

Wstęp

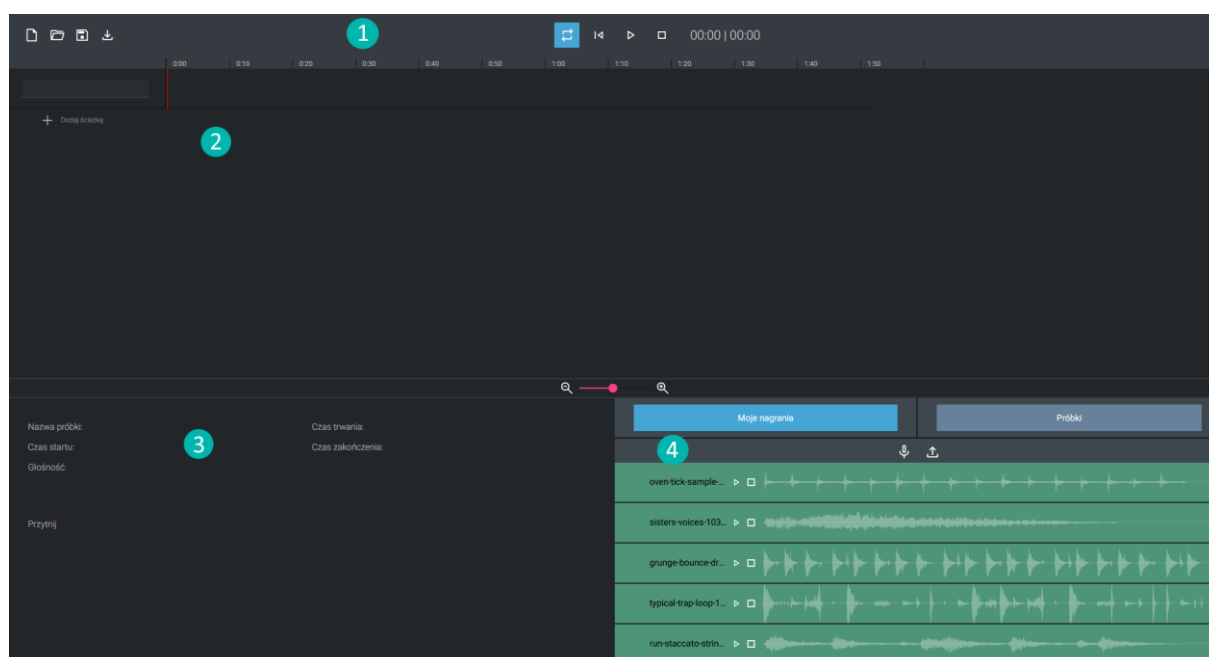
Przed sobą masz aplikację, dzięki której stworzysz swoje własne słuchowisko na podstawie nagranych przez siebie tekstów mówionych oraz próbek i plików muzycznych.

Efekty swojej pracy będziesz mógł zapisać i odczytać na dysku lokalnym swojego komputera w wybranym przez siebie miejscu. Będziesz miał także możliwość importować i eksportować pliki do popularnych formatów dźwiękowych.

Poniżej zapoznasz się z tym, jak używać aplikacji.

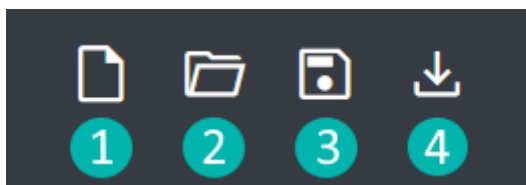
Interfejs aplikacji

Po uruchomieniu aplikacji zobaczysz ekran główny z 4 strefami.

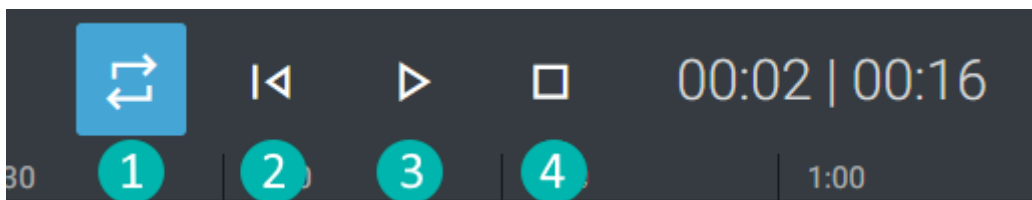


- 1 Menu** – zawiera ogólne punkty, które umożliwiają takie czynności jak m.in. zapis, wczytanie projektu, a także np. odtworzenie powstałego nagrania.
- 2 Obszar roboczy** – jest to linia czasu, podobna do narzędzi do tworzenia/edycji animacji, video. To tutaj dodajesz nagrania/próbki.
- 3 Informacje** – ukazuje najważniejsze informacje o nagraniu, takie jak np. nazwa, czas trwania.
- 4 Biblioteka** – to tutaj widoczne są wszystkie dostępne pliki audio/pliki muzyczne.

Menu



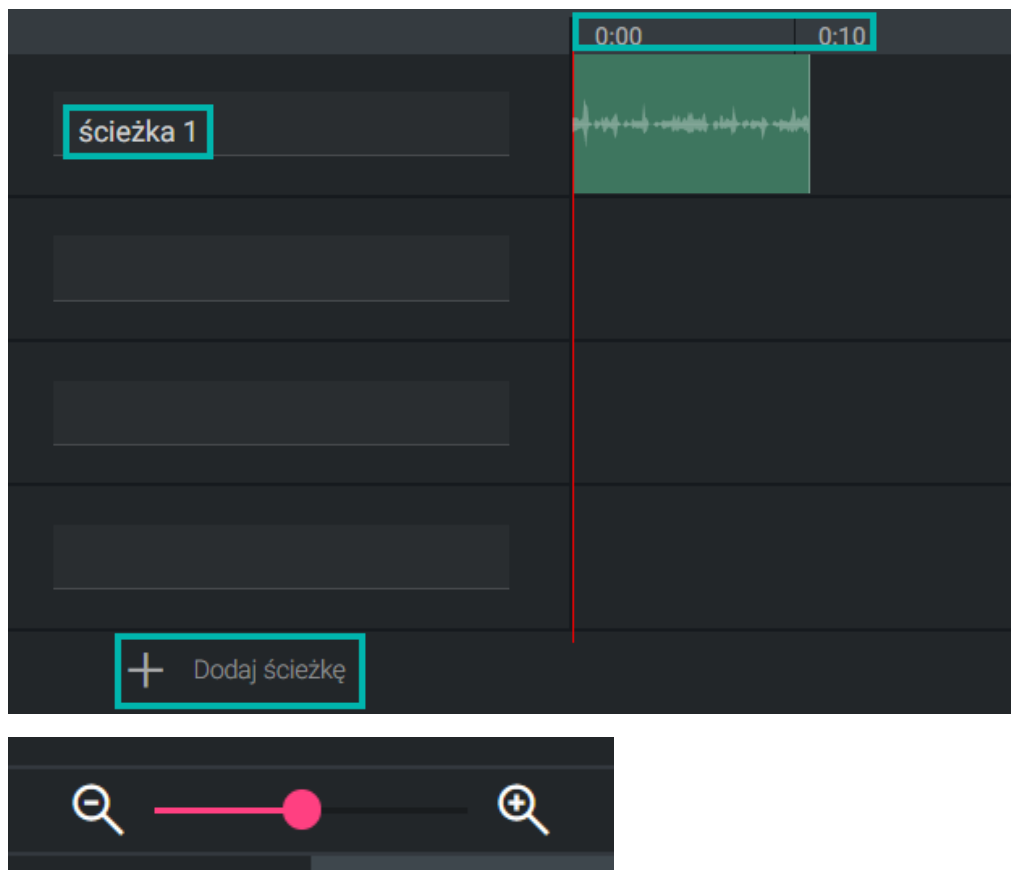
- 1 **Nowy projekt** – kliknięcie powoduje rozpoczęcie
- 2 **Wczytaj projekt** – kliknięcie powoduje wyświetlenie okna, w którym użytkownik może wskazać projekt do wczytania (z dowolnej lokalizacji na swoim komputerze).
- 3 **Zapisz projekt** – kliknięcie powoduje zapis pliku projektu w formacie hdat.
- 4 **Eksportuj plik muzyczny** – kliknięcie powoduje pobranie się projektu na komputer w formacie wav.



- 1 **Odtwarzaj w pętli** – odtwarza utwór w pętli.
- 2 **Odtwarzaj od początku** – odtwarza utwór do początku.
- 3 **Odtwarzaj/Pauza** - rozpoczyna odtwarzanie utworu, kliknięcie powoduje zmianę na przycisk **Pauza**; kliknięcie pauzy zatrzymuje utwór, a przycisk zmienia się ponownie na **Odtwórz**, którego kliknięcie odtwarza utwór od miejsca, w którym został zatrzymany.
- 4 **Zatrzymaj** – zatrzymuje utwór (kliknięcie teraz przycisku Odtwórz uruchamia utwór od początku).

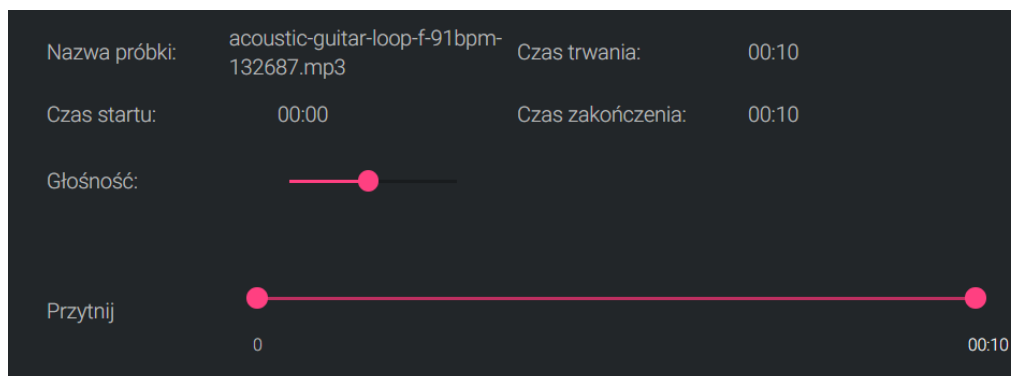
Obszar roboczy

Po lewej stronie możesz nazwać każdą ścieżkę, którą stworzysz, a także dodać nowe ścieżki, klikając „+ Dodaj ścieżkę”. Możesz też zobaczyć ile sekund posiada Twoja ścieżka oraz rozszerzyć obszar czasowy za pomocą suwaka lupy.



Każdą z próbek na linii czasu możesz kliknąć lewym przyciskiem myszy, wtedy w obszarze **INFORMACJE** pojawiają się dane nt. elementu.

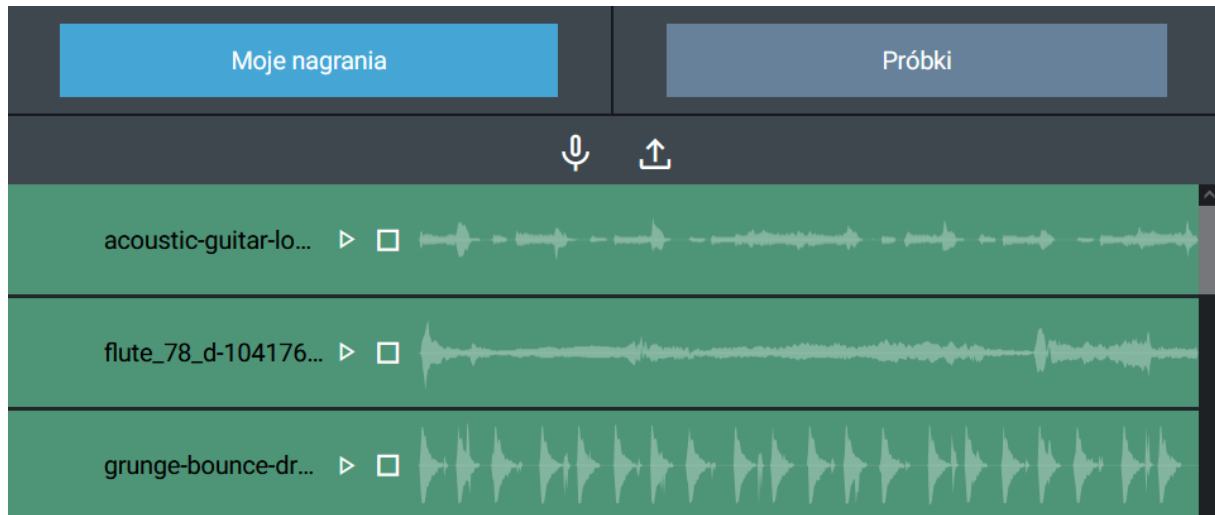
Informacje



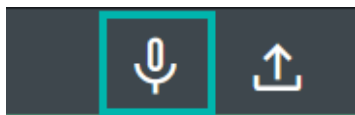
Obszar zawiera następujące elementy:

- Nazwa próbki – ukazuje się taka sama jak w **BIBLIOTECE**.
- Czas startu – ukazuje się czas startu nagrania.
- Głośność – pozwala na ustalenie głośności pliku po odtworzeniu.
- Czas trwania – ukazuje się czas trwania nagrania.
- Czas zakończenia – ukazuje się czas, w którym próbka się kończy.
- Przytnij – pozwala na przycięcie próbki/nagrania w wybranym momencie.

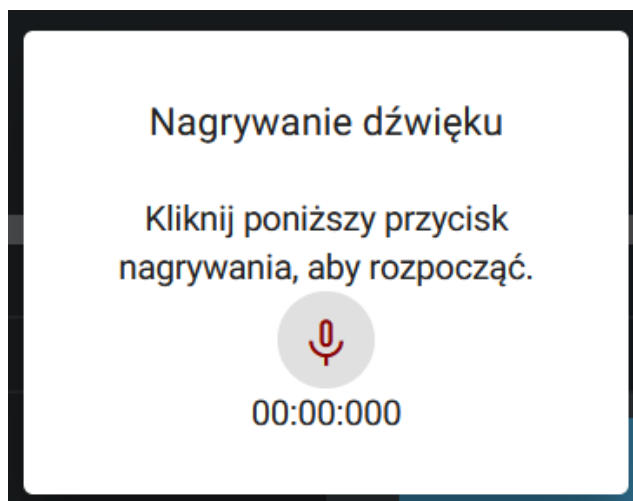
Biblioteka



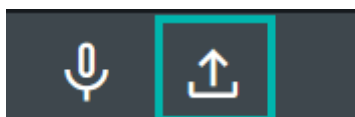
Przyciski **Moje nagrania** i **Próbki** – przyciski pozwalają na sortowanie widocznej poniżej bazy pod kątem wybranej kategorii nagrań.



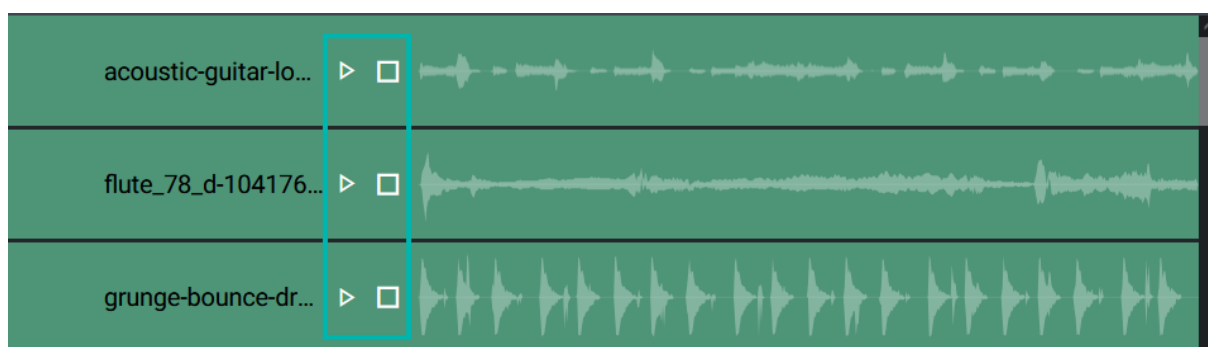
Nagrywanie – kliknięcie przycisku uruchomi okno (pokazane poniżej) nagrywania tekstu przy pomocy mikrofonu.



Po kliknięciu przycisku nagrywania, rozpoczyna się nagrywanie dźwięków poprzez mikrofon. Przycisk zmienia swój wygląd na przycisk **Stop** (kwadrat). Po kliknięciu przycisku Stop, nagrywanie się kończy i pojawia się przycisk **Zapisz**. Po kliknięciu przycisku **Zapisz**, pobierzesz plik w formacie wav. Po całej operacji plik pojawia się w **BIBLIOTECE**.



Dodaj plik – kliknięcie przycisku otwiera okno, w którym możesz wybrać plik do zaimportowania z dowolnego miejsca na swoim komputerze.



Możesz także odtworzyć próbkę od początku klikając przycisk **Play** i odtworzyć od początku podczas słuchania pliku klikając **kwadrat**. Dodatkowo możesz także odtworzyć próbkę w dowolnym momencie klikając w wybrany obszar odtwarzania próbki.