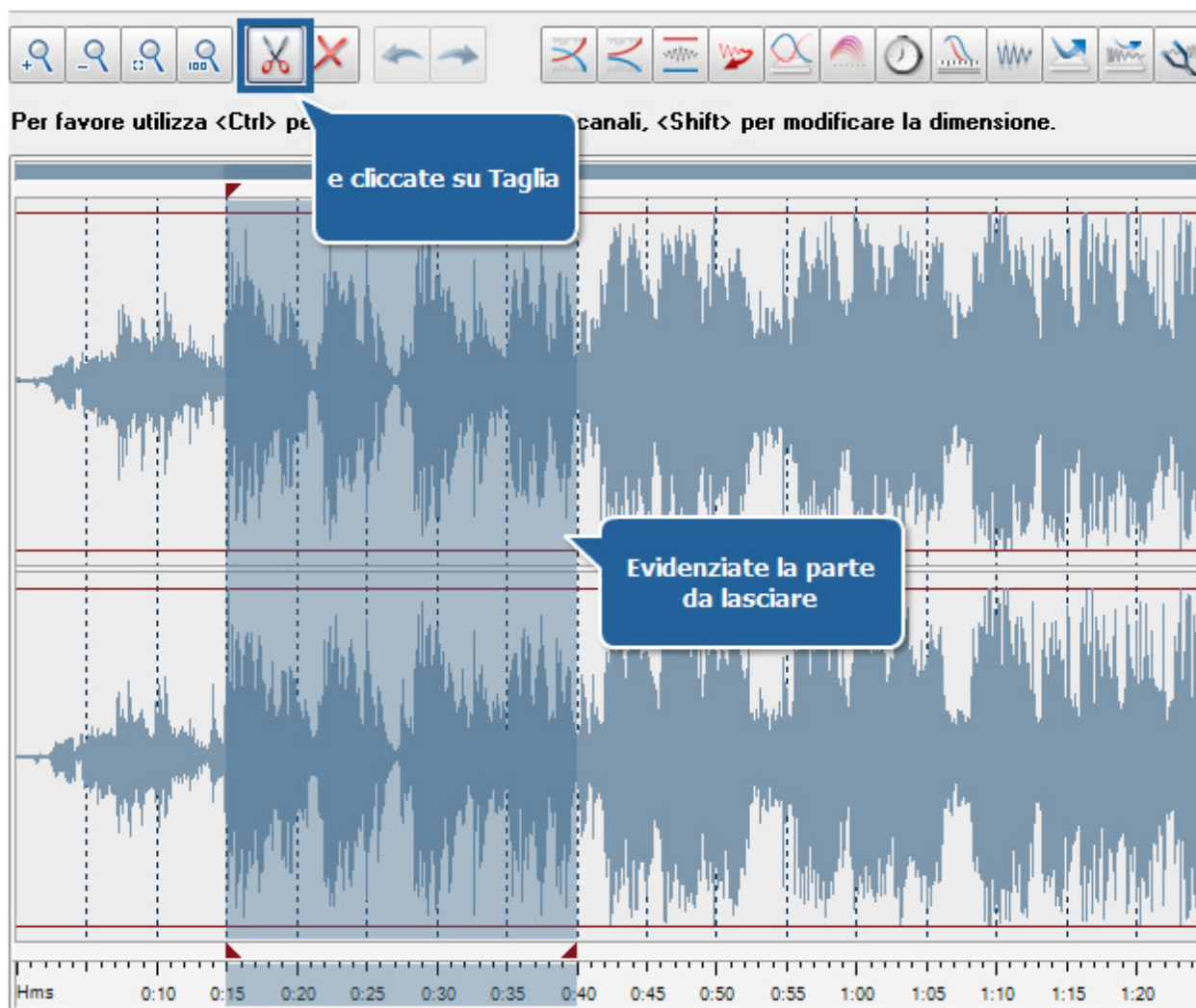
AVS Ringtone Maker vi dà la possibilità di modificare il vostro file audio, se necessario. Dopo aver selezionato il file sul disco rigido o registrato il suono dal dispositivo collegato al PC potete modificarlo nella maniera seguente:

- **tagliare** una parte che desiderate utilizzare per creare una suoneria ed **eliminare** le parti inutili;
- applicare **effetti e filtri** audio diversi;
- **modificare ogni canale separatamente** se selezionate un audio stereo o multicanale.

Taglio ed eliminazione di parti indesiderate

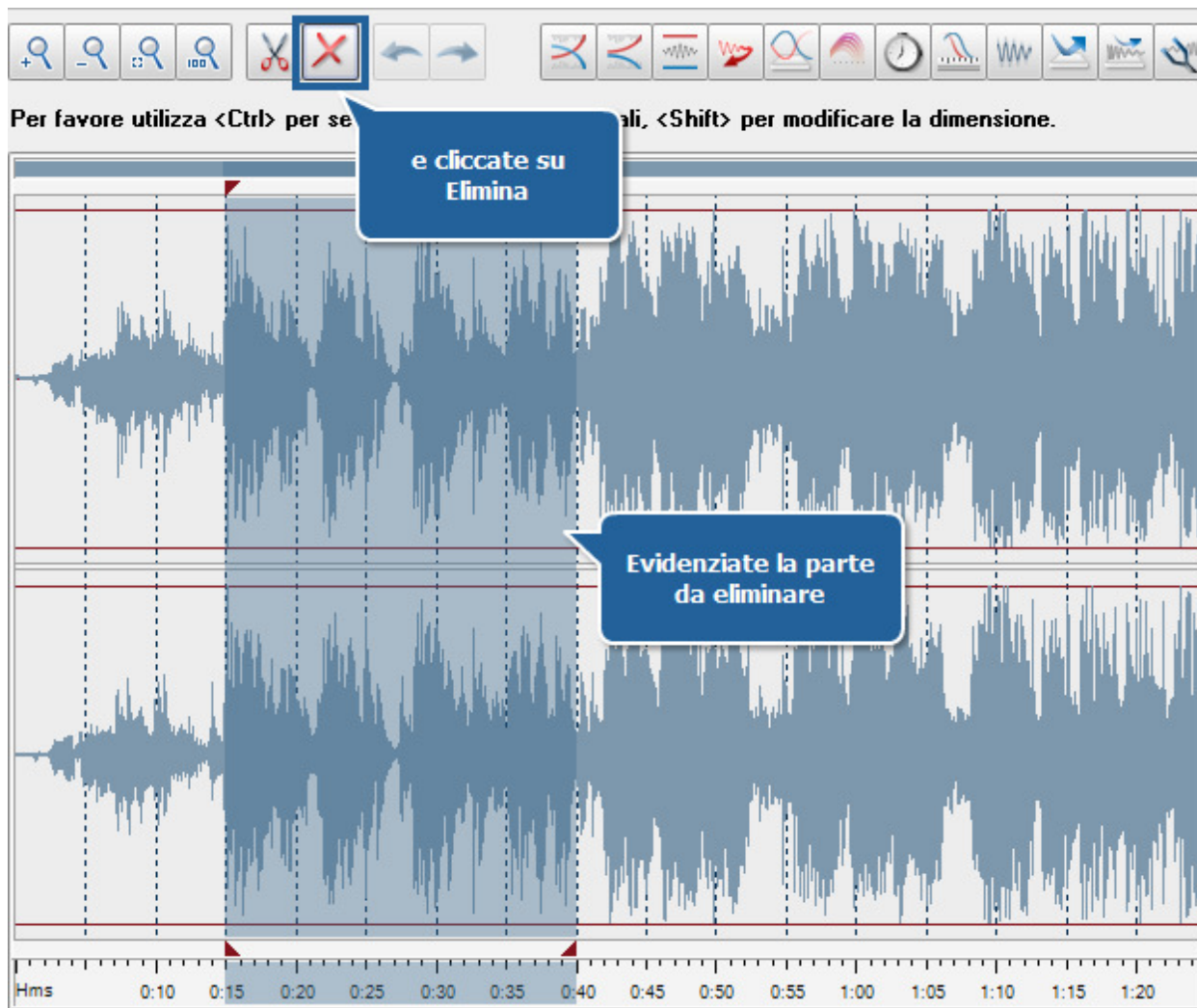
Se desiderate utilizzare solo una certa parte della vostra traccia audio per creare una suoneria selezionate l'opzione **Taglio**:

- evidenziate la parte che desiderate lasciare: cliccate con il tasto sinistro all'inizio dell'area da lasciare e trascinate il cursore verso la sua fine;
- riproducete la parte selezionata usando i controlli della **Barra degli strumenti di riproduzione** per assicurarvi di aver selezionato una parte giusta;
- premete il pulsante **Taglia** della **Barra degli strumenti principale**. Viene eliminato tutto l'audio eccetto l'area evidenziata.



Se desiderate eliminare una certa parte della traccia audio dalla vostra suoneria, utilizzate l'opzione **Elimina**:

- evidenziate la parte che desiderate eliminare: cliccate con il tasto sinistro all'inizio dell'area da eliminare e trascinate il cursore verso la sua fine;
- riproducete la parte selezionata usando i controlli della **Barra degli strumenti di riproduzione** per assicurarvi di aver selezionato una parte giusta;
- premete il pulsante **Elimina** della **Barra degli strumenti principale**. Viene eliminata l'area evidenziata.



Applicazione effetti

Prima di caricare la vostra suoneria potete applicare gli effetti seguenti:

- **Amplificazione**
- **Assolvenza/Dissolvenza**
- **Normalizzazione**
- **Reverse**
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Ritardo**
- **Phaser**
- **Vibrato**
- **Riverbero**
- **Time Stretch**
- **Pitch Shift**

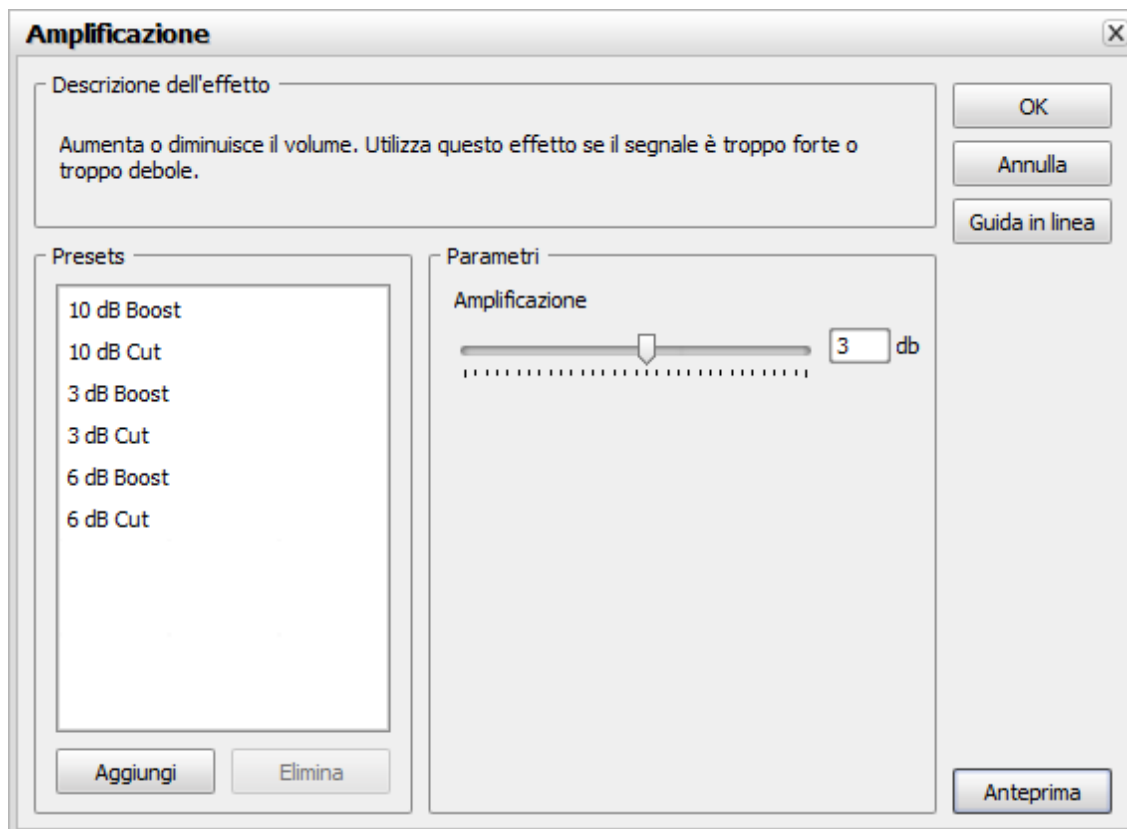
Amplificazione



L'effetto **Amplificazione** si usa per aumentare o diminuire l'intensità del suono aumentando o diminuendo la sua ampiezza.

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Amplificazione** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente.

Utilizzate l'indicatore della barra **Amplificazione** per impostare l'amplificazione desiderata in dB. Oppure inserite il valore di amplificazione (guadagno) desiderato nella casella accanto alla barra.

L'impostazione di un valore positivo aumenta il volume del suono, l'impostazione di un valore negativo lo diminuisce. Più grande è il valore (positivo o negativo), più aumentato o diminuito sarà il volume risultante.



Nota: se cambiate i parametri dell'effetto, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

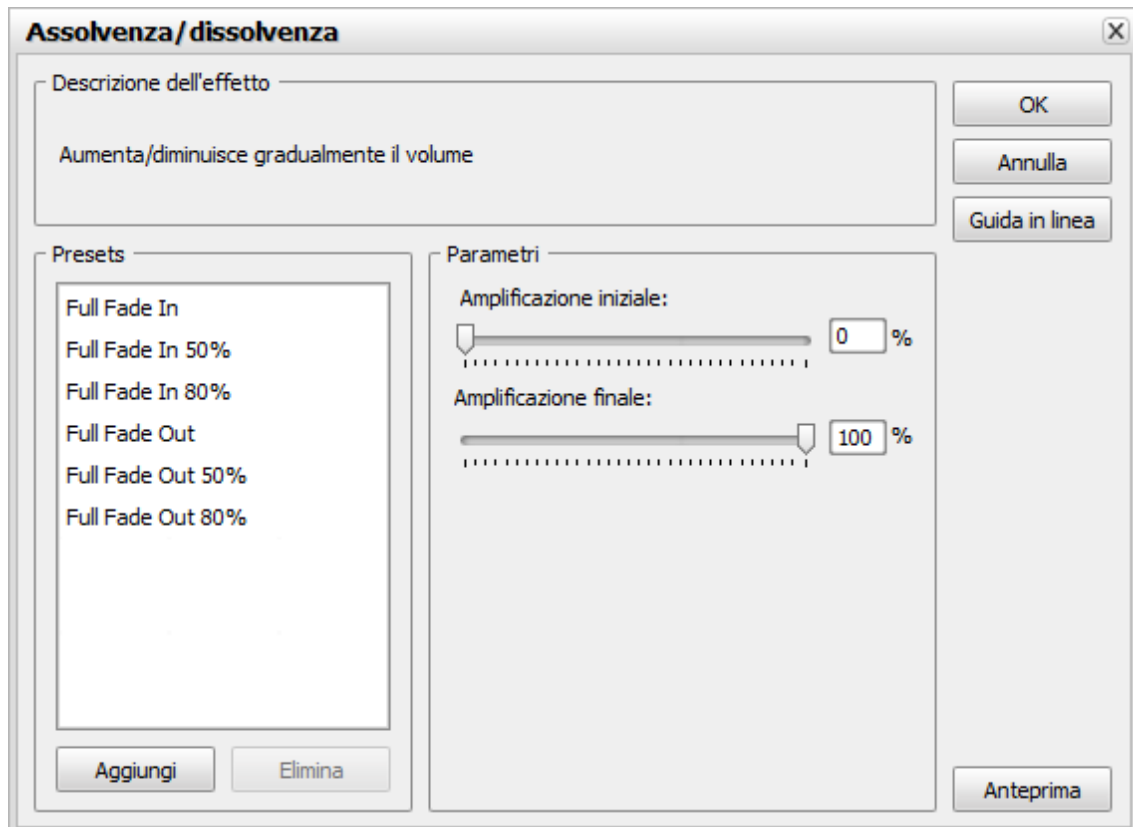
Assolvenza/Dissolvenza



Gli effetti **Assolvenza** e **Dissolvenza** si usano di solito per sfumare i confini di una traccia audio. Utilizzate l'effetto **Assolvenza** per gradualmente aumentare il volume del suono. Utilizzate l'effetto **Dissolvenza** per gradualmente diminuire il volume del suono.

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Assolvenza** o **Dissolvenza** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente.

Sono disponibili i seguenti parametri dell'effetto **Assolvenza/Dissolvenza** da modificare: **Amplificazione iniziale**, **Amplificazione finale**.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.



Nota: se cambiate i parametri dell'effetto, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

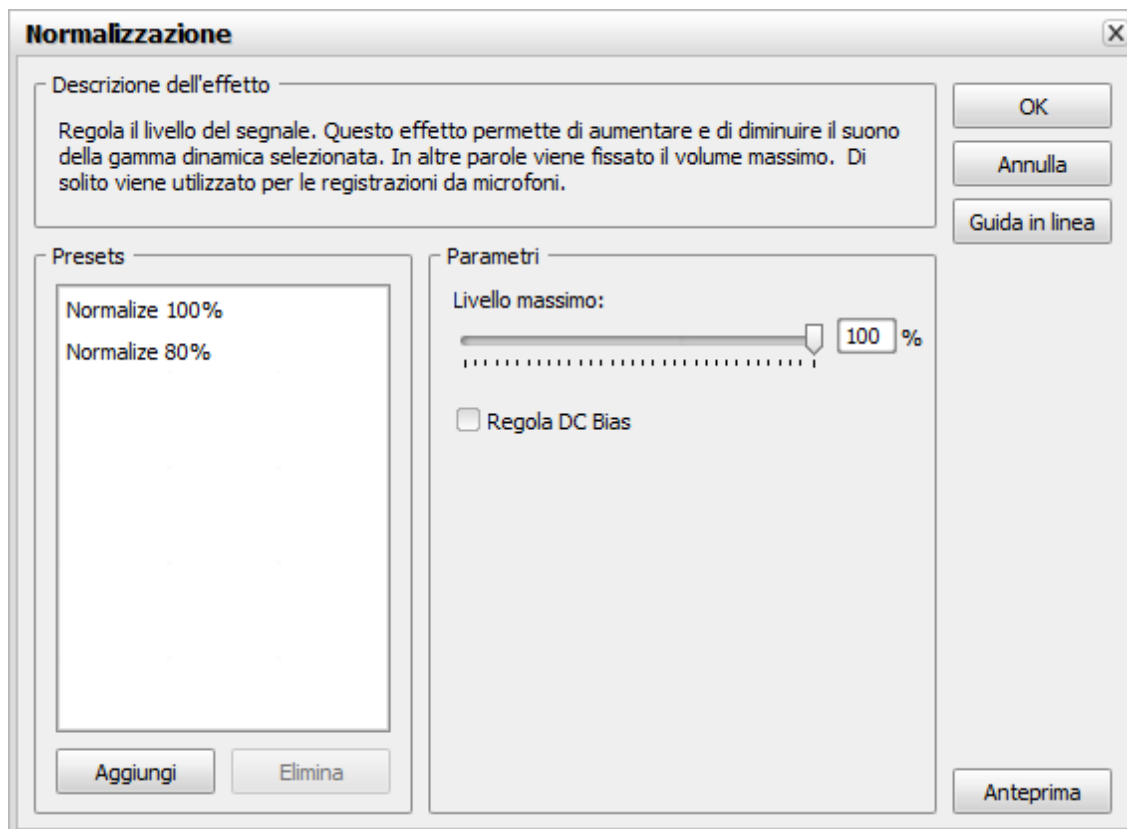
Normalizzazione



L'effetto **Normalizzazione** si usa per regolare il volume di una traccia audio secondo il livello selezionato.

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Normalizzazione** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente impostando il **Livello massimo** del segnale di uscita.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.



Nota: se cambiate i parametri dell'effetto, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

Reverse



L'effetto **Reverse** si usa per riprodurre la selezione campionata in senso inverso creando l'effetto della riproduzione indietro. E' utile per la creazione degli effetti speciali.

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Reverse** della **Barra degli strumenti principale**.
4. Questo effetto non ha nessun parametro da modificare e viene applicato per invertire sia la parte selezionata che il file audio per intero.
5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

Flanger



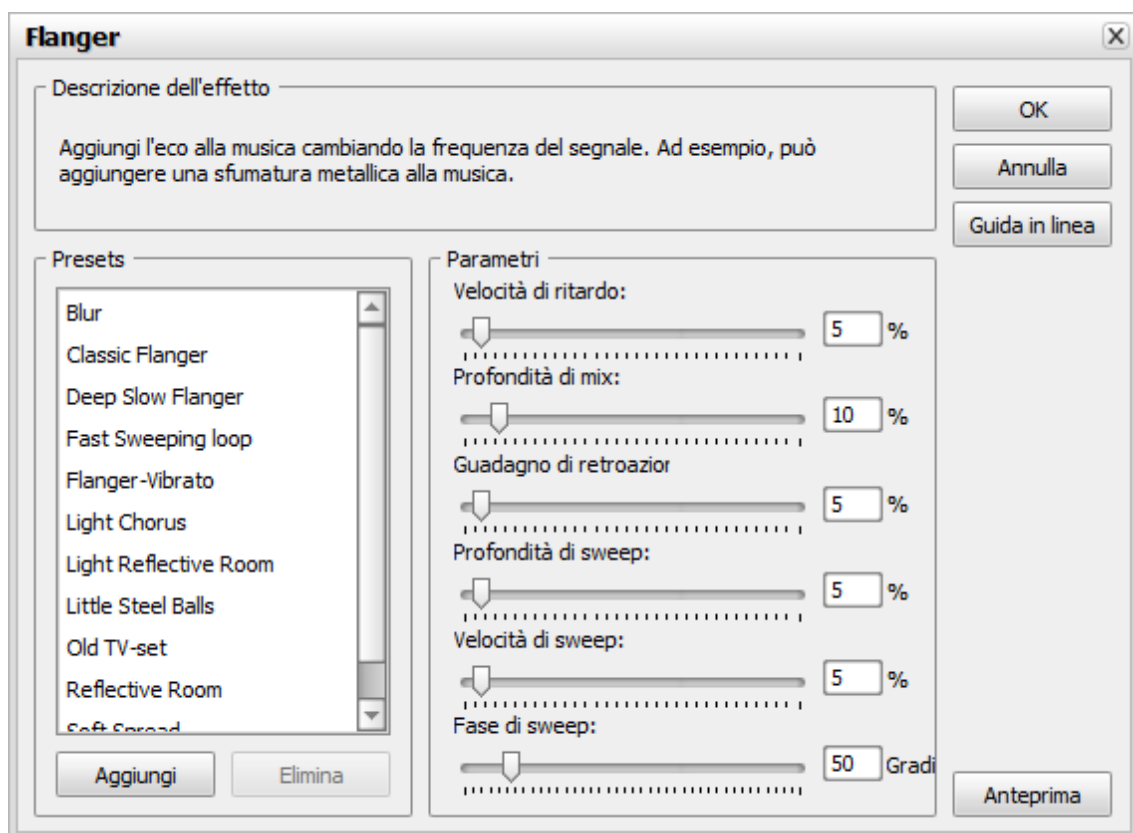
L'effetto **Flanger** è uno degli effetti audio elaborati che viene creato mediante il missaggio di un segnale con la sua copia leggermente ritardata, dove la lunghezza del ritardo viene continuamente cambiata. Usando l'effetto **Flanger** potete "modellare" il suono controllando il ritardo. Utilizzatelo se desiderate creare un effetto di "fruscio" in una parte della traccia audio.

Flanger è un caso speciale dell'effetto **Chorus**: viene creato nella stessa maniera. L'effetto flanging viene prodotto quando mettete un dito su una di due registrazioni identiche riprodotte simultaneamente, quindi rallentando la sua velocità.

Flanger crea un "fruscio". E' un **Chorus** esagerato.

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Flanger** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente.

Sono disponibili i seguenti parametri dell'effetto **Flanger** da modificare: **Velocità di ritardo**, **Profondità di mix**, **Guadagno di retroazione**, **Profondità di sweep**, **Velocità di sweep**, **Fase di sweep**.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.



Nota: se cambiate i parametri dell'effetto, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

Chorus



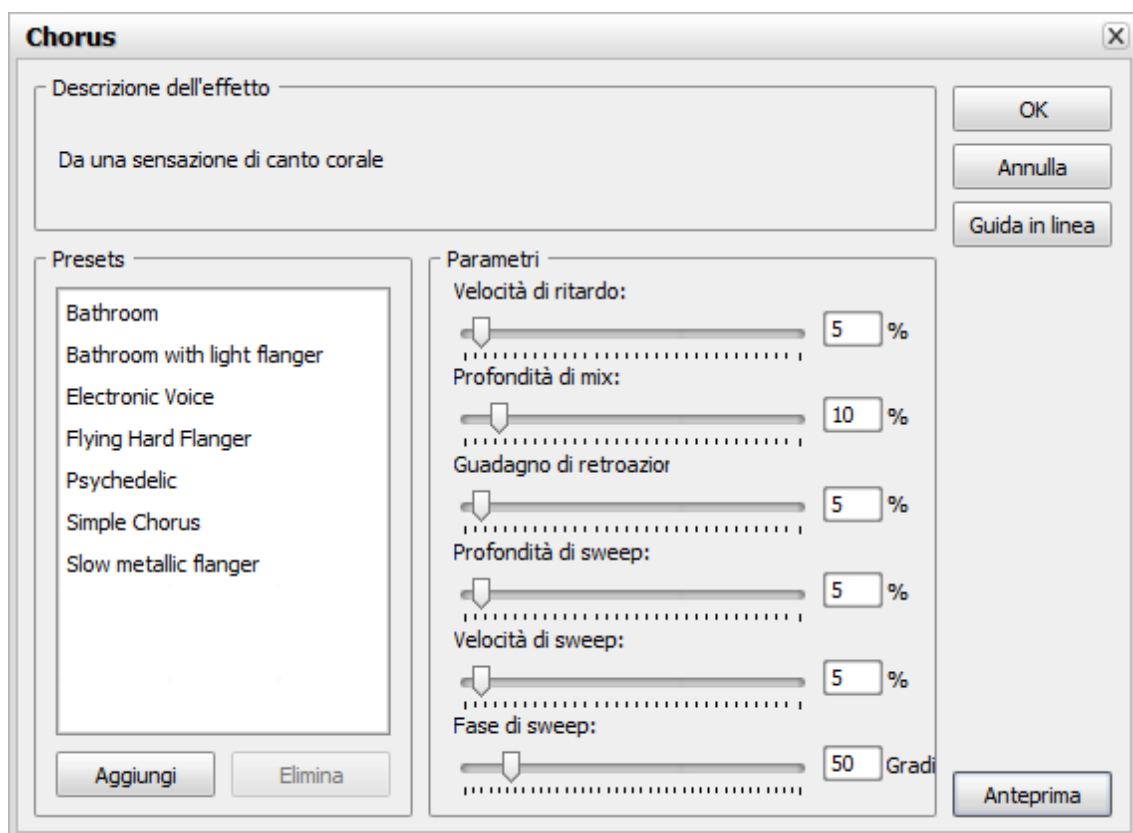
L'effetto **Chorus** vi permette di arricchire il suono dando l'illusione di ascoltare molti strumenti che suonano. Aggiunge un certo spessore al suono che può essere descritto come 'rigoglioso' o 'ricco'.

L'effetto **Chorus** è nominato così perchè applicato a una voce registrata fa sembrare che canta un coro. Viene ottenuto aggiungendo un singolo segnale ritardato (echo) all'audio originale.

Ci sono due differenze tra **Chorus** e **Flanger**. La prima differenza è la quantità di ritardo usato. Il tempo di ritardo in **Chorus** è più grande che in **Flanger**. Questo ritardo lungo non produce un fruscio caratterizzato di **Flanger**. L'altra differenza tra **Chorus** e **Flanger** è l'assenza di retroazione.

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Chorus** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente.

Sono disponibili i seguenti parametri dell'effetto **Chorus** da modificare: **Velocità di ritardo**, **Profondità di mix**, **Guadagno di retroazione**, **Profondità di sweep**, **Velocità di sweep**, **Fase di sweep**.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.



Nota: se cambiate i parametri dell'effetto, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

Ritardo

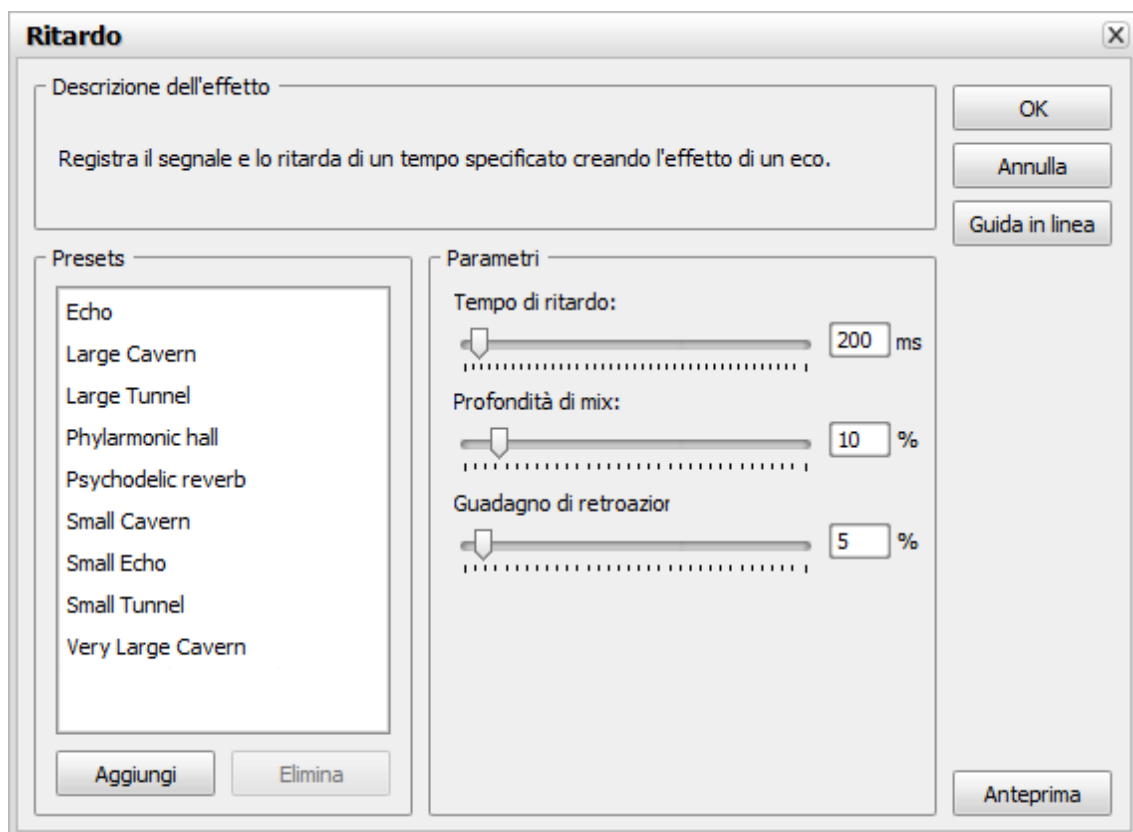


L'effetto **Ritardo** vi permette di creare un'eco riproducendo la parte selezionata dell'audio dopo un certo periodo di tempo. L'applicazione di questo effetto da vita ai messaggi monotoni, rende più pieno il suono di uno strumento.

Potete utilizzare questa opzione per creare una singola eco, e anche gli altri effetti. Il ritardo di 35 millisecondi (ms) o superiore crea un'eco discreta, mentre i ritardi da 35 a 15 ms possono essere usati per creare un effetto chorus o flanging semplice. (Questi effetti non sono così effettivi come un **Chorus** o **Flanger** reale, perchè il ritardo è fisso e non viene cambiato).

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Ritardo** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente.

Sono disponibili i seguenti parametri dell'effetto **Ritardo** da modificare: **Tempo di ritardo**, **Profondità di mix**, **Guadagno di reroazione**.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.



Nota: se cambiate i parametri dell'effetto, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

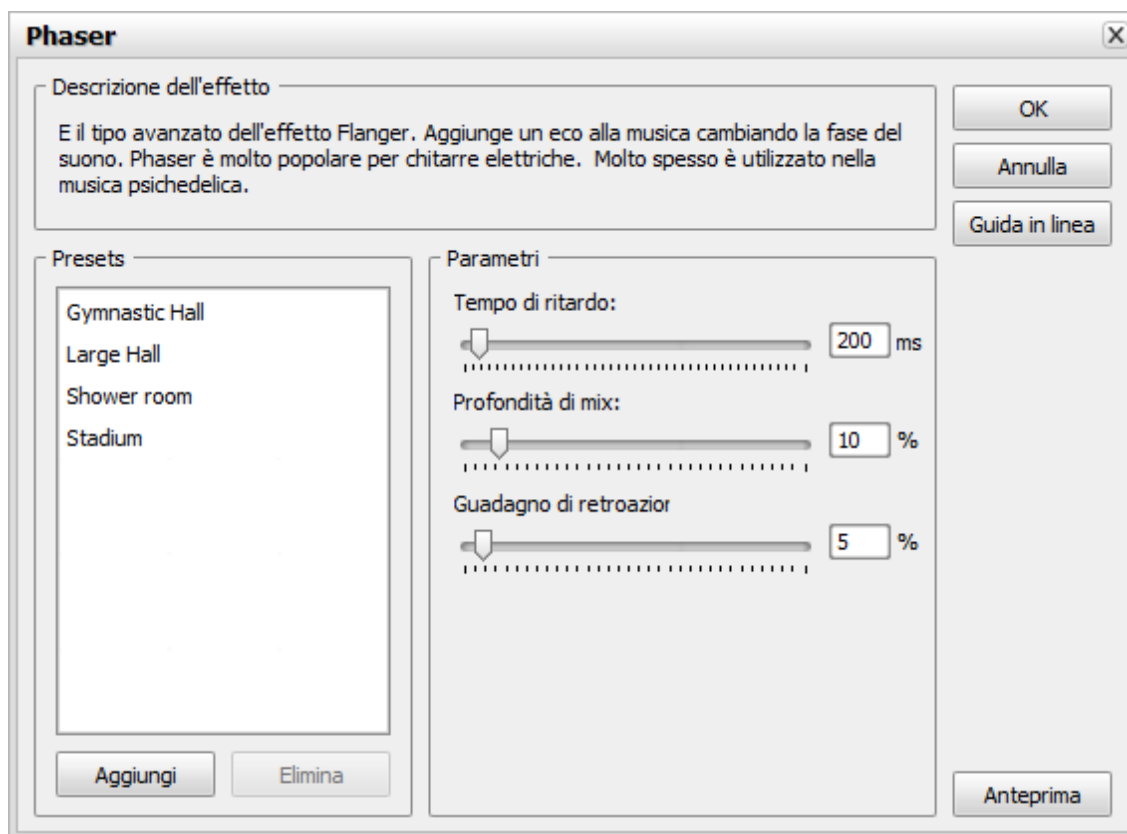
Phaser



Il filtro **Phaser** rende la parte selezionata della traccia audio più piena automaticamente missando il segnale filtrato con quello non filtrato. Applicate questo filtro per creare un effetto elettronico nei suoni naturali.

Per applicare il filtro seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare il filtro oppure applicate il filtro all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Phaser** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente.

Sono disponibili i seguenti parametri dell'effetto **Phaser** da modificare: **Tempo di ritardo**, **Profondità di mix**, **Guadagno di retroazione**.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.



Nota: se cambiate i parametri del filtro, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

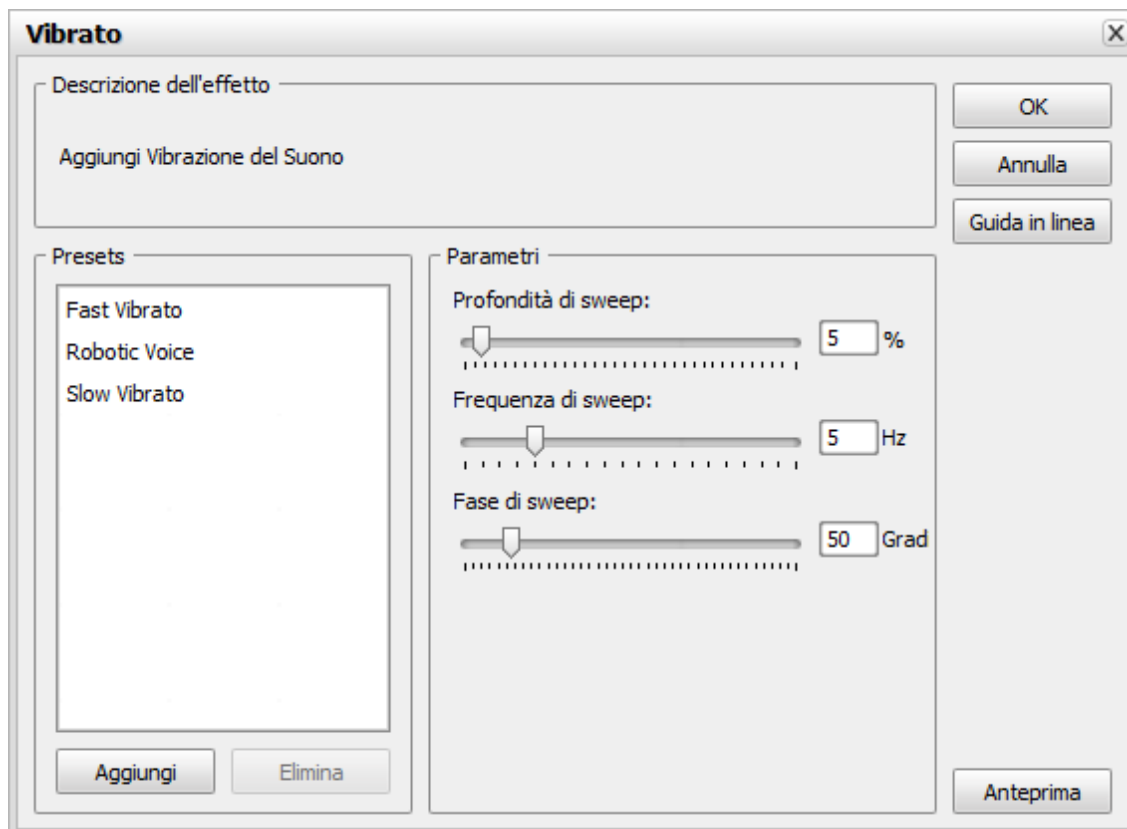
Vibrato



L'effetto **Vibrato** crea un effetto del suono pulsante.

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Vibrato** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente.

Sono disponibili i seguenti parametri dell'effetto **Vibrato** da modificare: **Profondità di sweep**, **Frequenza di sweep**, **Fase di sweep**.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.



Nota: se cambiate i parametri dell'effetto, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

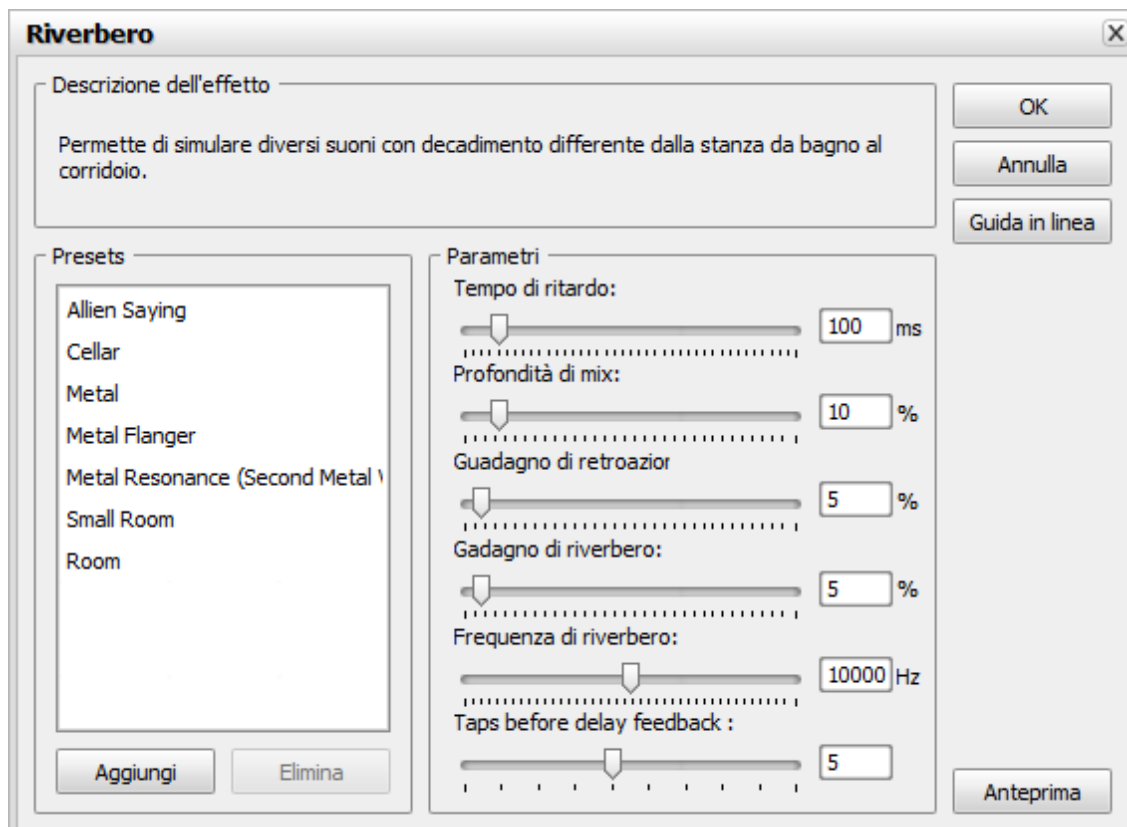
Riverbero



Il filtro **Riverbero** vi aiuta a creare un effetto particolare della persistenza gradualmente attenuata degli riverberi del suono dopo che il sorgente stesso ha cessato di agire. Il filtro **Riverbero** si usa per simulare l'effetto del suono riprodotto all'interno di una stanza e di un edificio chiuso.

Per applicare il filtro seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare il filtro oppure applicate il filtro all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Riverbero** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente.

Sono disponibili i seguenti parametri del filtro **Riverbero** da modificare: **Tempo di ritardo**, **Profondità di mix**, **Guadagno di retroazione**, **Guadagno di riverbero**, **Frequenza di riverbero**, **Taps before delay feedback**.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.



Nota: se cambiate i parametri del filtro, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

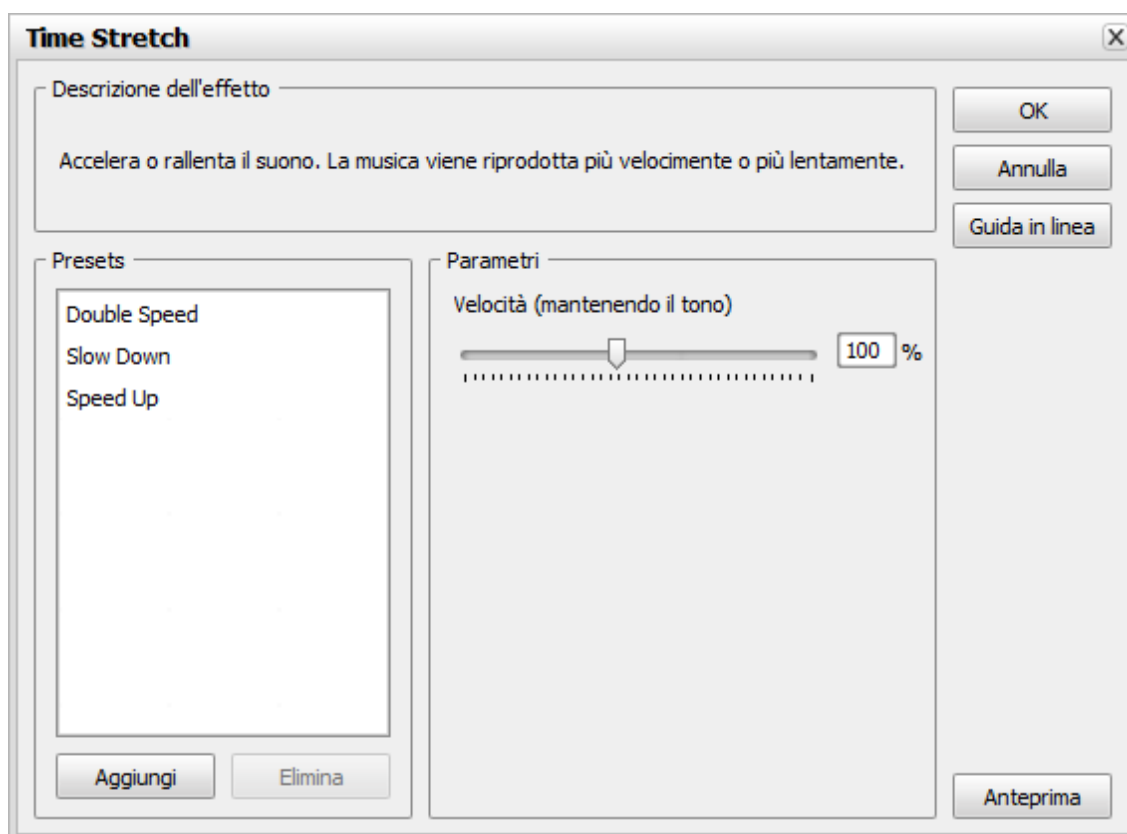
Time Stretch



L'effetto **Time Stretch** vi permette di cambiare il tempo, mantenendo lo stesso tono. L'audio verrà riprodotto lentamente o rapidamente, però il tono rimane intatto.

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Time Stretch** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente impostando il valore di **Velocità** necessario.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.



Nota: se cambiate i parametri dell'effetto, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

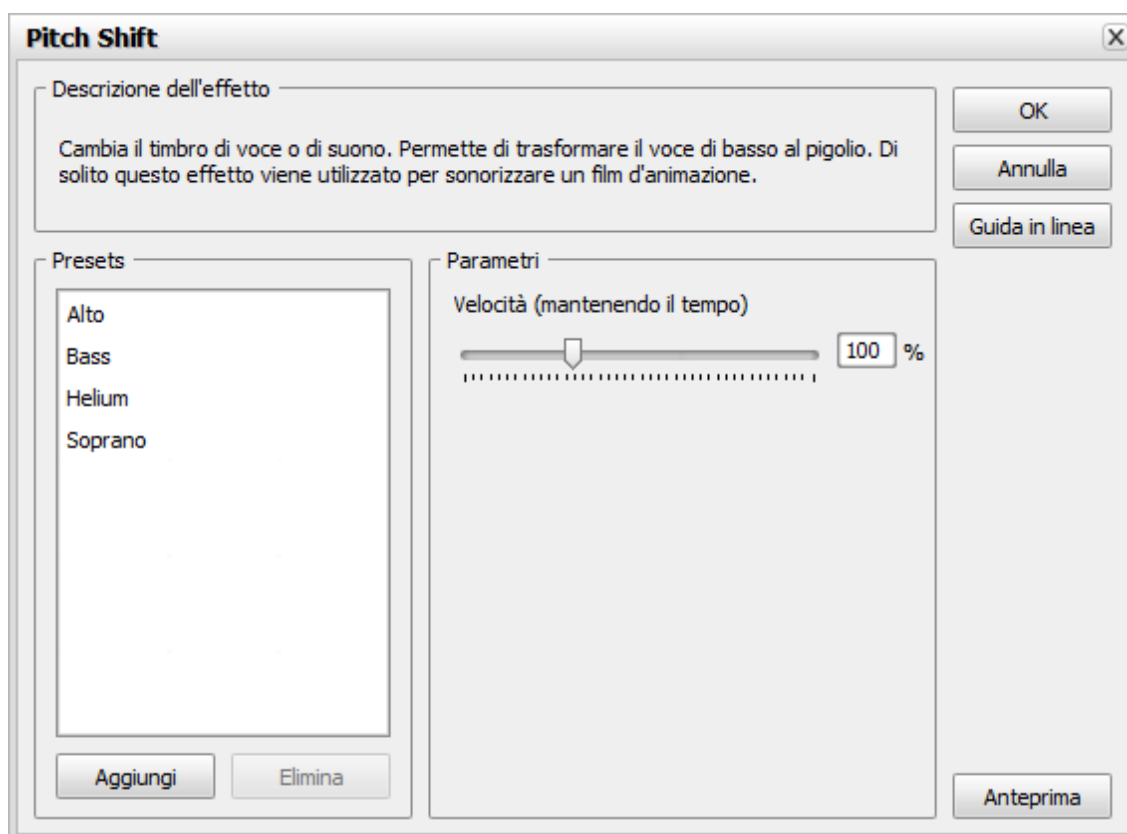
Pitch Shift



L'effetto **Pitch Shift** sposta lo spettro di frequenze del segnale di ingresso. Questo cambia il tono del suono senza cambiare il suo tempo.

Per applicare l'effetto seguite i passaggi qui sotto:

1. Aggiungete il file audio all'**Area di modifica in forma d'onda**.
2. Selezionate una parte del file a cui desiderate applicare l'effetto oppure applicate l'effetto all'audio per intero senza selezionare nulla.
3. Cliccate sul pulsante **Pitch Shift** della **Barra degli strumenti principale**.



4. Selezionate uno dei preset disponibili dall'elenco o regolate i parametri manualmente impostando il valore di **Velocità** necessario.

Per impostare il valore utilizzate la barra corrispondente o inserite il valore desiderato nella casella accanto alla barra usando la tastiera.

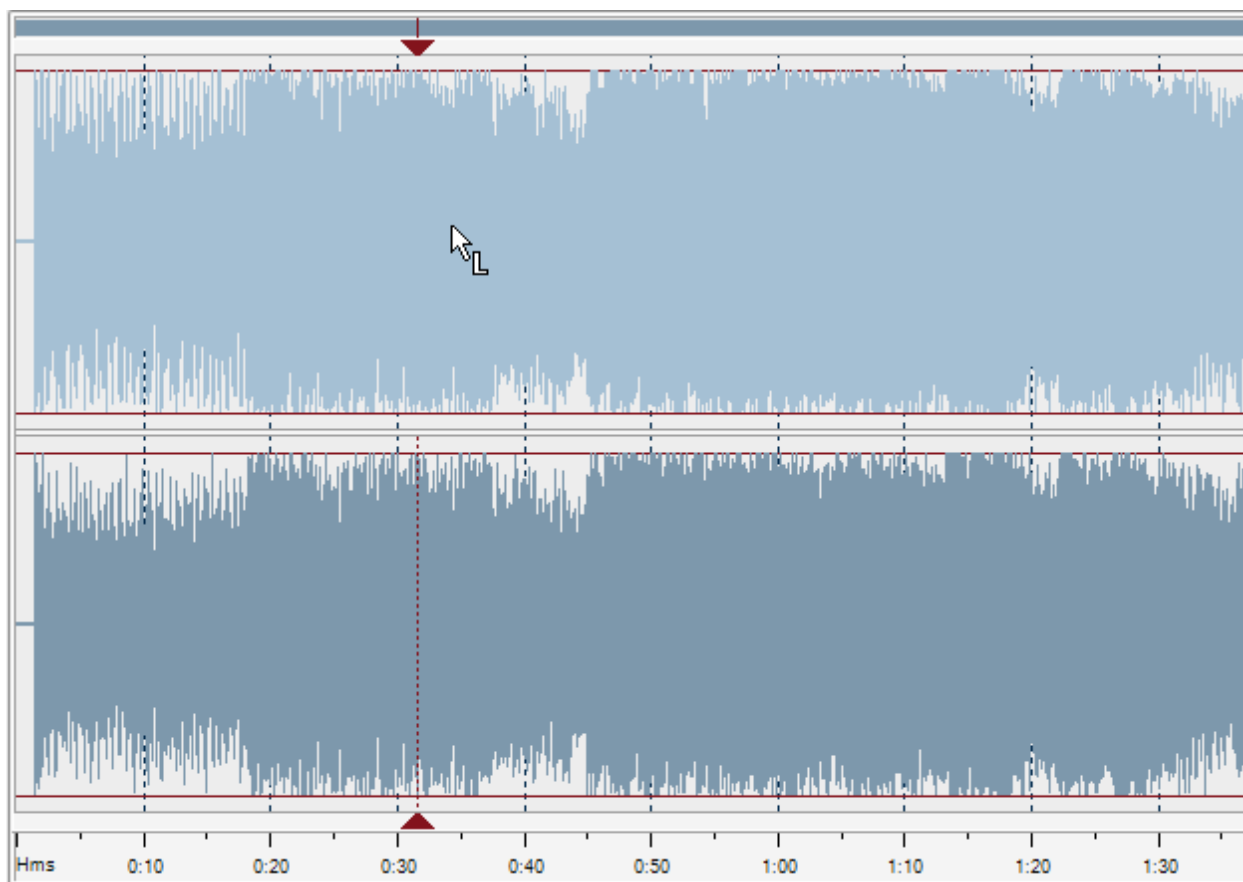


Nota: se cambiate i parametri dell'effetto, potete salvarli come preset per poter utilizzarli in seguito. Utilizzate il pulsante **Aggiungi** per farlo.

5. Cliccate su **Anteprima** per assicurarvi che le modifiche siano corrette.
6. Cliccate su **OK** per passare alla modifica del file audio.

Modifica dei canali separati

Normalmente tutti i canali della traccia audio vengono modificati simultaneamente. Però, potete sempre modificarli separatamente disattivando uno o qualche canale. Per farlo, utilizzate il tasto **Controllo** insieme con il puntatore del mouse (il puntatore viene accompagnato dalla lettera **L** (left - sinistro) o **R** (right - destro)) e cliccate con il tasto sinistro del mouse per attivare solo il canale necessario da modificare (i canali disattivati vengono disabilitati), un altro clic sinistro sul canale disattivato lo riattiva.



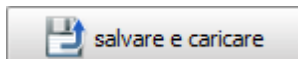
I valori possibili sono i seguenti (per l'audio a 8 canali, ad esempio):

- **L_f** - canale **L**eft (sinistro) **f**ront (anteriore)
- **R_f** - canale **R**ight (destro) **f**ront (anteriore)
- **C_f** - canale **C**entral (centrale) **f**ront (anteriore)
- **LFE** - canale **L**ow-**F**requency **E**ffects (subwoofer) (di effetti di bassa frequenza)
- **L_r** - canale **L**eft (sinistro) **r**ear (posteriore)
- **R_r** - canale **R**ight (destro) **r**ear (posteriore)
- **L_s** - canale **L**eft (sinistro) **s**urround
- **R_s** - canale **R**ight (destro) **s**urround



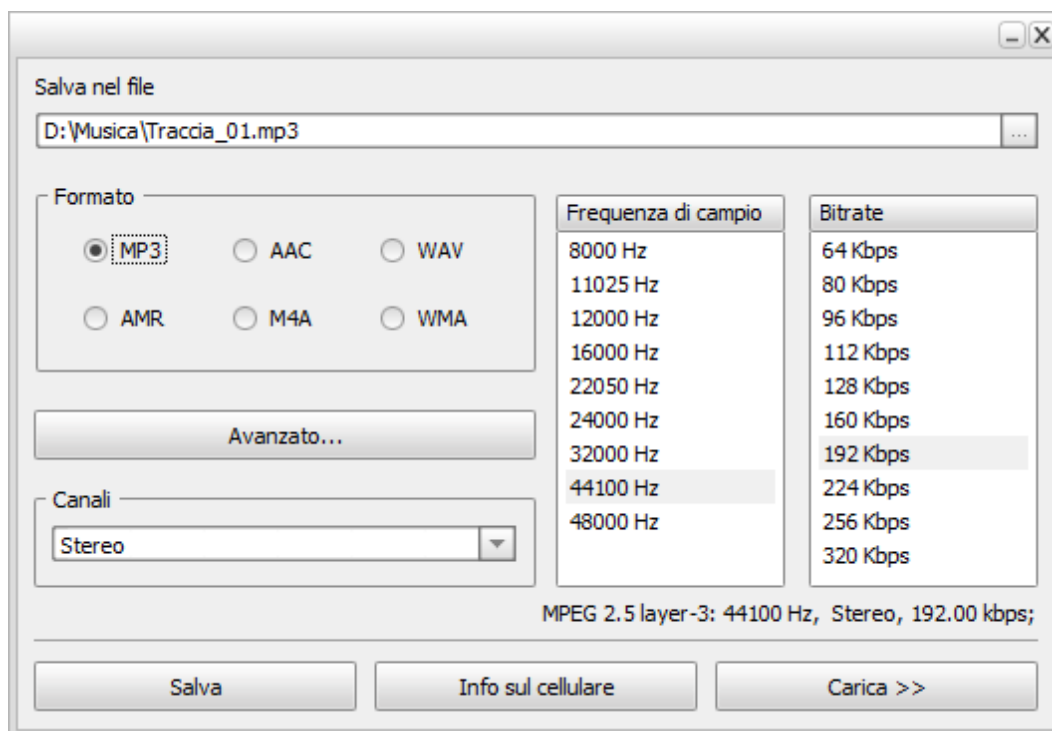
Nota: potete applicare un numero limitato degli effetti ai canali separati. Gli effetti che cambiano la durata della traccia audio o la ricampionano vengono applicati a tutti i canali attivati e disattivati.

Salvataggio e caricamento file



Utilizzate questa opzione per terminare il lavoro con il file ed iniziare il caricamento nel dispositivo collegato al computer personale.


Dopo aver premuto il pulsante **Salvare e caricare** viene aperta la finestra dove potete selezionare il formato di uscita:



Pulsante	Descrizione
MP3	Spuntate questa casella se il vostro cellulare è capace di gestire i file multimediali salvati nel formato *.mp3 . Consultate il manuale fornito con il vostro cellulare per sapere di più sui formati supportati da questo modello.
AMR	Spuntate questa casella se il vostro cellulare è capace di gestire i file multimediali salvati nel formato *.amr . Consultate il manuale fornito con il vostro cellulare per sapere di più sui formati supportati da questo modello.
AAC	Spuntate questa casella se il vostro cellulare è capace di gestire i file multimediali salvati nel formato *.aac . Consultate il manuale fornito con il vostro cellulare per sapere di più sui formati supportati da questo modello.
M4A	Spuntate questa casella se il vostro cellulare è capace di gestire i file multimediali salvati nel formato *.m4a . Consultate il manuale fornito con il vostro cellulare per sapere di più sui formati supportati da questo modello.
WAV	Spuntate questa casella se il vostro cellulare è capace di gestire i file multimediali salvati nel formato *.wav . Consultate il manuale fornito con il vostro cellulare per sapere di più sui formati supportati da questo modello.
WMA	Spuntate questa casella se il vostro cellulare è capace di gestire i file multimediali salvati nel formato *.wma . Consultate il manuale fornito con il vostro cellulare per sapere di più sui formati supportati da questo modello.

Impostate i valori adatti per la **Frequenza di campionamento** e il **Bitrate** e selezionate il numero canali dall'elenco a discesa **Canali**.

Premete il pulsante **Info sul cellulare** per visualizzare la descrizione di dispositivi diversi e i formati supportati.

Per cambiare la cartella dove vengono memorizzati i file premete il pulsante  e selezionate una nuova cartella.

Dopo aver selezionato il formato di uscita e premuto il pulsante **Carica >>**, il file viene salvato e caricato mediante l'applicazione **AVS Mobile Uploader**.