

Manual de operaciones



WAVELAB CAST

For Podcast and Social Media Content Creation

El equipo de documentación de Steinberg: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

Traducción: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Este documento proporciona un mejor acceso para las personas ciegas o con problemas de visión. Por favor, tenga en cuenta que debido a la complejidad y al número de imágenes en este documento, no es posible incluir textos descriptivos a las imágenes.

La información en este documento está sujeta a cambios sin notificación previa y no representa un compromiso por parte de Steinberg Media Technologies GmbH. El software descrito en este documento está sujeto al Acuerdo de Licencia y no se puede copiar a otros medios excepto que esté permitido específicamente en el Acuerdo de Licencia. Ninguna parte de esta publicación se puede copiar, reproducir, retransmitir o grabar, bajo ningún propósito, sin previo permiso escrito de Steinberg Media Technologies GmbH. Los titulares de una licencia registrada del producto descrito aquí pueden imprimir una copia de este documento para su uso personal.

Todos los nombres de productos y compañías son marcas registradas ™ o ® por sus respectivos propietarios. Para más información, visite por favor www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Todos los derechos reservados.

WaveLab Cast_1.3.0_es-ES_2023-02-28

Tabla de Contenidos

5	Nuevas funciones	53	Deshacer y rehacer
8	Introducción de WaveLab Cast	54	Edición de valores
8	Documentación independiente de la plataforma	54	Operaciones de arrastrar
8	Sistema de ayuda	56	Zoom en la ventana de espacio de trabajo
9	Convenciones tipográficas	61	Presets
11	Comandos de teclado	65	Copiar información de audio al portapapeles
12	Configurar el sistema	65	Poner el foco en el archivo actual
12	Conectar el equipo	66	Reproducción
12	Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano	66	Barra de transporte
12	Latencia	76	Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo
13	ASIO-Guard	76	Reproducir canales de audio con foco
13	Definir Conexiones de Audio	78	Lectura de escaneo
19	Conceptos de WaveLab Cast	79	Reproducción en la ventana del montaje de audio
19	Reglas de edición generales	81	Editar archivos de audio
19	Diálogo Inicio	81	Ventana de onda
21	Gestión de ventanas básica	82	Pestaña Editar (Editor de audio)
21	Seleccionar audio	86	Gestión de archivos en el Editor de Audio
25	Deslizadores	104	Mezclar – Renderizado de archivos de audio
25	Renombrar elementos en tablas	105	Cambiar las propiedades de audio
26	Archivos de picos	106	Metadatos
26	Precisión de procesado	109	Diálogo Generador de silencio
26	Estándar de sonoridad EBU R-128	111	Reemplazar audio por tono
27	Reinicializar respuestas por defecto	112	Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz
29	Ventana Espacio de trabajo	113	Análisis de audio
29	Editor de audio	113	Análisis global
29	Montaje de audio	123	Análisis de frecuencia 3D
30	Editor de Feed RSS	126	Procesamiento offline
30	Pestaña Archivo	126	Diálogo Ganancia
31	Pestaña Info	126	Diálogo Normalizador de nivel
32	Ventanas de herramientas	127	Normalizador de sonoridad
33	Ventanas autodeslizantes	129	Fundidos en archivos de audio
33	Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores	130	Fundidos cruzados
35	Barra de comandos	132	Montaje de audio
35	Barra de estado	132	Ventana de montaje
37	Menús contextuales	137	Pestañas del montaje de audio
37	Regla de tiempo y regla de nivel	142	Ruta de la señal en el montaje de audio
42	Gestionar pestañas	143	Crear montajes de audio
43	Activar el modo de pantalla completa	145	Duplicados de montajes de audio
43	Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo	145	Propiedades de montaje de audio
44	Gestión de archivos	146	Referencias de archivos de audio rotas
44	Abrir archivos	148	Ensamblar el montaje de audio
45	Cerrar archivos	155	Edición de clips
45	Guardar archivos	166	Gestionar archivos de origen de clips
47	Eliminar archivos	167	Envolventes para clips
47	Renombrar archivos	172	Ducking de pistas
48	Explorador de archivos	174	Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio
50	Cambiar entre archivos	178	Efectos de pista
50	Archivos usados recientemente	185	Mezclar – La función renderizar
52	Archivos temporales	186	Importar CDs de audio
52	Archivos favoritos		

187	Grabación	256	Organización de plug-ins
187	Grabar en el editor de audio	259	Touch Bar (solo macOS)
190	Grabar en la ventana del montaje de audio	260	Configurar WaveLab Cast
195	Monitorización de entradas	260	Preferencias globales
196	Colocar marcadores durante la grabación	263	Preferencias de archivos de audio
197	Sección Master	265	Índice
197	Ventana Sección Master		
205	Bypass de la Sección Master		
206	Renderizar en la Sección Master		
209	Presets de la Sección Master		
213	Monitorizar tareas en segundo plano		
213	Pérdidas de sonido		
214	Marcadores		
214	Tipos de marcadores		
214	Ventana Marcadores		
217	Crear marcadores		
218	Borrar marcadores		
219	Mover marcadores		
219	Ocultar marcadores de un tipo específico		
219	Convertir el tipo de un solo marcador		
220	Renombrar marcadores		
220	Seleccionar marcadores		
221	Seleccionar audio entre marcadores		
221	Ligar marcadores a clips en el montaje de audio		
222	Medidores		
222	Ventanas de medidores		
222	Ajustes de medidores		
223	Restablecer los medidores		
223	Utilizar presets en las ventanas de medidores		
223	Medidor de nivel		
226	Espectroscopio		
227	Bucles		
227	Crear bucles		
229	Importación de CD de audio		
229	Diálogo Importar CD de audio		
230	Importar pistas de CD de audio		
232	Video		
232	Pista de video		
235	Edición de clips de video		
236	Ventana Video		
236	Compatibilidad de archivos de video		
237	Tasas de fotogramas de video		
240	Podcast		
240	Servicio de hospedaje de Podcasts		
240	Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje		
241	Subir un episodio de Podcast		
242	Pestaña Publicar		
244	Feed RSS		
244	Editor de Feed RSS		
248	Opciones globales de feeds RSS		
248	Crear un Feed RSS		
249	Configurar los datos de FTP para la publicación de un Feed RSS		
250	Publicar Feeds RSS		
251	Comprobar si la publicación del Feed RSS se realizó correctamente		
252	Personalizar		
252	Personalizar atajos		

Nuevas funciones

La siguiente lista le informa de las mejoras más importantes de WaveLab Cast y proporciona enlaces a las descripciones correspondientes.

Novedades en la versión 1.2.0

Indicador de clip redimensionado

- Cuando se ha redimensionado un clip, esto se indica ahora con un pequeño triángulo en la esquina superior izquierda/derecha de un clip. Esto le permite ver rápidamente si un clip se ha redimensionado. El indicador también muestra la duración del audio restante antes/después del clip. Vea [Redimensionar clips](#).

Mostrar/Ocultar el panel Ganancia en la ventana Inspector

- Puede mostrar u ocultar el panel **Ganancia** en la ventana **Inspector de pista** para centrarse en los paneles que necesite. Vea [Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector de pista](#).

Ajustar marcadores para canales individuales

- Ahora puede ajustar marcadores para canales individuales. Vea [Crear marcadores](#).

Ignorar plug-ins actualizados al realizar la detección de plug-ins

- Ahora puede indicar a WaveLab Cast que ignore las propiedades de los plug-ins que se han actualizado. Si tiene plug-ins que se actualizan a menudo, esta opción acelera el arranque de WaveLab Cast. Vea [Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#).

Novedades en la versión 1.1.20

Lo más destacado

Reproducir archivos de audio en la ventana Explorador de archivos a través de la Sección Master

- Cuando reproduce archivos de audio en la ventana **Explorador de archivos**, ahora puede reproducir opcionalmente el archivo de audio a través de los plug-ins de la Sección Master. Vea [Ventana Explorador de archivos](#).

Reproducir el canal de audio con foco

- Ahora puede cambiar rápidamente la reproducción entre los clústeres de canales izquierdo/derecho, mid/side, o ambos canales de audio izquierdo/derecho o mid/side. Vea [Reproducir canales de audio con foco](#).

Publicar podcasts directamente en Blubrry y Captivate

- WaveLab Cast ahora le permite subir directamente su podcast a los servicios de hospedaje de podcasts Blubrry y Captivate. Vea [Podcast](#).

Más novedades

Mover el cursor de edición y el rango de selección a otros canales

- En el **Editor de audio**, ahora puede hacer clic en el área de control de canal para mover el cursor de edición y el rango de selección a otro canal. Vea [Seleccionar canales en archivos de audio](#).

Ocultar tics en la regla de tiempo Compases y tiempos

- Ahora puede ocultar tics en la regla **Compases y tiempos**. Vea [Diálogo Formato de tiempo](#).

Mostrar carpeta actual en el árbol de carpetas de la ventana Explorador de archivos

- En la ventana **Explorador de archivos**, ahora puede sincronizar el árbol de carpetas a la lista de archivos, para que la carpeta que está seleccionada en la lista de archivos también se muestre en el árbol de carpetas. Vea [Ventana Explorador de archivos](#).

Activar/Desactivar autodesplazamiento de clips (Repercusión)

- Ahora puede activar/desactivar el autodesplazamiento de clips al mover un clip (repercusión). Vea [Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#).

Por último, pero no menos importante

Añadir la carpeta seleccionada a las carpetas favoritas en la ventana Explorador de archivos

- En la ventana **Explorador de archivos**, ahora puede hacer clic derecho en una carpeta y añadirla rápidamente a la lista de carpetas favoritas. Vea [Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas](#).

Cambiar entre la altura optimizada o el zoom por defecto

- En el **Editor de audio**, ahora puede hacer doble clic en el control **Zoom vertical** para cambiar entre una altura optimizada y el zoom por defecto. Vea [Aplicar zoom mediante controles](#).

Barra espaciadora dispara "Reproducir desde punto de anclaje"

- Ahora puede disparar la opción de reproducción **Reproducir desde punto de anclaje** con la barra **Espacio**. Vea [Barra de transporte](#).

Atajo para abrir el diálogo Grabación

- Si no está en el **Editor de audio**, ahora puede pulsar **Alt/Opción** y hacer clic en **Grabar** en la barra de transporte, o pulsar **Alt/Opción - R** para abrir rápidamente el diálogo **Grabación**. Vea [Diálogo Grabación](#).

Atajos de teclado para activar la grabación y para la monitorización

- En la ventana **Montaje de audio**, ahora puede activar/desactivar la grabación mediante **Ctrl/Cmd - :** y monitorizar la pista mediante **:**. Vea [Grabar en la ventana del montaje de audio](#).

Novedades en la versión 1.1.10

Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa

- Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, puede decidir si crear automáticamente una pista estéreo o dividir el archivo estéreo en dos pistas mono. Vea [Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa](#).

Novedades en la versión 1.1.0

Lo más destacado

Volcar clips seleccionados

- Volcar clips le permite renderizar varios clips a un clip individual. La renderización tiene en cuenta los ajustes de envolvente y los ajustes de ganancia de los clips. No se renderizan los efectos de pista. Vea [Volcar clips seleccionados](#).

Más opciones para editar envolventes de volumen, de fundidos y de panorama

- En la ventana **Montaje de audio**, ahora dispone de más opciones para editar envolventes de volumen, de fundidos y de panorama. Vea [Envolventes para clips](#).

Ducking

- Ducking le permite controlar el nivel de una pista de audio con otra pista de audio. Esto se usa comúnmente para controlar el nivel de música de una pista con el nivel de voz de otra pista. Vea [Ducking de pistas](#).

Efectos de pista

- La ventana **Inspector de pista** le permite limpiar y mejorar su audio, añadir plug-ins de efectos a pistas y hacer ajustes de ganancia. Puede usar DeEsser, DeNoiser y DeHummer para limpiar su audio. Voicer Exciter, Reverb, EQ y Maximizer le permiten mejorar su audio. Vea [Efectos de pista](#).

Grabar una o múltiples pistas en el montaje de audio

- Ahora puede grabar una o múltiples pistas directamente en el montaje de audio. Por ejemplo, esto le permite grabar cada orador de un Podcast a una pista específica. WaveLab Cast detecta automáticamente los buses de entrada disponibles de su dispositivo ASIO y crea los buses de entrada estéreo y mono. Vea [Grabar en la ventana del montaje de audio](#).

Monitorización de entradas

- Ahora puede monitorizar la señal de entrada en el montaje de audio. Esto le permite escuchar los efectos que su configuración de WaveLab Cast tiene en su señal de entrada. Vea [Monitorización de entradas](#).

Más novedades

Nombres personalizados para puertos de audio

- Ahora puede especificar nombres personalizados para los puertos de audio en la pestaña **Conexiones de Audio**. Vea [Especificar nombres personalizados para puertos de audio](#).

Suprimir selecciones de clips

- Ahora puede suprimir un rango de selección dentro de un clip. Vea [Suprimir partes de clips dentro de rangos de selección](#).

Monitorización directa

- La monitorización directa le permite monitorizar la señal de entrada con menor latencia. Si la **Monitorización directa** está activada, la señal de entrada se monitoriza directamente sin pasar por el montaje de audio y sus efectos. Vea [Monitorización directa](#).

Por último, pero no menos importante

Diálogo Inicio mejorado

- Se ha mejorado el diálogo **Inicio**. Vea [Diálogo Inicio](#).

Restringir la escala de alta definición (High DPI) a múltiplos de 100

- La opción **Restringir la escala a múltiplos de 100** le permite decidir si los factores de escalado deben ser múltiplos de 100 o si se permiten proporciones intermedias. Vea [Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#).

Introducción de WaveLab Cast

¡Bienvenido a WaveLab Cast! Si graba, edita y publica podcasts, si crea contenido de video para Facebook, YouTube, Vimeo u otras redes sociales, o si graba entrevistas o grupos pequeños de personas en ámbitos como, por ejemplo, el culto, entonces WaveLab Cast es la opción perfecta para crear el audio perfecto.

Los suscriptores de podcasts y redes sociales no esperan menos que el mejor audio y video posible. Calidad sin compromiso, inteligibilidad, claridad y un gran contenido son obligatorios para conquistar a nuevos seguidores. WaveLab Cast le ayuda a crear podcasts y entrevistas con un amplio rango de herramientas de grabación, edición, refinamiento y distribución de alta calidad y fáciles de usar, todas perfectamente confeccionadas para conseguir resultados impresionantes – y para ganar nuevos suscriptores.

¡Que se divierta!

Su equipo de WaveLab

Documentación independiente de la plataforma

La documentación es válida para los sistemas operativos Windows y macOS.

Las funcionalidades y ajustes que son específicas a una de estas plataformas se indican claramente. En todos los demás casos, las descripciones y procedimientos de la documentación son válidas para Windows y macOS.

Algunos puntos a considerar:

- Las capturas de pantalla están tomadas de Windows.
- Algunas funciones que están disponibles en el menú **Archivo** en Windows se pueden encontrar en el menú con el nombre del programa en macOS.

Sistema de ayuda

Hay varias formas de acceder al sistema de ayuda. La documentación está disponible en línea y puede descargarla en su mayor parte en formato PDF desde steinberg.help.

Documentación

La documentación consta de varios documentos.

Para visitar steinberg.help, haga uno de lo siguiente:

- Introduzca **www.steinberg.help** en la barra de direcciones de su navegador web.
- En el programa, seleccione **Ayuda > steinberg.help**.
- Windows: Para abrir la ayuda de un diálogo activo en steinberg.help, haga clic en el icono de interrogante en la barra de título para que aparezca el botón **Ayuda**, y haga clic en el botón **Ayuda** o pulse **F1**.
- macOS: Para abrir la ayuda de un diálogo activo en steinberg.help, haga clic en el icono de interrogante en el diálogo para que aparezca el botón **Ayuda** y haga clic en el botón **Ayuda** o pulse **Cmd-?**.

Manual de operaciones

La documentación de referencia principal de WaveLab Cast, con descripciones detalladas de operaciones, parámetros, funciones y técnicas.

Referencia de plug-ins

Describe las funcionalidades y parámetros de los plug-ins incluidos.

Descripciones emergentes (tooltips)

- Para ver las descripciones emergentes, coloque el ratón encima de uno de los iconos de la interfaz.
- Para utilizar la ayuda de un menú, coloque el ratón sobre un elemento del menú.
- Para obtener información sobre el tipo de edición que se puede efectuar al utilizar el ratón y las teclas modificadoras en la ventana del **Montaje de audio**, mueva el ratón por encima de la ventana del montaje. El texto de ayuda aparece en la línea de información en la parte inferior de la ventana.

¿Qué es esto?

La ayuda **¿Qué es esto?** le proporciona descripciones emergentes extendidas acerca de los iconos y funciones de la interfaz. Algunas descripciones emergentes de **¿Qué es esto?** incluyen un enlace a un tema de ayuda específico en [steinberg.help](#).

Para abrir la ayuda **¿Qué es esto?**, haga uno de lo siguiente:

- En cualquier ventana, pulse **Mayús-F1** y mueva el ratón sobre algún elemento de la interfaz, o seleccione **Ayuda > ¿Qué es esto?**.
- En un diálogo, seleccione el icono de interrogante en cualquier barra de título (Windows) o en el diálogo (macOS), y mueva el ratón sobre un elemento de la interfaz o una opción de menú.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Línea de información](#) en la página 157

Convenciones tipográficas

En nuestra documentación usamos elementos estructurales y de marcado para presentar la información de acuerdo con su propósito.

Elementos estructurales

Prerrequisito

Describe cualquier acción o condición que se debe haber cumplido antes de iniciar un procedimiento.

Procedimiento

Lista los pasos que debe realizar para conseguir un resultado específico.

Importante

Le informa sobre cuestiones importantes, por ejemplo, temas que afectan al sistema, al hardware conectado o que pueden conllevar riesgo de pérdida de datos.

Nota

Le informa sobre problemas u otra información relevante.

Consejo

Añade más información o sugerencias útiles.

Ejemplo

Le proporciona un ejemplo.

Resultado

Describe el resultado del procedimiento.

Después de completar esta tarea

Le informa acerca de acciones o tareas que puede realizar después de completar el procedimiento.

Vínculos relacionados

Lista temas relacionados que puede encontrar en esta documentación.

Marcado

Los textos en negrita indican el nombre de un menú, una opción, una función, un diálogo, una ventana, etcétera.

EJEMPLO

En el **Montaje de audio**, haga clic en **Editar**.

Si el texto en negrita está separado con un símbolo de mayor que, esto indica una secuencia de diferentes menús a abrir.

EJEMPLO

Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de audio**.

Los nombres de archivos y las rutas de carpetas se muestran con distinta fuente.

EJEMPLO

archivo_de_ejemplo.txt

Elementos tipográficos

Los elementos tipográficos siguientes indican los siguientes propósitos.

Prerrequisito

Es necesario que complete una acción o se satisfaga una condición antes de comenzar un procedimiento.

Procedimiento

Lista los pasos que debe realizar para conseguir un resultado específico.

Importante

Le informa acerca de temas que podrían afectar al sistema, al hardware conectado o que podrían acarrear un riesgo de pérdida de datos.

Nota

Le informa acerca de temas que debería tener en consideración.

Consejo

Añade más información o sugerencias útiles.

Ejemplo

Le proporciona un ejemplo.

Resultado

Muestra el resultado del procedimiento.

Después de completar esta tarea

Le informa acerca de acciones o tareas que puede realizar después de completar el procedimiento.

Vínculos relacionados

Lista temas relacionados que puede encontrar en esta documentación.

Marcado

El texto en negrita indica el nombre de un menú, una opción, una función, un diálogo, una ventana, etc.

EJEMPLO

Para abrir el diálogo de **Metadatos**, abra la ventana **Metadatos** y haga clic en **Editar**.

Si el texto en negrita está separado por un símbolo de «más grande que», esto indica una secuencia de diferentes menús a abrir.

EJEMPLO

Seleccione **Archivo > Abrir**.

Comandos de teclado

Muchos de los comandos de teclado por defecto, también conocidos como atajos de teclado, usan teclas modificadoras, algunas de ellas son específicas de cada sistema operativo.

Cada vez que se describen comandos de teclado con teclas modificadoras en este manual, la tecla modificadora de Windows se indica primero, seguida de la tecla modificadora de macOS y de la tecla.

EJEMPLO

Ctrl/Cmd-Z significa: pulse **Ctrl** en Windows o **Cmd** en macOS, luego pulse **Z**.

Configurar el sistema

Antes de empezar a trabajar, debe realizar algunos ajustes.

IMPORTANTE

Asegúrese de que todo el equipo esté apagado antes de llevar a cabo cualquier conexión.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conectar el equipo](#) en la página 12

[Definir Conexiones de Audio](#) en la página 13

Conectar el equipo

La configuración del sistema depende de múltiples factores, por ejemplo, el tipo de proyecto que desea crear, el equipo externo que desea utilizar o el hardware del ordenador que tenga disponible.

Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano

Cuando activa la reproducción o la grabación en WaveLab Cast, otras aplicaciones no pueden acceder a la tarjeta de sonido. Del mismo modo, si otra aplicación está utilizando la tarjeta de sonido, WaveLab Cast no puede reproducir.

Puede ejecutar WaveLab Cast junto con otras aplicaciones y dar siempre a la aplicación activa acceso a la tarjeta de sonido.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
2. Seleccione la pestaña **Opciones**.
3. Active **Liberar controlador cuando WaveLab Cast esté en segundo plano**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

Latencia

La latencia es el retardo entre el momento en que se envía el audio desde el programa y el momento en que realmente se oye. Aunque una latencia muy baja puede ser crucial en una aplicación de audio DAW en tiempo real, tal como Steinberg Nuendo o Cubase, no sucede exactamente lo mismo en WaveLab Cast.

Cuando se trabaja con WaveLab Cast, las cuestiones importantes son una reproducción óptima y estable y la precisión de la edición.

La latencia en un sistema de audio depende del hardware de audio, sus controladores y sus ajustes. En caso de pérdidas de sonido, crujidos o fallos durante la reproducción, eleve el valor

de **ASIO-Guard** de la pestaña **Opciones** de las **Conexiones de Audio**, o aumente el tamaño del búfer en el panel de control ASIO, específico de la tarjeta de sonido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[ASIO-Guard](#) en la página 13

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

ASIO-Guard

ASIO-Guard le permite preprocesar todos los canales, así como también plug-ins VST. Esto genera menos pérdidas de sonido y le permite procesar más pistas o plug-ins.

Niveles altos de ASIO-Guard provocan una latencia mayor de ASIO-Guard. Al ajustar, por ejemplo, un fader de volumen, los cambios de parámetros se oirán con un ligero retardo.

NOTA

Los plug-ins de remuestreado y algunos otros plug-ins con latencias altas acumulan muestras antes de procesarlas. Esto requiere un ajuste mayor de ASIO-Guard.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar ASIO-Guard](#) en la página 13

Configurar ASIO-Guard

Puede especificar la duración del búfer ASIO-Guard.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
 2. Haga clic en la pestaña **Opciones**.
 3. En el menú de **ASIO-Guard**, especifique la duración del búfer ASIO-Guard.
Cuanto más alto sea el nivel, más alta será la estabilidad de procesamiento y mayor será el rendimiento del audio procesado. Sin embargo, los niveles altos provocan también una mayor latencia de ASIO-Guard y un mayor uso de memoria.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

Definir Conexiones de Audio

Para poder reproducir y grabar audio en WaveLab Cast, debe especificar cómo se conectan los canales de entrada y salida interna de WaveLab Cast a la tarjeta de sonido, y qué dispositivo va a utilizar para la reproducción y la grabación de audio.

Puede definir los ajustes de búfer para el dispositivo. Es conveniente seleccionar al menos dos canales para la grabación y reproducción en estéreo.

Si no tiene ninguna tarjeta de sonido de terceros, puede seleccionar el controlador **Generic Low Latency** o las opciones de audio integrado **Built-in Audio** (solo macOS). También puede usar el controlador **Generic Low Latency** con la mayoría de tarjetas de sonido de terceros. Esto le permite grabar y reproducir en diferentes frecuencias de muestreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 14

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

[Grabación](#) en la página 187

Seleccionar un controlador de audio

Seleccionando un controlador de audio, permite que WaveLab Cast se comunice con el hardware de audio.

NOTA

En sistemas operativos Windows, recomendamos que acceda a su hardware a través de un controlador ASIO desarrollado específicamente para el hardware. Si ningún controlador ASIO está instalado, póngase en contacto con el fabricante de su hardware de audio para obtener información sobre los controladores ASIO disponibles. Si ningún controlador ASIO específico está disponible, puede usar el controlador ASIO Generic Low Latency.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
2. Abra el menú emergente **Dispositivo de audio** y seleccione su controlador.
3. Opcional: haga clic en **Panel de control** y haga sus ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

[Controlador ASIO](#) en la página 14

[Seleccionar el controlador ASIO Generic Low Latency \(solo Windows\)](#) en la página 14

Controlador ASIO

Audio Stream Input/Output (ASIO) es un protocolo de controlador de dispositivo informático para audio digital especificado por Steinberg. Proporciona una interfaz de baja latencia y alta fidelidad entre una aplicación de software y la tarjeta de sonido de un ordenador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 14

[Seleccionar el controlador ASIO Generic Low Latency \(solo Windows\)](#) en la página 14

Seleccionar el controlador ASIO Generic Low Latency (solo Windows)

Si ningún controlador ASIO específico está disponible, puede usar el controlador ASIO Generic Low Latency.

NOTA

La documentación del controlador ASIO Generic Low Latency está aquí: C:\Program Files\Steinberg\Asio\Help

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Opciones > Conexiones de Audio**.

- Abra el menú emergente **Dispositivo de audio** y seleccione **Generic Low Latency ASIO Driver**.
 - Opcional: haga clic en **Panel de control** y haga sus ajustes.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 14

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

Pestaña Conexiones de Audio

Esta pestaña le permite especificar cómo se conectan los buses de entrada y salida internos de WaveLab Cast a la tarjeta de sonido, y qué dispositivo va a utilizar para la reproducción y grabación de audio.

- Para abrir la pestaña **Conexiones de Audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.

Ajustes globales

Dispositivo de audio

Le permite seleccionar el dispositivo de audio que quiera utilizar para la reproducción y grabación de audio. Si no tiene una tarjeta de sonido de terceros, puede seleccionar el controlador **Generic Low Latency** o las opciones de audio integrado **Built-in Audio** (solo macOS).

Nombres de puertos

Abre el diálogo **Nombres de puertos de audio** en el que puede especificar un nombre personalizado para cada puerto de audio de entrada y salida.

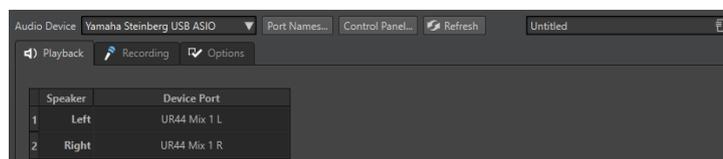
Panel de control

Cuando selecciona un controlador ASIO, se activa el botón **Panel de control**. Haga clic en el botón para abrir la aplicación de ajustes de la tarjeta de sonido, que suele instalarse con la tarjeta de sonido. En función de la tarjeta de sonido y del controlador, se incluyen ajustes para el tamaño del búfer, los formatos digitales, conexiones de E/S adicionales, etc.

Refrescar

Este botón hace que se evalúen de nuevo los dispositivos de audio para reflejar los cambios.

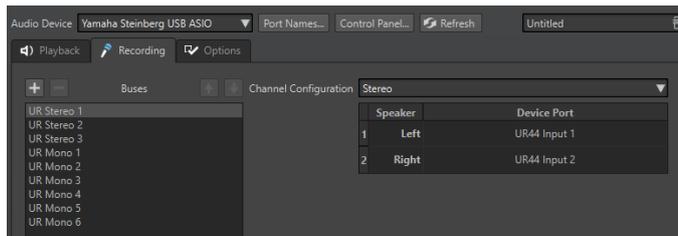
Pestaña Reproducción



Esta pestaña permite seleccionar los buses que se utilizan para la reproducción.

Pestaña Grabación

La primera vez que se detecta un dispositivo de audio, WaveLab Cast asigna automáticamente buses de entrada. Puede usar esta configuración o editar los buses de entrada.



Esta pestaña permite seleccionar los buses que se utilizan para la grabación.

Añadir bus

Añade un nuevo bus de grabación a la lista de buses.

Eliminar bus seleccionado

Elimina el bus seleccionado de la lista de buses.

Mover bus hacia arriba/Mover bus hacia abajo

Mueve el bus seleccionado hacia arriba o hacia abajo en la lista de buses. Esto también modifica el orden de buses en los menús de WaveLab Cast.

Configuración de canales

Le permite enrutar buses de grabación a los puertos del dispositivo. Puede cambiar entre una configuración de canal mono o estéreo. En la tabla de debajo del menú **Configuración de canales**, puede especificar el **Puerto del dispositivo** para cada canal de un bus de grabación.

Lista de buses

Muestra todos los buses. Puede renombrar y mover buses en la lista. Para renombrar un bus, haga doble clic e introduzca un nuevo nombre.

Pestaña Opciones

Esta pestaña permite especificar el número de búferes y la funcionalidad del controlador.

ASIO-Guard

Incrementa este valor para mejorar la elasticidad de la reproducción de audio y evitar así interrupciones momentáneas. Cuanto mayor sea el nivel, más alta será la estabilidad del procesamiento y más alto será el rendimiento del procesamiento de audio. Sin embargo, los niveles altos conducen también a una mayor latencia de ASIO-Guard y de uso de memoria.

Realizar un fundido de entrada corto al iniciar la reproducción

Si esta opción está activada, se realiza un fundido de entrada corto al iniciar la reproducción. De este modo, se evitan los clics causados por las formas de onda que no empiezan en un punto de cruce por cero.

El fundido es lineal, bien de 10 milisegundos de duración, o bien se corresponde con el tamaño de bloque del dispositivo de audio si es menor que 10 milisegundos.

Realizar un fundido de salida corto al detener la reproducción

Si esta opción está activada, se realiza un fundido de salida corto al detener la reproducción. De este modo, se evitan los clics causados por las formas de onda que no terminan en un punto de cruce por cero. Esto también descarta cualquier señal de audio causada por latencia y cualquier cola causada por plug-ins de reverberación.

El fundido es lineal, bien de 10 milisegundos de duración, o bien se corresponde con el tamaño de bloque del dispositivo de audio si es menor que 10 milisegundos.

Liberar controlador cuando WaveLab Cast esté en segundo plano

Si esta opción está activada, WaveLab Cast libera el controlador ASIO cuando WaveLab Cast está en segundo plano. Esto siempre da a la aplicación activa acceso a la tarjeta de sonido.

Frecuencia de muestreo preferida

Permite especificar la **Frecuencia de muestreo preferida** de la reproducción.

Límite de tiempo para el cambio de frecuencia de muestreo

Después de que WaveLab Cast solicite al dispositivo de audio que pase a funcionar con una nueva frecuencia de muestreo, el controlador envía a WaveLab Cast una señal cuando la tarea se ha completado.

La mayoría de controladores no necesitan que especifique un límite de tiempo para el cambio de frecuencia de muestreo. Sin embargo, algunos controladores envían una señal con retraso o no envían ninguna señal. En estos casos, puede especificar un límite de tiempo.

Después de transcurrir el tiempo especificado aquí, WaveLab Cast asume que se aceptó la frecuencia de muestreo y trata de iniciar la reproducción o la grabación. Sin embargo, si WaveLab Cast recibe una señal del controlador, el límite de tiempo expira.

Si tiene problemas con el cambio de frecuencia de muestreo, aumente el límite de tiempo a 3 segundos o más. El tiempo ideal es el tiempo más pequeño que funcione.

La esquina inferior derecha de la **Sección Master** muestra una barra de progreso mientras se está esperando la señal del controlador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[ASIO-Guard](#) en la página 13

[Sección Master](#) en la página 197

[Reproducción](#) en la página 66

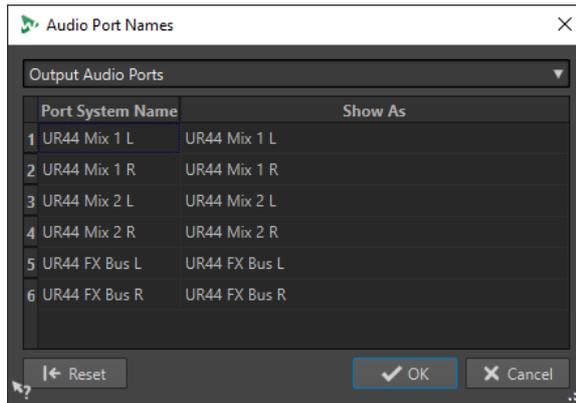
[Grabación](#) en la página 187

Especificar nombres personalizados para puertos de audio

Puede especificar nombres personalizados para cada puerto de audio de entrada y salida de su equipo de audio conectado. Cuando guarda un preset de conexiones de audio, los nombres de los puertos de audio personalizados son parte del preset. Puede guardar múltiples presets de conexiones de audio con nombres diferentes para el mismo dispositivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
2. Haga clic en **Nombres de puertos**.
3. En la parte superior del diálogo **Nombres de puertos de audio**, seleccione **Puertos de salida de audio** o **Puertos de entrada de audio** del menú emergente.
4. En la lista de puertos de audio, haga doble clic en el nombre del puerto que quiera editar e introduzca un nombre nuevo.



5. Opcional: repita este procedimiento para todos los nombres de puertos que quiera cambiar.
 6. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

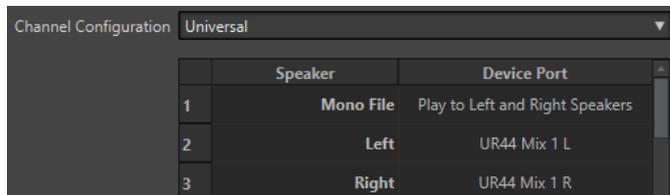
[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

Enviar flujos de audio de archivos mono a un altavoz dedicado

Puede especificar un altavoz dedicado para enviar el flujo de audio de archivos mono.

PROCEDIMIENTO

1. En la pestaña **Conexiones de Audio**, haga clic en **Reproducción**.
2. En el menú **Configuración de canales**, seleccione **Universal**.
3. Especifique un **Puerto del dispositivo** para el **Archivo mono**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

Conceptos de WaveLab Cast

Este capítulo describe los conceptos generales que utilizará cuando trabaje con WaveLab Cast. Al familiarizarse con estos procedimientos, podrá trabajar de un modo más eficiente con el programa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reglas de edición generales](#) en la página 19

[Gestión de ventanas básica](#) en la página 21

[Diálogo Inicio](#) en la página 19

Reglas de edición generales

Las operaciones de edición comunes son válidas para cualquier producto de Steinberg.

- Para seleccionar y mover elementos de la interfaz, así como para seleccionar rangos, haga clic con el ratón y arrastre.
- Utilice las teclas del teclado del ordenador para introducir valores numéricos y texto, para desplazarse por listas y otros elementos seleccionables de la interfaz, y para controlar las funciones de transporte.
- Las operaciones comunes como cortar, copiar, pegar o seleccionar varios elementos se pueden llevar a cabo con los atajos de teclado estándar.

NOTA

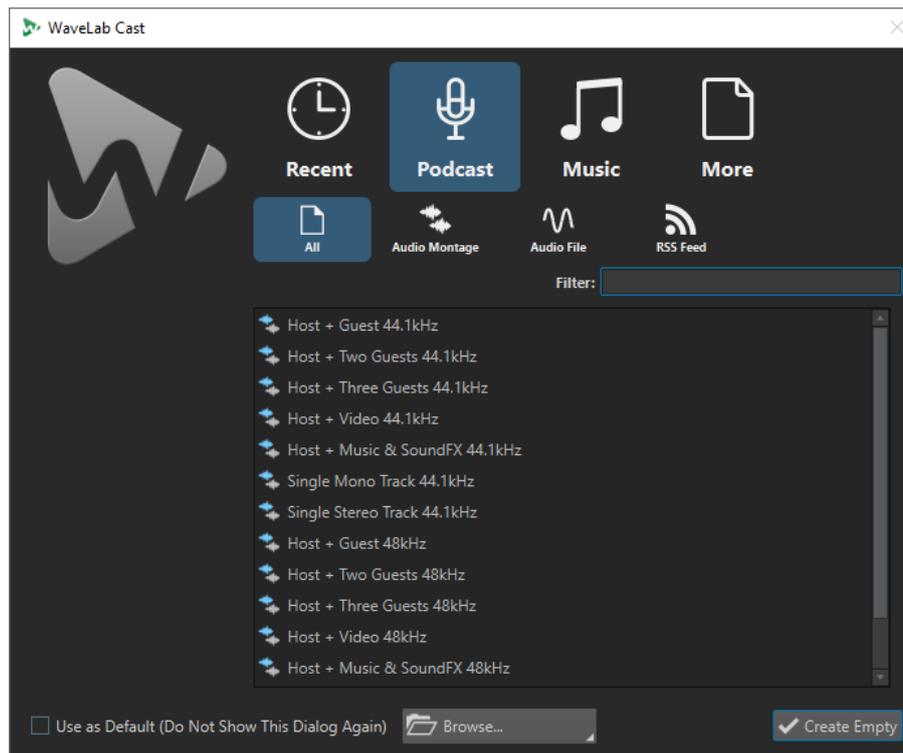
El comportamiento del producto también depende de los ajustes que haya configurado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conceptos de WaveLab Cast](#) en la página 19

Diálogo Inicio

Cuando WaveLab Cast arranca, se abre el diálogo **Inicio**, donde puede seleccionar qué archivo quiere abrir.



En el diálogo **Inicio**, puede seleccionar el tipo de archivo que quiera abrir. Puede abrir archivos usados recientemente o crear nuevos archivos desde plantillas.

Están disponibles los siguientes tipos de archivos:

- **Montaje de audio**
- **Archivo de audio**
- **Feed RSS**

Reciente

Archivos usados recientemente

Abre los archivos que usó por última vez en WaveLab Cast.

Lista de archivos usados recientemente

Le permite abrir archivos usados recientemente. Para abrir un archivo usado recientemente, seleccione el archivo y haga clic en **Abrir**.

Plantillas

Crear ventana vacía

Crea una ventana vacía de WaveLab Cast.

Podcast

Le permite abrir plantillas de montajes de audio para la edición y grabación de Podcasts.

Música

Le permite abrir plantillas de montajes de audio para la grabación, edición y masterización de música.

Más

Le permite abrir montajes de audio vacíos, archivos de audio, feeds RSS y sus plantillas de montajes de audio personalizadas.

Crear ventana vacía

Crea una ventana vacía de WaveLab Cast.

Otras opciones

Usar como por defecto (no mostrar este diálogo de nuevo)

Si se activa esta opción, se utiliza a partir de ahora la opción que ha seleccionado y la pantalla de inicio no se vuelve a abrir más. Para mostrar el diálogo **Inicio**, incluso si esta opción se ha activado, pulse **Ctrl/Cmd** al iniciar WaveLab Cast.

Explorar

Le permite seleccionar los archivos que desea abrir.

Crear vacío

Crea una ventana vacía de WaveLab Cast.

Gestión de ventanas básica

WaveLab Cast sigue los mismos principios básicos para la interfaz de Windows/macOS, lo cual significa que se aplican los procedimientos estándares de Windows/macOS.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conceptos de WaveLab Cast](#) en la página 19

Seleccionar audio

Casi todos los tipos de edición y procesado que se realizan en WaveLab Cast trabajan sobre la selección de audio. Existen varios modos de realizar una selección de audio.

- Para seleccionar el archivo de audio entero, haga doble clic en él.
- Para seleccionar un archivo de audio que contiene marcadores, haga triple clic en él.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un rango arrastrando](#) en la página 21

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 22

Seleccionar un rango arrastrando

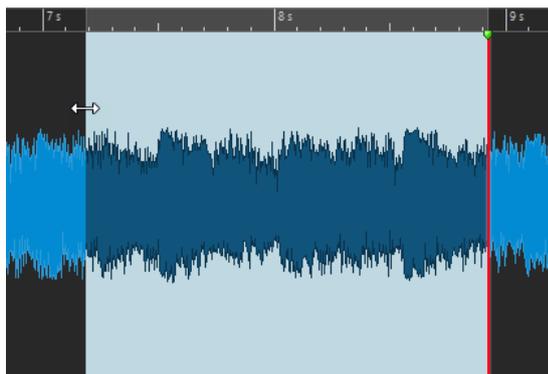
El modo estándar para seleccionar un rango en la ventana de onda o en la ventana de montaje es hacer clic y arrastrar.

POSIBILIDADES

- Para seleccionar un rango, arrastre hasta el lado izquierdo o derecho de la ventana de onda o de la ventana de montaje.

La forma de onda se desplaza automáticamente, lo cual le permite seleccionar secciones más grandes de lo que se muestra en la ventana de onda. La velocidad del desplazamiento depende de la distancia que haya con respecto al extremo de la ventana.

- Para redimensionar un rango de selección horizontalmente o verticalmente en la ventana de onda, haga clic y arrastre el cuadro de selección.



- Para redimensionar un rango de selección verticalmente en la ventana de montaje, haga clic y arrastre el cuadro de selección.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar audio](#) en la página 21

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Ventana de montaje](#) en la página 132

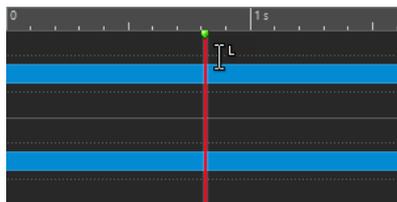
Seleccionar canales en archivos de audio

En el **Editor de audio**, puede aplicar una operación solo a un canal o bien a todo el material estéreo.

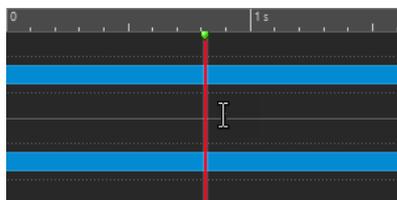
POSIBILIDADES

- El canal que se selecciona al hacer clic en la ventana de onda depende de dónde haga clic. El cursor de edición muestra qué canal está seleccionado. El puntero del ratón indica qué canal se verá afectado.

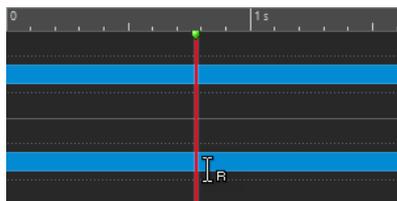
- Para seleccionar el canal izquierdo, haga clic en la mitad superior del canal izquierdo.



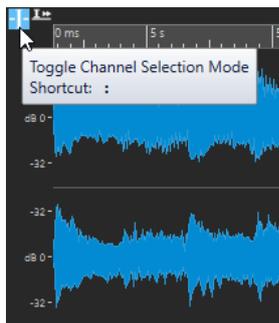
- Para seleccionar ambos canales, haga clic en el área central entre el canal izquierdo y el derecho.



- Para seleccionar el canal derecho, haga clic en la mitad inferior del canal derecho.



- Para alternar entre seleccionar todos los canales y seleccionar canales individuales cuando hace clic en la ventana de onda, haga clic en **Alternar modo de selección de canal** a la izquierda de la línea de tiempo.



- Para mover el cursor de edición al canal siguiente/anterior, pulse **Tab** o **Tab - Mayús**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar audio](#) en la página 21

[Mover el rango de selección a otros canales](#) en la página 23

[Ventana de onda](#) en la página 81

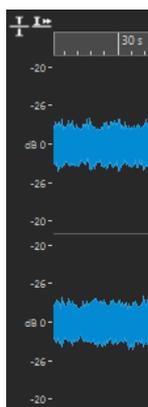
[Reproducir canales de audio con foco](#) en la página 76

Mover el rango de selección a otros canales

Puede mover el rango de selección que ha hecho para un canal a todos los canales o mover el rango de selección a otro canal.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, seleccione un rango.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - En el área de control de canal, haga clic en el canal en el que quiera mover el rango de selección.



- Para mover el rango de selección al canal siguiente/anterior mediante comandos de teclado, pulse **Tab** o **Tab - Mayús**.
 - Para mover el rango de selección a otro canal mediante el ratón, pulse **Ctrl/Cmd - Mayús** y arrastre la selección hasta otra posición.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 22

[Área de control de canal](#) en la página 81

[Ventana de onda](#) en la página 81

Seleccionar en la vista general del editor de audio

Los rangos que selecciona en la vista general del **Editor de audio** también se aplican a la vista principal.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de onda del **Editor de audio**, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre en la vista general.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

Mover un rango de selección

Si un rango de selección tiene la duración correcta pero se encuentra en una posición inadecuada, puede moverlo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la onda, mantenga pulsadas las teclas **Ctrl/Cmd - Mayús**.
2. Haga clic en el centro de la selección y arrastre a la izquierda/derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

Extender y reducir la selección

Puede redimensionar un rango de selección en la ventana de onda o en la ventana de montaje.

Existen diferentes modos de extender o reducir la selección:

Usar ratón y comandos de teclado

- Para extender la selección, seleccione un rango, pulse **Mayús** y haga clic fuera del rango de selección, y arrastre hacia la izquierda/derecha. También puede hacer clic y arrastrar los bordes del rango de selección hacia la izquierda/derecha.
- Para extender la selección al límite anterior/siguiente (marcador o inicio/final del archivo), pulse **Mayús** y haga doble clic en el área no seleccionada entre los límites.

Usar solo comandos de teclado

- Para mover el inicio o el final de una selección en la ventana de onda hacia la izquierda o hacia la derecha, mantenga pulsado **Mayús** y pulse las teclas **Flecha izquierda / Flecha derecha**. Para moverlo en pasos más grandes, mantenga pulsado **Mayús** y pulse **Re Pág** o **Av Pág**.
- Para extender una selección al límite anterior o siguiente en la ventana de onda (marcador o inicio/final del archivo de audio), mantenga pulsado **Ctrl/Cmd - Mayús** y pulse la **Flecha izquierda** o la **Flecha derecha**.

Eliminar selecciones

Existen varias opciones para eliminar un rango seleccionado.

Editor de audio

Se pueden encontrar las siguientes opciones en la pestaña **Editar** de la sección **Corte**.

Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

Borrar

Elimina la selección. El audio a la derecha de la selección se mueve a la izquierda para rellenar el hueco.

Ventana de montaje de audio

Se puede encontrar la siguiente opción en la pestaña **Editar** de la sección **Borrado**.

Suprimir clip seleccionado/Suprimir rango seleccionado

Si hay un rango de selección, las partes de clip dentro del mismo se eliminan en la pista activa, y la sección derecha de los clips se mueve hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Si no hay ninguna selección, se eliminan los clips seleccionados.

Deslizadores

En distintos lugares de WaveLab Cast, hay disponibles controles de deslizadores para cambiar los parámetros. Existen varios modos de cambiar el valor de un deslizador.

- Coloque el ratón sobre el deslizador y utilice la rueda del ratón sin hacer clic. Mantenga pulsada la tecla **Ctrl/Cmd** mientras utiliza la rueda del ratón para desplazarse con mayor rapidez. Este modificador se aplica también a las ruedas de zoom. Para mover un deslizador, haga clic en él y arrástrelo.
- Para mover la manecilla del deslizador a una posición, haga clic en él en cualquier posición.
- Para mover la manecilla del deslizador en pasos más pequeños, haga clic derecho o clic izquierdo bajo la manecilla. Mantenga pulsado el botón del ratón para pasar automáticamente hasta el valor siguiente.
- Para restablecer el valor predeterminado del deslizador, si está disponible, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en el deslizador, o haga clic utilizando el tercer botón del ratón, o bien haga doble clic en la manecilla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conceptos de WaveLab Cast](#) en la página 19

Renombrar elementos en tablas

Puede renombrar elementos en tablas en la ventana **Marcadores** y en la ventana **Clips**.

- Para renombrar un elemento, haga doble clic en él o selecciónelo y pulse **Retorno**; a continuación, escriba el nuevo nombre.
- Para renombrar el elemento anterior o siguiente, pulse **Flecha arriba** o **Flecha abajo**. De este modo, moverá el foco al elemento anterior o siguiente, sin salir del modo de edición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 214

[Ventana Clips](#) en la página 155

Archivos de picos

WaveLab Cast crea un archivo de picos (extensión .gpk) automáticamente cada vez que se modifica o abre un archivo de audio en WaveLab Cast por primera vez. El archivo de picos contiene información sobre la forma de onda y determina cómo se dibuja en la ventana de la onda o del montaje.

Los archivos de picos aceleran el tiempo que se necesita para dibujar la forma de onda correspondiente. El archivo de picos se guarda en la misma ubicación que el archivo de audio.

Precisión de procesado

WaveLab Cast puede cargar muestras en muchos formatos pero las procesa internamente como muestras de 64 bits flotantes.

El mezclado dentro de WaveLab Cast también se hace en 64 bits flotantes. Las muestras PCM de 32 bits también se pueden transferir a 64 bits flotantes y viceversa.

Los plug-ins se procesan en 64 bits flotantes por defecto. También puede establecer el procesado de plug-ins a 32 bits flotantes.

Puede configurar la precisión de procesado para plug-ins y para archivos temporales en la pestaña **Audio** de las **Preferencias globales**.

NOTA

El procesado de 64 bits flotantes significa que tendrá doble precisión pero que el tiempo de procesado será un poco mayor que con 32 bits flotantes.

Los archivos temporales de 64 bits flotantes tienen doble precisión pero se necesita más tiempo para leerlos o escribirlos que los de 32 bits flotantes, y sus tamaños son el doble de grandes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 52

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 261

Estándar de sonoridad EBU R-128

La recomendación de sonoridad EBU R-128 establece métodos bien definidos para medir la sonoridad, la dinámica y los valores de pico, así como definir los valores de referencia que se deben obtener para estas mediciones. Aunque los valores de referencia se utilizan para broadcast, los métodos de medición son útiles en cualquier aplicación que utilice control de sonido y sonoridad.

WaveLab Cast admite estas mediciones de audio en múltiples lugares, para la medición, el análisis de audio y el procesado.

Medición de sonoridad

Este método tiene en cuenta la sensibilidad de frecuencias del oído humano a los niveles de sonoridad. Existen tres tipos de mediciones:

1. Sonoridad integrada, también conocida como sonoridad del programa: indica el sonoridad promedio de un segmento de audio. Esta medición utiliza un método de puerta para omitir los largos períodos de silencio.
2. Sonoridad a corto plazo: mide la sonoridad cada segundo en un bloque de audio de tres segundos. Ofrece información sobre los pasajes de audio con mayor sonoridad.
3. Sonoridad momentánea: cada 100 ms, se mide un rango de 400 ms de audio. Ofrece realimentación instantánea sobre la sonoridad.

Rango de sonoridad

Mide la dinámica de la señal de audio. Indica la relación entre la sección más fuerte y más débil (pero no silenciosa). El audio se divide en pequeños bloques. Hay un bloque de audio cada segundo y cada bloque dura tres segundos (los bloques analizados se superponen).

El 10% superior de los bloques bajos y el 5% superior de los altos se excluyen del análisis final. El rango de sonoridad calculado es la relación entre los bloques de audio más fuertes y más débiles que quedan. Esta medición ayuda a decidir si se puede o se debería aplicar al audio compresión o expansión, y qué cantidad.

Picos reales

Cuando se convierte una señal digital en una analógica, la norma EBU R-128 recomienda medir una estimación de los picos reales, en lugar de depender de los picos digitales, a fin de evitar el clipping y la distorsión. Esto se lleva a cabo sobremuestreando la señal cuatro veces y conservando los valores de pico.

Nombrado y unidades

La norma EBU R-128 propone convenciones para el nombrado y las unidades:

- Una medición relativa, como un valor relativo a un nivel de referencia: «LU» como «Loudness Unit» (1 LU es 1 dB).
- Una medición absoluta, «LUFS» como «Loudness Unit Full Scale». 1 LUFS se puede interpretar como 1 dB en la escala AES-17.

Cuando WaveLab Cast hace referencia a la sonoridad de EBU R-128, se utilizan estas unidades en lugar de dB.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Normalizador de sonoridad](#) en la página 127

[Análisis global](#) en la página 113

[Pestaña Formatos \(Preferencias globales\)](#) en la página 262

Reinicializar respuestas por defecto

En WaveLab Cast, puede establecer algunos diálogos y mensajes de advertencia a **No volver a mostrar**. Si quiere volver a mostrar estos diálogos y mensajes, debe restablecer las respuestas por defecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.
 2. Haga clic en **Opciones**.
 3. Haga clic en **Reinicializar respuestas por defecto**.
-

RESULTADO

Todas las opciones de ventanas de mensajes se restablecen a su configuración predeterminada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Opciones \(Preferencias globales\)](#) en la página 263

Ventana Espacio de trabajo

La ventana **Espacio de trabajo** le proporciona un entorno de edición y reproducción para cada tipo de archivo en particular. Cada entorno contiene funciones que están diseñadas para el propósito específico de cada tipo de archivo.

- **Editor de audio** para ver y editar archivos de audio.
- Ventana **Montaje de audio** para ensamblar y editar montajes de audio.
- **Editor de Feed RSS** para preparar y subir feeds RSS.

La ventana **Espacio de trabajo** es altamente personalizable para que encaje bien con su forma de trabajar.

Elementos de la ventana de espacio de trabajo

La ventana **Espacio de trabajo** contiene los siguientes elementos:

- Una barra de menús
- Un conjunto de ventanas de herramientas. Las herramientas disponibles dependen del tipo de archivo con el que está trabajando. Las ventanas de herramientas se pueden activar/desactivar individualmente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de audio](#) en la página 29

[Montaje de audio](#) en la página 29

[Editor de Feed RSS](#) en la página 30

Editor de audio

El **Editor de audio** proporciona herramientas y funciones para la edición de audio con precisión de muestras.

El **Editor de audio** incluye varias herramientas de medición.

La forma de onda ofrece una representación gráfica del archivo de audio, y permite ver, reproducir y editar el archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de audio](#) en la página 81

Montaje de audio

Puede colocar cualquier número de clips en una pista de audio. Un clip contiene una referencia a un archivo de audio de origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo.

La ventana de montaje muestra una representación gráfica de los clips en las pistas. En ella, puede ver, reproducir y editar las pistas y los clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Montaje de audio](#) en la página 132

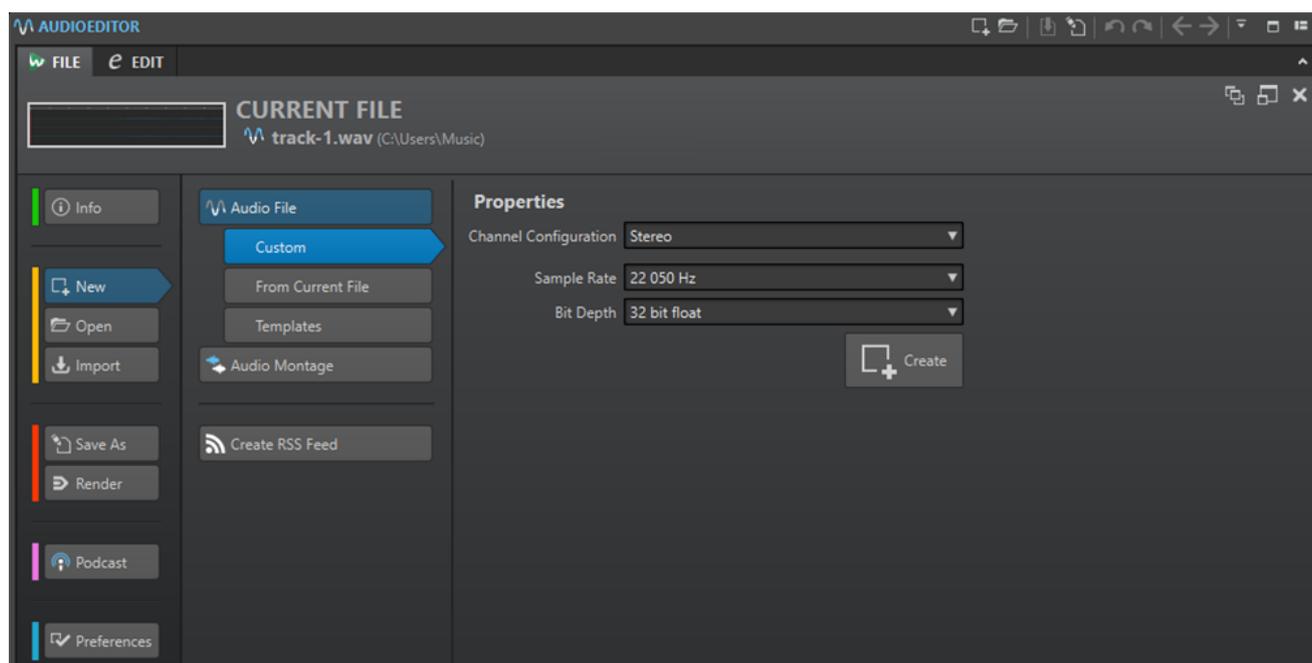
Editor de Feed RSS

En el **Editor de Feed RSS**, puede ensamblar, definir y publicar su feed RSS en internet.

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Feed RSS](#) en la página 244

Pestaña Archivo

La pestaña **Archivo** es el centro de control de WaveLab Cast. Aquí puede guardar, abrir, renderizar, importar y exportar archivos. También le da información detallada acerca de sus archivos y le permite configurar las preferencias de WaveLab Cast.



Info

Proporciona información acerca del archivo activo y le permite editar las propiedades de audio de archivos de audio y montajes de audio.

Nuevo

Le permite crear un archivo de audio, un montaje de audio o un feed RSS.

Abrir

Le permite abrir archivos de audio, montajes de audio o feeds RSS.

También puede abrir archivos que previamente haya copiado al portapapeles en el Explorador de archivos/Finder de macOS.

Guardar como

Le permite guardar el archivo activo o el proyecto. Puede especificar el nombre, el formato de archivo y la ubicación. También puede guardar una copia del archivo activo.

Renderizar

Le permite renderizar el archivo activo.

Preferencias

Le permite ver y cambiar las preferencias de WaveLab Cast. Puede configurar las preferencias de las siguientes partes de WaveLab Cast:

- **Global**
- **Conexiones de Audio**
- **Atajos**
- **Plug-ins**
- **Archivos de audio**

VÍNCULOS RELACIONADOS

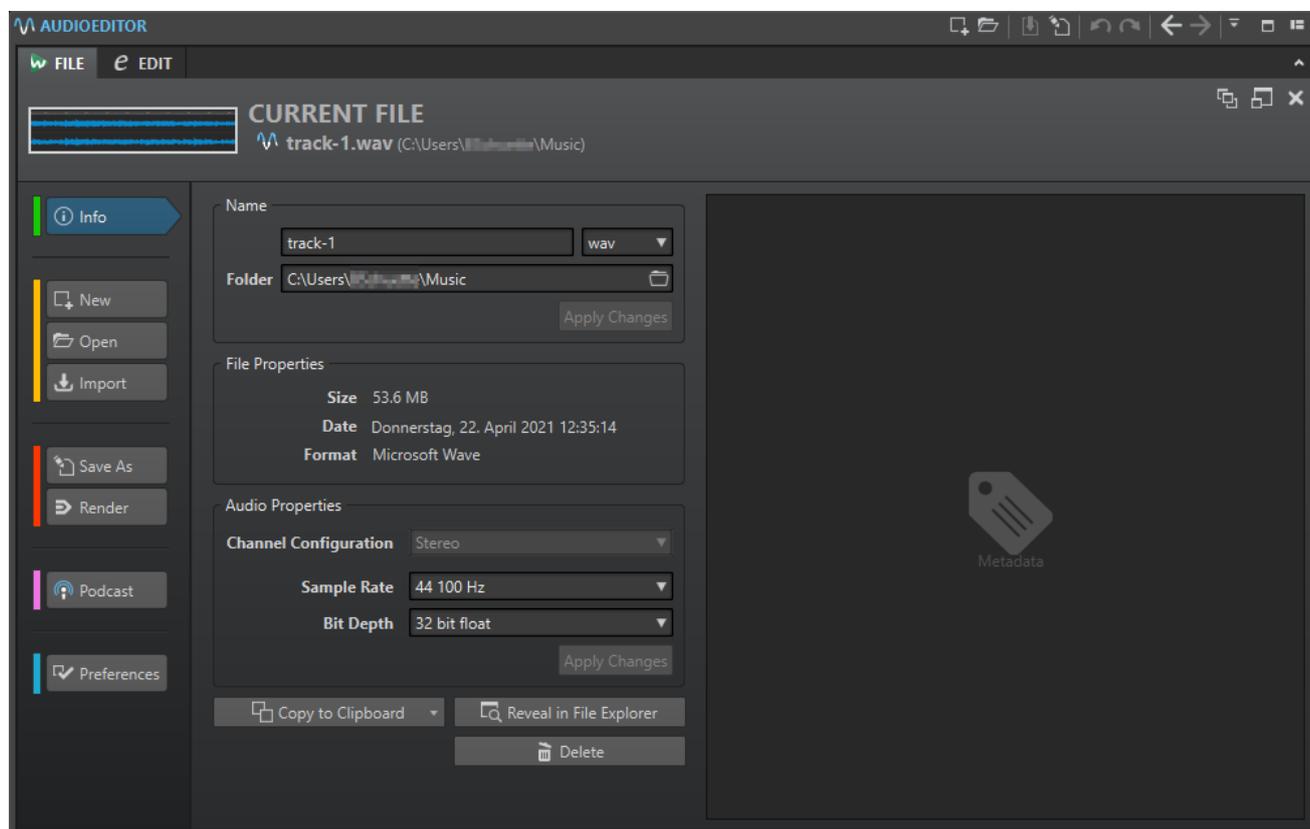
[Pestaña Info](#) en la página 31

[Configurar WaveLab Cast](#) en la página 260

Pestaña Info

La pestaña **Info** le proporciona información sobre el archivo activo y le permite editar las propiedades de audio de archivos de audio y montajes de audio.

- Para abrir la pestaña **Info**, seleccione la pestaña **Archivo**, y haga clic en **Info**.



Dependiendo del archivo seleccionado, están disponibles diferentes informaciones y opciones.

Nombre

Muestra el nombre, extensión de archivo, y ubicación del archivo activo. Puede editar estos atributos.

Propiedades de archivo

Muestra el tamaño, fecha, y el formato del archivo activo.

Propiedades de audio

Para archivos de audio, esto muestra la **Configuración de canales**, la **Frecuencia de muestreo** y la **Profundidad de bits** del archivo activo.

Para montajes de audio, esto muestra la **Configuración de canales** y la **Frecuencia de muestreo** del archivo activo.

Puede editar estos atributos.

Metadatos

Muestra los metadatos del archivo activo o del archivo que ha seleccionado en la ventana **Explorador de archivos**.

Copiar al portapapeles

Abre un menú desde el que puede seleccionar qué información del archivo activo desea copiar al portapapeles.

Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

Esta opción abre el Explorador de archivos/Finder de macOS para mostrar la ubicación del archivo activo.

Borrar

Elimina el archivo activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 48

Ventanas de herramientas

En WaveLab Cast hay disponibles varias ventanas de herramientas que permiten ver, analizar y editar el archivo activo.

Generalmente, el contenido de una ventana de herramientas se sincroniza con el archivo activo, con excepción de los medidores de audio que muestran el archivo de audio que se está reproduciendo. Las ventanas de herramientas se pueden acoplar y desacoplar, así como guardar en las disposiciones personalizadas. Algunas ventanas de herramientas solo están disponibles para tipos de archivos específicos.

Es posible acceder a las ventanas de herramientas desde el menú **Ventanas de herramientas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir y cerrar ventana de herramientas](#) en la página 32

Abrir y cerrar ventana de herramientas

Puede cerrar todas las ventanas de herramientas que no necesite para el proyecto.

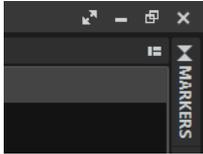
- Para abrir una ventana de herramientas, seleccione **Ventanas de herramientas** y seleccione una ventana de herramientas.
- Para cerrar una ventana de herramientas anclada, haga clic derecho en la pestaña de la ventana de herramientas y seleccione **Ocultar**.
- Para cerrar una ventana de herramientas no anclada, haga clic en su botón **X**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

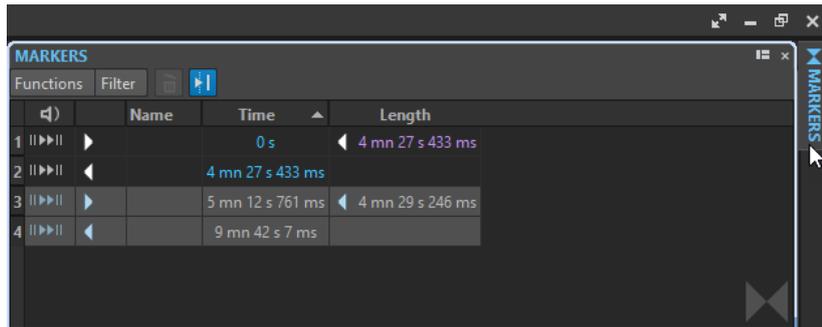
[Ventanas de herramientas](#) en la página 32

Ventanas autodeslizantes

Las ventanas autodeslizantes se ocultan en el marco de la ventana del **Espacio de trabajo**. Cuando pone el puntero del ratón sobre el nombre de la ventana, la ventana se desliza hacia fuera. Se oculta de nuevo cuando hace clic en cualquier lugar.



Pestaña de ventana autodeslizante



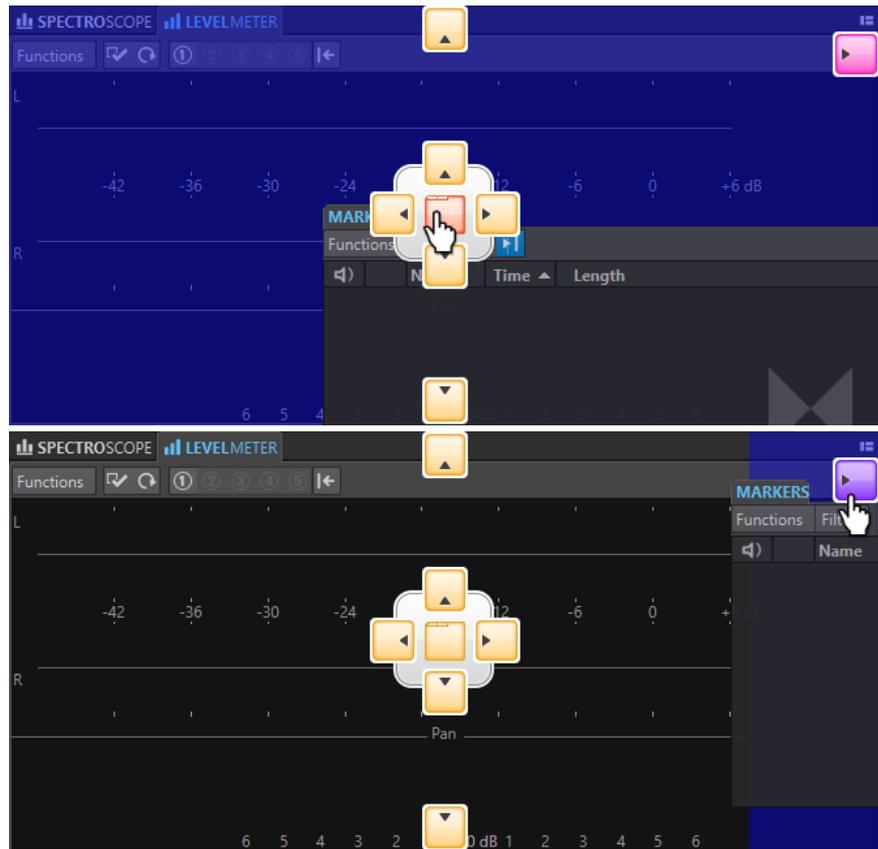
Una ventana autodeslizante abierta

Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores

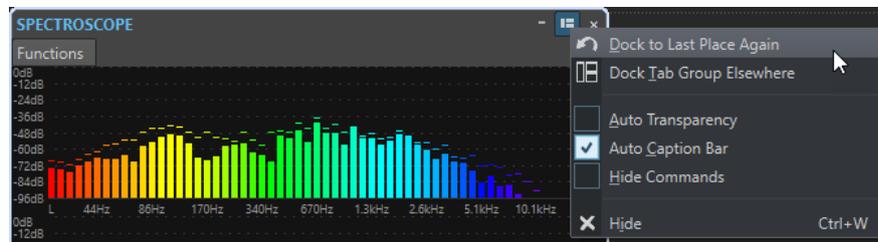
Las ventanas de herramientas y de medidores se pueden utilizar como ventanas ancladas, como ventanas flotantes, o como ventanas autodeslizantes. Puede arrastrar libremente las ventanas y anclarlas en varios lugares.

- Para desanclar una ventana de herramientas o de medidores, arrastre la pestaña correspondiente hasta otra posición.
Ahora la ventana de herramientas o de medidores es una ventana flotante que se puede mover con total libertad.
- Para anclar una ventana de herramientas o de medidores, haga clic y mantenga sobre la barra de título, o haga clic en el botón **Opciones** a la derecha de la barra de título y seleccione **Anclar grupo de pestañas en otro sitio**.

Los símbolos amarillos indican ubicaciones para las ventanas ancladas, los símbolos rosas indican ubicaciones para las ventanas autodeslizantes. Arrastre la ventana hasta una de las ubicaciones.



- Para anclar una ventana de herramientas o medidores flotante a su última posición de anclaje, haga clic en el botón **Opciones**  a la derecha de la barra de título y seleccione **Anclar a última posición de nuevo**.



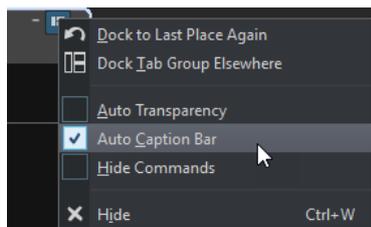
VÍNCULOS RELACIONADOS
[Ventanas autodeslizantes](#) en la página 33

Ocultar la barra de título en las ventanas de medidores flotantes

Para ahorrar espacio de pantalla, la barra de título de las ventanas de medidores flotantes se puede ocultar automáticamente si la ventana no es la ventana activa. Esto se puede ajustar individualmente para cada ventana flotante.

PROCEDIMIENTO

1. En una ventana de medidor flotante, haga clic en el botón **Opciones** en la parte superior derecha de la ventana.
2. Seleccione **Barra de título auto**.



Barra de comandos

La barra de comandos de ventanas de archivos le permite crear, abrir y guardar archivos, y deshacer/rehacer cambios. También puede usar el campo de texto para buscar rápidamente y acceder a archivos abiertos, y para disparar palabras clave.



Nuevo

Le permite crear un archivo de audio, un montaje de audio o un feed RSS.

Abrir

Le permite abrir un archivo de audio, un montaje de audio o un feed RSS.

Guardar

Guarda el archivo activo.

Guardar como

Le permite guardar el archivo activo. Puede especificar el nombre, el formato de archivo y la ubicación. También puede guardar una copia del archivo activo.

Deshacer

Le permite deshacer cambios.

Rehacer

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos.

Navegar hacia atrás/Navegar hacia adelante

En el **Editor de audio** y en la ventana del **Montaje de audio**, esta opción le permite navegar a la anterior/siguiente posición del cursor, factor de zoom, o rango de selección sin deshacer/rehacer la operación de edición.

Personalizar barra de comandos

Le permite seleccionar los botones que quiere mostrar en la barra de comandos.

Maximizar ventana

Maximiza la ventana. Para restaurar el tamaño de la ventana, haga clic en el botón de nuevo.

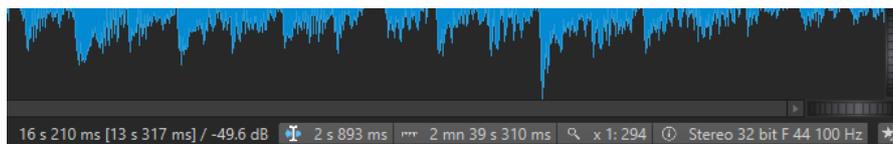
Opciones de disposición

Le permite determinar la posición de la barra de comandos y de la barra de transporte.

Barra de estado

La barra de estado de la parte inferior de la pantalla del **Editor de audio** y de la ventana **Montaje de audio** muestra información sobre la ventana activa con las unidades especificadas en las reglas.

La información que se muestra en la barra de estado se actualiza en función de la posición del cursor y de la selección de audio que haya realizado.



Tiempo/nivel (dB)

Muestra el tiempo del archivo de audio en la posición del cursor del ratón. En el **Editor de audio**, también muestra el nivel.

El valor entre paréntesis muestra el tiempo desde la posición del cursor de edición hasta la posición de cursor del ratón.

Información de audio en posición del cursor

Muestra el tiempo en la posición del cursor de edición. Esta información cambia si mueve la posición del cursor.

- Para definir la posición del cursor, haga clic en el campo **Información de audio en cursor de edición** para abrir el diálogo **Posición del cursor**.
- Para poner el foco en la posición del cursor, haga clic derecho en el campo **Información de audio en cursor de edición**.

Indicador de selección de audio (editor de audio)/Indicador de rango de audio (montaje de audio)

En el **Editor de audio**, esto muestra la duración de la selección actual, o la duración total del archivo de audio si no hay ninguna selección.

En la ventana **Montaje de audio**, esto muestra la duración de la selección de audio si hay un clip seleccionado, o el tamaño del montaje de audio.

Si ha hecho zoom acercándose, puede hacer clic derecho en el indicador para mostrar el rango de audio seleccionado, el clip activo o todo el archivo. Haga clic izquierdo en el indicador para abrir el diálogo **Selección de rango**, donde puede definir o ajustar una selección.

Indicador de zoom

Muestra el factor de zoom actual.

- Para abrir un menú emergente que le permite realizar ajustes de zoom adicionales, haga clic en el indicador.
- Para abrir el diálogo **Factor de zoom**, que le permite editar el factor de zoom, haga clic derecho en el indicador.

Propiedades de archivo de audio/Propiedades de montaje de audio

En el **Editor de audio**, esto muestra la profundidad de bits y la frecuencia de muestreo. También indica si el archivo de audio es mono o estéreo. Haga clic en el indicador para abrir el diálogo **Propiedades de audio**.

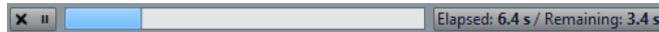
En la ventana **Montaje de audio**, esto muestra la frecuencia de muestreo del montaje de audio. Haga clic en el indicador para abrir el diálogo de **Frecuencia de muestreo**.

Bypass Sección Master

Si esta opción está desactivada, se ignora la **Sección Master** durante la reproducción. Sin embargo, la renderización todavía tiene en cuenta todos los plug-ins.

Información de fondo

La barra de estado muestra el progreso de algunas operaciones de fondo, como la renderización de un efecto. La operación se puede pausar o cancelar utilizando los botones correspondientes.



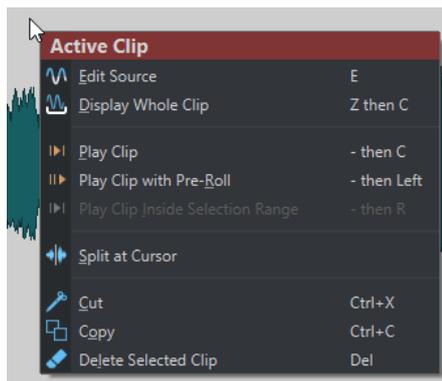
Menús contextuales

Existen varios menús contextuales disponibles desde cualquier lugar de WaveLab Cast. Estos menús agrupan los comandos y/u opciones específicos de la ventana activa.

Los menús contextuales aparecen si hace clic derecho en áreas específicas y es útil para acelerar su flujo de trabajo.

Por ejemplo, haga clic derecho sobre una pestaña de archivo para abrir un menú contextual con opciones de archivo. Al hacer clic derecho sobre la regla de la ventana de forma de onda aparece el menú contextual **Regla de tiempo**, que le permite acceder a varias opciones con las que podrá cambiar el formato de visualización de la regla de tiempo.

Puede encontrar la mayoría de comandos de menús contextuales en las pestañas, en la ventana de archivos y en los menús principales, pero algunos comandos solo están disponibles en menús contextuales. Si busca una función, haga clic derecho sobre la ventana de trabajo actual para comprobar si dispone de un menú contextual.



Menú contextual en la ventana de montaje

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

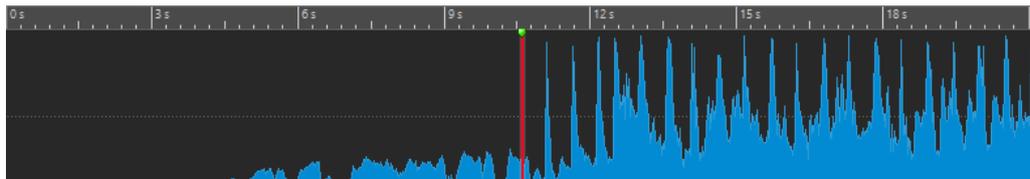
Regla de tiempo y regla de nivel

En el **Editor de audio** puede mostrar una regla de tiempo y una regla de nivel en la ventana de onda. En la ventana **Montaje de audio** puede mostrar una regla de tiempo en la ventana del montaje.

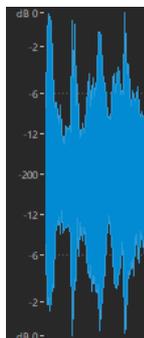
También puede determinar qué unidades de tiempo y nivel mostrarán las reglas. Están disponibles las siguientes unidades:

- **Código de tiempo**
- **Reloj**
- **Muestras**
- **Compases y tiempos**

Regla de tiempo



Regla de nivel (solo Editor de audio)



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de montaje](#) en la página 132

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel](#) en la página 38

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 41

Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel

Puede especificar los formatos de tiempo y nivel (amplitud) para cada regla en cada ventana de onda y los formatos de tiempo para cada regla en la ventana del montaje por separado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

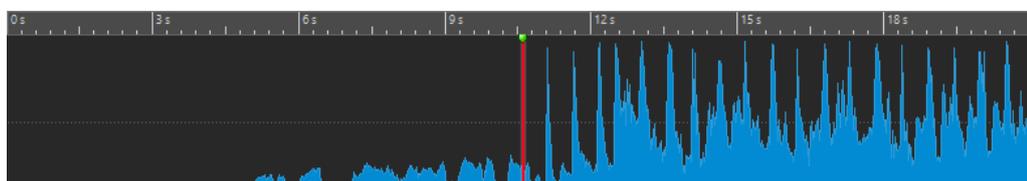
[Menú Regla de tiempo](#) en la página 38

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 39

Menú Regla de tiempo

El menú de la regla de tiempo le permite configurar la visualización de la regla de tiempo. Por ejemplo, el código de tiempo y el formato de tiempo.

- Para abrir el menú de la regla de tiempo, haga clic derecho en la regla de tiempo.



Código de tiempo

Muestra fotogramas por segundo para varios tipos de código de tiempo SMPTE y para la resolución de CD.

Puede especificar el tipo de código de tiempo en el diálogo **Formato de tiempo**.

Reloj

Muestra las unidades de tiempo. Puede hacer ajustes adicionales para las unidades de tiempo en el diálogo **Formato de tiempo**.

Muestras

Muestra las posiciones como número de muestras. El número de muestras por segundo depende de la frecuencia de muestreo del archivo de audio. Por ejemplo, a 44,1 kHz, hay 44 100 muestras por segundo. Puede hacer ajustes adicionales para las muestras en el diálogo **Formato de tiempo**.

Compases y tiempos

Muestra los compases y tiempos. Puede hacer ajustes adicionales para los compases y tiempos en el diálogo **Formato de tiempo**.

Tamaño de archivo (solo editor de audio)

Muestra las posiciones en megabytes. Los decimales representan kilobytes (KB).

Mostrar rejilla (solo ventana de montaje de audio)

Muestra líneas verticales en la ventana del montaje, alineadas con las marcas de la regla de tiempo.

Formato de tiempo

Abre el diálogo **Formato de tiempo**, que le permite editar el aspecto de los formatos de la regla de tiempo.

Guardar ajustes actuales como por defecto

Si esta opción está activada, la regla de tiempo utiliza el formato de tiempo actual en todas las ventanas de onda o montaje nuevas.

Ajustar origen de regla al inicio del archivo

Si esta opción está activada, la posición de cero de la regla se establece en el inicio de la primera muestra.

Ajustar origen de regla al cursor

Si esta opción está activada, la posición de cero de la regla se establece en la posición actual del cursor de edición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

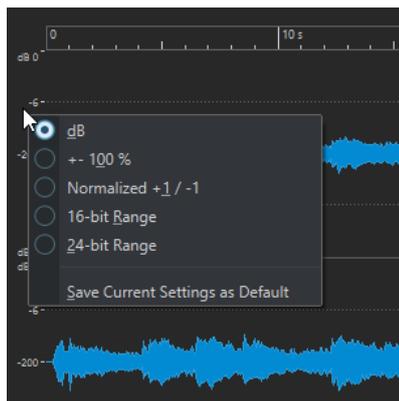
[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 41

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 39

Menú Regla de nivel (solo editor de audio)

El menú de la regla de nivel le permite configurar el formato de nivel de la regla de nivel.

- Para abrir el menú de la regla de nivel, haga clic derecho en la regla de nivel en el **Editor de audio**.



dB

Establece el formato de nivel en decibelios.

+100%

Establece el formato de nivel como porcentaje.

Normalizado +1/-1

Define el formato de nivel como una gradación correspondiente a audio de 64 bits flotantes.

Rango 16 bits

Define el formato de nivel como una gradación correspondiente a audio de 16 bits.

Rango 24 bits

Define el formato de nivel como una gradación correspondiente a audio en 24 bits.

Guardar ajustes actuales como por defecto

Si esta opción está activada, la regla de nivel utiliza el formato de nivel actual en todas las ventanas de onda nuevas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

[Menú Regla de tiempo](#) en la página 38

Trabajar con una visualización basada en un indicador

Si el material de trabajo se basa en un tiempo, puede seleccionar el formato de indicador de compás (compases, tiempos y tics) en la leyenda de la regla. Esto hace que sea más fácil encontrar los puntos de corte que presentan alguna relación musical.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda o de montaje, haga clic con el botón derecho en la regla de tiempo y seleccione **Compases y tiempos**.
 2. Haga clic derecho en la regla de tiempo y seleccione **Formato de tiempo**.
 3. En la pestaña **Compases y tiempos**, defina valores para **Tipo de compás** y **Tempo (ritmo)** oportunos para el archivo de audio.
 4. Ajuste **Tics por negra** a un valor numérico con el que se sienta a gusto.
Por ejemplo, este puede ser el mismo valor utilizado en el secuenciador MIDI.
 5. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 41

Ajustar la posición del cursor de edición

Muchas operaciones, como la reproducción y la selección, dependen de la posición actual del cursor de edición. Por ejemplo, la reproducción suele empezar en la posición del cursor de edición. La posición actual del cursor de edición se indica con una línea vertical intermitente.

Hay varias maneras de mover el cursor de edición:

- Hacer clic en algún espacio de la ventana de onda, la ventana de montaje o en la regla de tiempo. Si se ha realizado una selección, hacer clic en la regla de tiempo para evitar cancelar la selección.
- Hacer clic y arrastrar la regla de tiempo.
- Utilizar los controles de transporte.
- Utilizar las teclas de cursor.
- Hacer doble clic sobre un marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

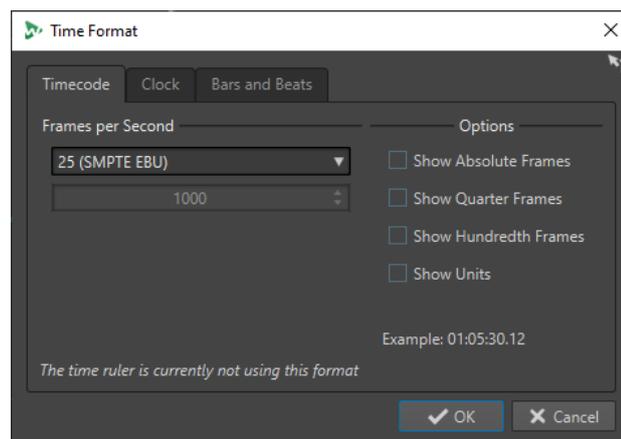
[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 41

Diálogo Formato de tiempo

En este diálogo puede personalizar el formato de tiempo de la regla. El formato del tiempo de la regla también se utiliza en distintos campos de tiempo, por ejemplo, en la barra de estado y en algunos diálogos.

- Para abrir el diálogo **Formato de tiempo**, haga clic derecho en la regla en el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, y seleccione **Formato de tiempo**.

En el **Editor de audio**, puede establecer diferentes formatos de tiempo para el visor general y el visor principal.



Pestaña Código de tiempo

En esta pestaña, puede configurar el aspecto del **Código de tiempo**.

Fotogramas por segundo

Lista tasas de fotogramas estándares. En el menú emergente, seleccione **Otro** para especificar una tasa de fotogramas personalizada. También puede elegir qué fotogramas o unidades se muestran.

Mostrar fotogramas absolutos

Muestra el formato de tiempo como un número de frames, sin otros elementos de tiempo.

Mostrar cuartos de fotogramas

Añade el número de cuarto de frame al formato de tiempo.

Mostrar centésimas de fotogramas

Añade el número de centésima de fotograma al formato de tiempo.

Mostrar unidades

Añade las unidades de tiempo al formato de tiempo de la regla.

Pestaña Reloj

En esta pestaña, puede configurar el aspecto de la regla **Reloj**.

Mostrar unidades

Añade las unidades de tiempo al formato de tiempo de la regla.

Compacto

Muestra el tiempo sin indicadores de unidades.

Pestaña Compases y tiempos

En esta pestaña, puede configurar el aspecto de la regla **Compases y tiempos**.

Unidad de tiempo

Permite editar la unidad de tiempo que se utiliza para mostrar el tiempo como notación musical.

Tempo

Permite editar el tempo utilizado para mostrar el tiempo como notación musical.

Tics por negra

Le permite editar el número de tics por negra. Se usan para mostrar los tiempos que son compatibles con su secuenciador.

Mostrar tics

Le permite mostrar/ocultar tics en la regla **Compases y tiempos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

Gestionar pestañas

En WaveLab Cast, una pestaña es un contenedor de un archivo. Puede abrir varias pestañas, pero no puede haber más de una activa al mismo tiempo. Le menú contextual **Pestañas** tiene opciones relacionadas con pestañas.

Pestañas de archivos

Las siguientes opciones están disponibles cuando hace clic derecho en una pestaña de archivo.



Crear montaje de audio

Le permite seleccionar **A partir del archivo de audio actual** para crear un montaje de audio con el archivo de audio actual como un clip.

Añadir a

Le permite añadir el archivo activo a otro editor.

Cerrar

Cierra la pestaña activa.

Cerrar todos menos este

Cierra todos los archivos menos el archivo activo.

Cerrar todos los archivos de audio

Cierra todos los archivos de audio.

Info

Muestra información sobre el archivo activo.

Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

Abre el Explorador de archivos/Finder de macOS para mostrar la ubicación del archivo.

Copiar al portapapeles

Abre un menú desde el que puede seleccionar qué información del archivo desea copiar al portapapeles.

Archivos recientes

Le permite abrir archivos usados recientemente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cerrar archivos](#) en la página 45

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 143

Activar el modo de pantalla completa

Puede usar WaveLab Cast en modo pantalla completa.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Espacio de trabajo > Pantalla completa**.
-

Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo

PROCEDIMIENTO

- Seleccione **Espacio de trabajo > Reiniciar disposición por defecto**.
-

Gestión de archivos

En WaveLab Cast, puede gestionar archivos de varias formas. Por ejemplo, renombre archivos dentro de WaveLab Cast o guarde archivos de varias maneras.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir archivos](#) en la página 44

[Guardar archivos](#) en la página 45

[Explorador de archivos](#) en la página 48

Abrir archivos

Puede abrir uno o varios archivos al mismo tiempo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Abrir**.
2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
Por ejemplo, **Archivo de audio**.
3. Desde el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione los archivos que desea abrir.
4. Haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

Cada archivo seleccionado se abre en una pestaña de archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cerrar archivos](#) en la página 45

[Guardar archivos](#) en la página 45

[Abrir archivos desde el portapapeles](#) en la página 44

Abrir archivos desde el portapapeles

Puede abrir archivos en WaveLab Cast que previamente haya copiado al portapapeles en el Explorador de archivos/Finder de macOS.

PROCEDIMIENTO

1. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, copie los archivos que quiera abrir al portapapeles.
2. En WaveLab Cast, seleccione **Archivo > Abrir**.
3. Haga clic en **Abrir archivos desde portapapeles**.

RESULTADO

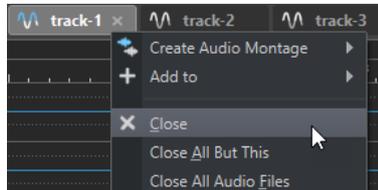
Los archivos se abren en nuevas pestañas de archivos.

Cerrar archivos

Puede cerrar archivos cerrando las pestañas de archivos. Puede cerrar un solo archivo, múltiples archivos o todos los archivos menos el seleccionado.

POSIBILIDADES

- Para cerrar una pestaña de archivo, haga clic en el botón **X** de la pestaña correspondiente o pulse **Ctrl/Cmd - W**, o haga doble clic en la pestaña de archivo y seleccione **Cerrar**.



- Para cerrar una pestaña de archivo sin guardar los cambios, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd - Mayús**, y haga clic en el botón **X** de la pestaña. De este modo, evitará tener que confirmar un mensaje de alerta cada vez que desee cerrar una pestaña no guardada.
 - Para cerrar todas las pestañas de archivos menos la seleccionada, haga clic derecho en una pestaña de archivo y seleccione **Cerrar todos menos este**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir archivos](#) en la página 44

Guardar archivos

Puede guardar archivos con el mismo nombre y en la misma ubicación o puede especificar un nuevo nombre, ubicación y formato de archivo al guardar.

IMPORTANTE

En el **Editor de audio**, todas las operaciones de guardado borran el historial de deshacer. Esto significa que una vez haya guardado, no podrá realizar las operaciones deshacer ni rehacer.

POSIBILIDADES

- Una vez guardado el archivo, seleccione **Archivo > Guardar** o pulse **Ctrl/Cmd - S** para actualizar el archivo y hacer que los cambios sean permanentes.
 - Si desea especificar un nombre, ubicación y/o formato de archivo nuevos, seleccione **Archivo > Guardar como**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Indicadores de cambios en pestañas](#) en la página 45

Indicadores de cambios en pestañas

La esquina colorada de las pestañas le da información sobre si un archivo se ha guardado o no.

Blanco

El archivo no se ha modificado.

Verde (solo editor de audio)

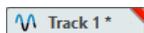
El archivo utiliza un formato de archivo decodificado y se ha guardado.

Rojo

Se ha modificado el archivo y los cambios todavía no se han guardado.

Indicador de cambios sin guardar

Tras hacer cambios en un archivo, aparece un asterisco junto al nombre del archivo hasta que se guarda el archivo.



Volver al archivo guardado

Tiene la opción de revertir el archivo en que está trabajando a su estado anterior, correspondiente a la última vez que lo guardó. Esto deshace todos los cambios realizados en el archivo desde la última vez que se ha guardado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Abrir**.
2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
3. Haga clic en **Volver al archivo guardado**.
4. En el diálogo de advertencia, haga clic en **Sí** para recuperar el estado que tenía el archivo la última vez que se guardó.

RESULTADO

Se carga desde el disco la última versión guardada del archivo.

Copias de seguridad automáticas

Puede crear copias de seguridad automáticamente de sus archivos para evitar la pérdida de datos.

Por ejemplo, si selecciona **Guardar como** y especifica un nombre de archivo que ya está en uso en esa carpeta, se le preguntará si quiere reemplazar el archivo existente o reemplazar el archivo existente y renombrar el archivo antiguo. Si hace clic en **Reemplazar y conservar antiguo**, el nombre de la copia de seguridad del archivo de audio se reemplazará por el nombre original, con la extensión `.bak` añadida al final.

Guardar montajes de audio

Las operaciones de guardado para montajes de audio son las mismas que las de los archivos de audio. Sin embargo, es importante recordar lo siguiente cuando guarde montajes de audio.

- Los archivos de montajes de audio solo contienen referencias a archivos de audio. Si quiere renombrar archivos de audio que están referenciados por montajes de audio, renombre los archivos de audio en la ventana **Info** del **Editor de audio**. Todas las referencias de clip se actualizan automáticamente.
- Si un montaje de audio contiene clips que hacen referencia a archivos de audio sin título, debe guardar estos archivos de audio antes de guardar el montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renombrar archivos](#) en la página 47

[Guardar archivos](#) en la página 45

Eliminar archivos

Puede eliminar el archivo activo actualmente desde WaveLab Cast.

PRERREQUISITO

El archivo que desea eliminar no se copia en el portapapeles, no se pega en otro archivo que está abierto ni se abre en otra aplicación.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el archivo que desea eliminar.
2. Seleccione la pestaña **Archivo**.
3. Haga clic en **Info**.
4. Haga clic en **Borrar**.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se elimina el archivo, así como sus archivos de picos y marcadores.

Renombrar archivos

Puede renombrar un archivo y actualizar todas sus referencias automáticamente. Por ejemplo, si renombra un archivo de audio llamado **India** a **Sitar**, todos los archivos abiertos que hagan referencia al archivo **India** se actualizarán para hacer referencia al archivo como **Sitar**.

Los archivos de audio, archivos de picos, y archivos de marcadores también se renombrarán de acuerdo con el cambio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de picos](#) en la página 26

[Renombrar archivos](#) en la página 47

Renombrar archivos

Puede renombrar archivos desde dentro de WaveLab Cast.

PRERREQUISITO

Si quiere renombrar un archivo que está referenciado por otros archivos, abra los archivos que hacen referencia al archivo que está a punto de renombrar en WaveLab Cast.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el archivo que desea renombrar.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - Seleccione la pestaña **Archivo**, haga clic en **Info**, especifique un nuevo **Nombre**, **Carpeta** y/o extensión de archivo y haga clic en **Aplicar cambios**.
 - Pulse **F2**, especifique un nuevo **Nombre**, **Carpeta** y/o extensión de archivo y haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renombrar archivos](#) en la página 47

[Pestaña Archivo](#) en la página 30

Explorador de archivos

La ventana del **Explorador de archivos** le permite buscar archivos desde dentro de WaveLab Cast. El **Modo Repr. auto.** es útil para agilizar el proceso de escucha de archivos de sonido.

La ventana del **Explorador de archivos** le proporciona todas las funciones de búsqueda estándar. Le ofrece controles adicionales para escuchar archivos de audio y cualquier región definida por marcadores. Puede usarlo para abrir o insertar archivos arrastrándolos a otra ubicación.

También puede optar por ver únicamente tipos específicos de archivos.

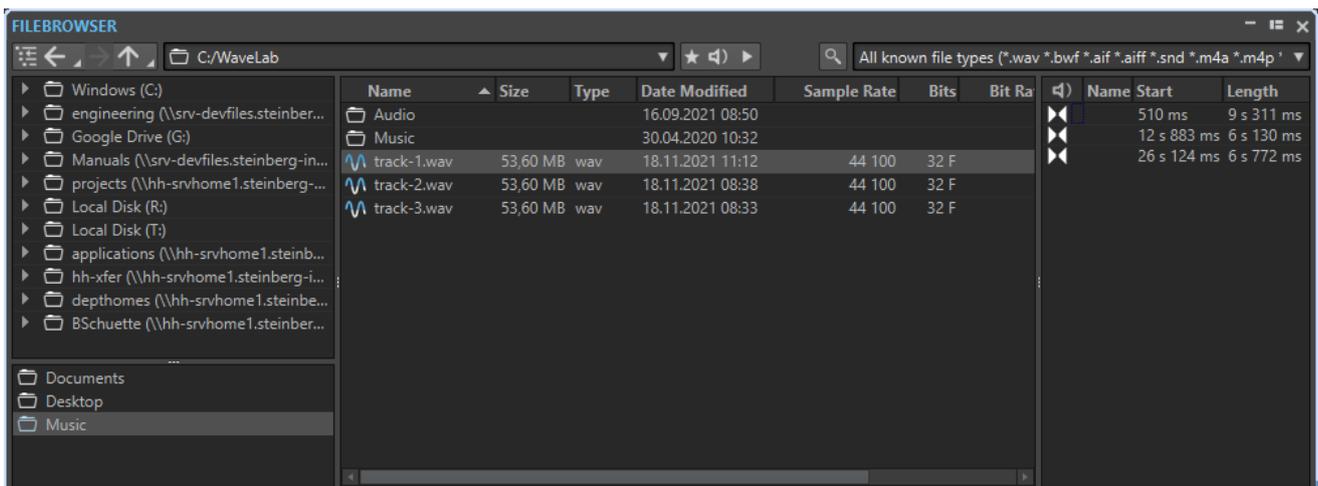
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 48

Ventana Explorador de archivos

En esta ventana, puede explorar los archivos y abrirlos en WaveLab Cast.

- Para abrir la ventana **Explorador de archivos**, seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos.**



Mostrar carpeta actual en árbol de carpetas

Sincroniza el árbol de carpetas a la lista de archivos, para que la carpeta que está seleccionada en la lista de archivos también se muestre en el árbol de carpetas.

Atrás/Adelante/Directorio principal

Le permite navegar por la lista y la jerarquía de archivos.

Ubicación

Este menú le permite seleccionar una ubicación de archivo y enumera las ubicaciones que se han utilizado recientemente.

Reproducir a través de la Sección Master

Si esta opción está activada y reproduce el archivo de audio seleccionado, el archivo de audio se reproduce a través de los plug-ins de la **Sección Master.**

Modo de reproducción auto.

Si este botón está activado, la reproducción comienza al seleccionar un archivo.

Reproducir archivo de audio seleccionado

Reproduce el archivo de audio seleccionado.

Buscar

Si este botón está activado, puede introducir texto en el campo de búsqueda. Si está desactivado, puede buscar formatos de archivo específicos.

Lista de tipo de archivo

Le permite seleccionar qué tipo de archivo y formato de archivo se mostrará.

Árbol de carpetas

Muestra las carpetas que están disponibles en su ordenador.

Carpetas favoritas

La lista de carpetas favoritas le permite acceder rápidamente a las carpetas. Cada tipo de archivo tiene su propia carpeta favorita. Puede añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas arrastrándolas del árbol de carpetas al área de carpetas favoritas, o haciendo clic derecho en una carpeta y seleccionando **Añadir a lista de carpetas favoritas**.

Lista de archivos

Muestra la siguiente información acerca de cada archivo:

- **Nombre** muestra el nombre del archivo de audio.
- **Tamaño** muestra el tamaño del archivo de audio.
- **Tipo** muestra el tipo del archivo de audio.
- **Fecha modif.** muestra la fecha en la que se grabó el archivo de audio por última vez.
- **Frecuencia de muestreo** muestra la frecuencia de muestreo en Hz.
- **Bits** muestra la precisión de muestras en bits. «32F» quiere decir 32 bits flotantes y «64F» quiere decir 64 bits flotantes.
- **Tasa de bits** muestra tasa de bits en kbps.
- **Duración** muestra la duración del archivo de audio.
- **Canales** muestra el número de canales.

Cuando selecciona un archivo de audio en la ventana **Explorador de archivos**, los metadatos correspondientes se muestran en la ventana **Metadatos** y la sección de metadatos de la pestaña **Info**. Cuando hace clic en otro sitio, la ventana **Metadatos** muestra los metadatos del archivo de audio, del montaje de audio o del proceso por lotes seleccionado.

Mostrar en Explorador de archivos/Mostrar en Finder de macOS

Si hace clic derecho en la lista de archivos, puede seleccionar **Mostrar en Explorador de archivos/Mostrar en Finder de macOS** para abrir el archivo seleccionado en el Explorador de archivos/Finder de macOS.

Crear carpeta

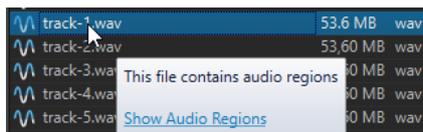
Si hace clic derecho en la lista de archivos, puede seleccionar **Crear carpeta** para añadir una nueva carpeta para estructurar sus archivos.

Regiones de audio

Si el archivo seleccionado contiene marcadores, los marcadores se muestran en la sección de regiones de audio.

Si la sección de regiones de audio está oculta, seleccione un archivo que contenga marcadores y haga clic en **Mostrar regiones de audio**.

Para ocultar la sección de regiones de audio, haga clic derecho y seleccione **Ocultar**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 48

[Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas](#) en la página 50

[Ventana Metadatos](#) en la página 107

[Pestaña Info](#) en la página 31

Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas

La lista de carpetas favoritas en la ventana **Explorador de archivos** le permite acceder rápidamente a las carpetas. Cada tipo de archivo tiene su propia carpeta favorita.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana **Explorador de archivos**, haga uno de lo siguiente:
 - Arrastre una carpeta del árbol de carpetas al área de carpetas favoritas.
 - Haga clic derecho en una carpeta y seleccione **Añadir a lista de carpetas favoritas**.
 - Haga clic derecho en el área de carpetas favoritas y seleccione **Añadir carpeta seleccionada a lista de carpetas favoritas** para añadir la carpeta actualmente seleccionada a la lista de carpetas favoritas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 48

Cambiar entre archivos

Puede tener abiertos varios archivos y alternarlos.

POSIBILIDADES

- Para poner en frente un archivo, haga clic en la pestaña correspondiente.
- Para cambiar entre los archivos, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y pulse **Tab** de forma continua.
- Para navegar hacia atrás y hacia adelante entre los dos últimos archivos activos, pulse **Ctrl/Cmd - Tab**. Entre cada paso es necesario soltar todas las teclas.
- Para navegar hacia atrás, pulse **Ctrl/Cmd - Mayús - Tab**.
- Para ir cambiando entre el archivo activo y el último archivo editado, pulse **F5**.

Archivos usados recientemente

Se guardan en una lista todos los archivos usados recientemente en WaveLab Cast. Es un modo de acceder rápidamente a los proyectos recientes.

Abrir archivos usados recientemente

Puede abrir archivos usados recientemente desde el menú **Archivo** o la pestaña **Archivos recientes**, que muestra más archivos y ofrece opciones adicionales.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Abrir**.
 2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
 3. Haga clic en **Archivos recientes**.
 4. Opcional: use el campo Buscar para escribir el nombre del archivo que busca.
 5. Seleccione el archivo que desea abrir.
 6. Haga clic en **Abrir**.
-

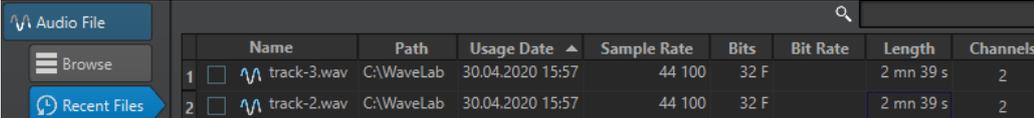
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Archivos recientes](#) en la página 51

Pestaña Archivos recientes

Esta pestaña le permite ver y gestionar todos los archivos usados recientemente en WaveLab Cast. Puede buscar archivos, abrir varios de ellos a la vez, y eliminar archivos individualmente o archivos que no se pueden encontrar.

- Para abrir la pestaña **Archivos recientes**, seleccione **Archivo > Abrir**, seleccione uno de los tipos de archivo y haga clic en **Archivos recientes**.



	Name	Path	Usage Date	Sample Rate	Bits	Bit Rate	Length	Channels
1	track-3.wav	C:\WaveLab	30.04.2020 15:57	44 100	32 F		2 mn 39 s	2
2	track-2.wav	C:\WaveLab	30.04.2020 15:57	44 100	32 F		2 mn 39 s	2

Mostrar solo archivos creados por WaveLab Cast

Muestra únicamente los archivos que no se han abierto desde que WaveLab Cast los creó. Por ejemplo, un archivo renderizado mantiene su estado hasta que se abre.

Campo de búsqueda

Le permite buscar texto en la columna **Nombre** o **Ruta**, dependiendo de qué columna está seleccionada.

Eliminar archivos no existentes

Elimina aquellos archivos de la lista que no pueden encontrarse en el medio.

Eliminar archivos seleccionados

Elimina todos los archivos seleccionados de la lista.

Abrir

Abre los archivos seleccionados.

Filtrar por nombre los archivos usados recientemente

El campo de búsqueda de la pestaña **Archivos recientes** le permite filtrar la lista de archivos por nombre.

- Para especificar si se utiliza la columna **Nombre** o **Ruta**, haga clic en el encabezado de la columna **Nombre** o **Ruta**.
- Para buscar un archivo, introduzca el texto que desea buscar en el campo de búsqueda.
- Para cambiar el foco del campo de búsqueda a la lista de archivos utilizados recientemente, pulse **Flecha abajo**.

- Para cambiar el foco de la lista de archivos utilizados recientemente al campo de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd-F**.

Archivos temporales

WaveLab Cast crea archivos temporales para almacenar resultados intermedios del procesamiento de archivos de audio y para las funciones de deshacer/rehacer.

Archivos favoritos

Puede agregar los archivos que suele usar en la lista de archivos favoritos.

- Para abrir la lista de archivos favoritos, seleccione **Archivo > Abrir**, seleccione el tipo de archivo, y haga clic en **Favoritos**.
- Para añadir el archivo abierto a la lista de archivos favoritos, haga clic en **Añadir archivo actual**.
- Para abrir un archivo de la lista de archivos favoritos, seleccione un archivo de la lista de archivos y haga clic en **Abrir**.
- Para eliminar archivos de la lista de archivos favoritos, seleccione los archivos que quiera eliminar y haga clic en **Eliminar archivos seleccionados**.
- Para eliminar archivos de la lista que ya no están presentes en el medio, haga clic en **Eliminar archivos no existentes**.

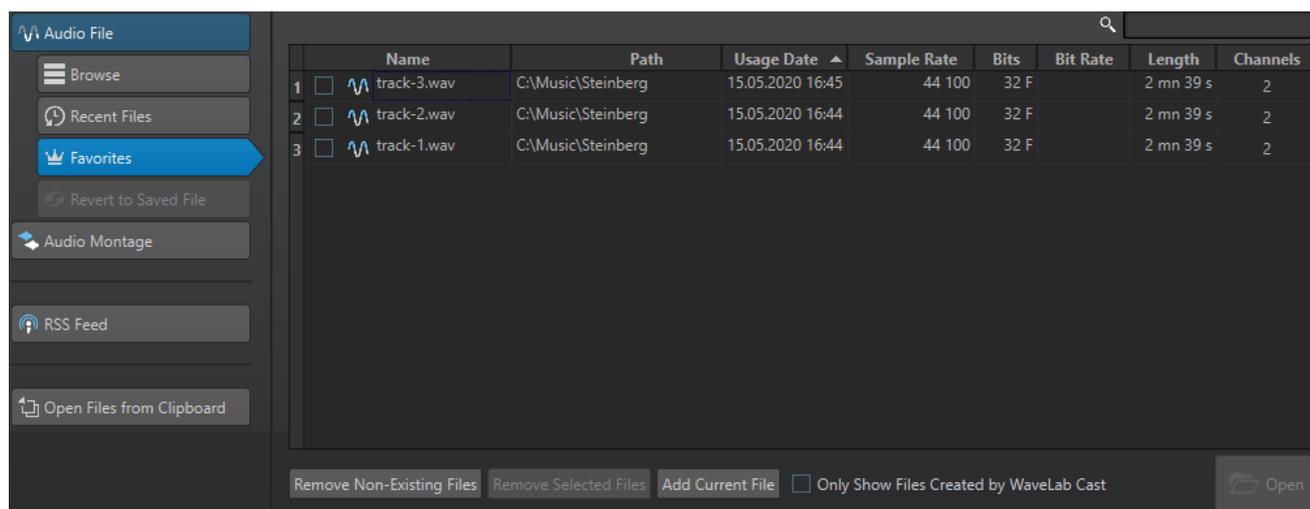
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Favoritos](#) en la página 52

Pestaña Favoritos

Esta pestaña le permite mostrar y editar la lista de archivos favoritos.

- Para abrir la pestaña **Favoritos**, seleccione **Archivo > Abrir**, seleccione el tipo de archivo, y haga clic en **Favoritos**.



Lista de archivos favoritos

Muestra los archivos favoritos.

Buscar

Le permite filtrar la lista de archivos favoritos por nombre.

Eliminar archivos no existentes

Elimina de la lista los archivos que ya no están presentes en el medio.

Eliminar archivos seleccionados

Elimina todos los archivos seleccionados de la lista.

Añadir archivo activo

Añade el archivo abierto a la lista de favoritos.

Mostrar solo archivos creados por WaveLab Cast

Si esta opción está activada, la lista solo muestra archivos que fueron creados por WaveLab Cast, pero todavía no han sido abiertos.

Esto le permite acceder rápidamente a archivos que se crearon en WaveLab Cast a través de la opción **Guardar como** o **Renderizar**, por ejemplo.

Abrir

Abre los archivos seleccionados en WaveLab Cast.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos favoritos](#) en la página 52

Filtrar archivos favoritos

El campo de búsqueda de la pestaña **Favoritos** le permite filtrar la lista de archivos favoritos por nombre.

- En la pestaña **Favoritos**, escriba el texto que desea buscar en el campo de búsqueda.
- Para cambiar el foco del campo de búsqueda a la lista de archivos favoritos, pulse **Flecha abajo**.
- Para cambiar el foco de la lista de archivos favoritos al campo de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd - F**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Favoritos](#) en la página 52

Deshacer y rehacer

Puede deshacer y rehacer tantas operaciones como quiera, incluso después de guardar el archivo. La única limitación es el espacio disponible en el disco.

Cuando se deshace o rehace una operación en la ventana del **Editor de audio** o el **Montaje de audio**, se restablece el estado que tenían el factor de zoom, la posición del cursor, la posición de desplazamiento, el estado de selección del clip y el rango de tiempo antes de la operación.

- Para deshacer o rehacer una operación, haga clic en **Deshacer**  o **Rehacer**  en la barra de título de la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Deshacer cambios en efectos](#) en la página 185

Navegar hacia atrás y hacia adelante

En archivos de audio y montajes de audio, puede navegar a la anterior/siguiente posición del cursor, factor de zoom, y rango de selección sin deshacer/rehacer la operación de edición.

- Para navegar hacia atrás y hacia adelante, haga clic en **Navegar hacia atrás** ◀ o **Navegar hacia adelante** ▶ en la barra de título del **Editor de audio** o de la ventana del **Montaje de audio**.

Edición de valores

En distintos lugares del programa, se pueden modificar los valores numéricos utilizando una combinación de campos de texto y diales.

Los valores a veces están compuestos de varios elementos, por ejemplo, 12 mn 30 seg 120 ms. Es posible editar cada valor utilizando cualquiera de los métodos siguientes:

- Para cambiar un valor, haga clic en un campo de valor y escriba un nuevo valor, o haga clic en las flechas pequeñas del campo de valor.
- Para cambiar el valor de unidad en unidad, pulse **Flecha arriba** y **Flecha abajo**.
- Para cambiar el valor utilizando la rueda del ratón, coloque el cursor del ratón sobre un valor y use la rueda del ratón.
- Para cambiar el valor con el ratón, haga clic en un valor y arrastre el ratón hacia arriba o hacia abajo.
- Para saltar a los valores máximo y mínimo, pulse la tecla **Inicio** o **Fin**, respectivamente.
- Para moverse de un elemento del valor a otro, pulse **Flecha izquierda** o **Flecha derecha**.

Operaciones de arrastrar

WaveLab Cast utiliza profusamente las técnicas de arrastrar y soltar para realizar varias operaciones, algunas de las cuales solo se pueden realizar de esta forma. Aquí se denominan operaciones de arrastrar.

- Para arrastrar un objeto, haga clic en un objeto, mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre el objeto. Para soltar el objeto, deje de pulsar el botón.

Hay varios tipos de objetos que se pueden arrastrar entre varias ubicaciones de origen y destino, por ejemplo, archivos, texto, clips, elementos de una lista, y marcadores.

NOTA

También es posible arrastrar y soltar archivos desde WaveLab Cast hasta Nuendo de Steinberg.

- Para reorganizar una pestaña dentro de su propio grupo de pestañas, arrástrela horizontalmente. Para mover una pestaña a otra ventana, arrástrela verticalmente.
- Para abrir un archivo, arrástrelo desde la ventana **Explorador de archivos** de WaveLab Cast, desde el Explorador de archivos/Finder de macOS, o desde otra aplicación hasta la barra de pestañas.
- Para crear una copia de un archivo, arrastre su pestaña verticalmente a otra posición de la barra de pestañas, luego pulse **Ctrl/Cmd** y suelte el botón del ratón.
- Puede enganchar y desenganchar ventanas de herramientas y ventanas de medidores arrastrando.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores](#) en la página 33

Arrastrar en la ventana del editor de audio y del montaje de audio

Puede realizar diferentes operaciones en función de dónde arrastre en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje**.

- Para insertar un archivo de audio en otro archivo de audio, arrastre la barra de título del archivo hasta la forma de onda de otro archivo. También puede arrastrar un archivo de audio desde la ventana **Explorador de archivos**, el Explorador de archivos/Finder de macOS, o desde otra aplicación hasta el **Editor de audio**.
- Para mover un marcador, arrástrelo a otra posición sobre la regla de tiempo.
- Para crear una copia de un marcador, pulse **Mayús** y arrástrelo hasta otra posición dentro de la regla de tiempo.
- Para borrar un marcador, arrástrelo hacia arriba, fuera de la regla de tiempo.
- Para copiar una selección de audio, arrastre una región de audio seleccionada hasta el área de la forma de onda del mismo archivo u otro.
- Para cambiar la extensión del rango de selección, coloque el cursor de edición al inicio/fin del rango de selección y arrástrelo hacia la izquierda o la derecha.
- Para cambiar el cursor de edición sin perder la selección actual y forzarlo a la posición de un ancla, pulse **Mayús** y mueva el ratón cerca del cursor del montaje/archivo de audio. La forma del cursor del ratón cambia y puede arrastrar el cursor de izquierda a derecha.
- Para mover el cursor de edición sin cambiar ni perder la selección actual, pulse **Mayús**, haga clic en el cursor de edición y arrástrelo hasta otra posición.
- Para desplazar la forma de onda horizontalmente, haga clic en la barra que está encima de la regla de tiempo y arrástrela hacia la izquierda o la derecha. Haga clic en la regla de tiempo, mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre a la izquierda o la derecha.
- Para crear un marcador genérico a partir de un texto seleccionado, arrastre el texto que ha seleccionado en una aplicación externa hasta la regla de tiempo. Se utilizará este texto como nombre del marcador.
- Para crear una copia estéreo de un archivo mono o una copia mezclada de un archivo estéreo, arrastre una pestaña a otra posición de la barra de pestañas, pulse **Ctrl - Alt** (Windows) o **Ctrl - Opción** (Mac) y suelte el botón del ratón.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Ventana de montaje](#) en la página 132

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 48

Arrastrar en la ventana del Feed RSS

Puede reordenar los episodios de la lista de episodios arrastrándolos.

- Para reorganizar episodios en la lista de episodios, arrástrelos hasta otra posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Feed RSS](#) en la página 244

Arrastrar en la Sección Master

Puede reordenar los efectos de la Sección Master arrastrándolos.

- Para cambiar el orden de procesamiento en la Sección Master, arrastre los efectos de una ranura de efectos a otra.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

Zoom en la ventana de espacio de trabajo

Puede hacer zoom en la ventana de **Espacio de trabajo** de acuerdo con las técnicas estándares de zoom.

Hacer zoom horizontalmente

- Cuando aleja al máximo, todo el archivo se ajusta a la ventana.
- Cuando acerca al máximo, cada muestra ocupa varios píxeles de la pantalla. Esto permite editar las formas de onda con precisión de muestra.

Hacer zoom verticalmente

- Cuando aleja al máximo, la altura de la onda se ajusta a la ventana.
- A medida que va ampliando, la pantalla solo muestra parte de la altura total. La barra de desplazamiento vertical permite ajustar la sección que se muestra. Compruebe en la regla qué parte de la forma de onda se muestra en el visor.
- Para optimizar el zoom vertical de la forma de onda, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en la regla de tiempo, mantenga pulsado el botón del ratón, y arrastre el ratón hacia arriba o hacia abajo.

Nivel de zoom alto

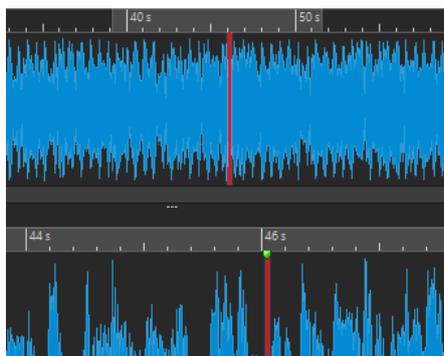
- Cuando el nivel de zoom es muy alto, cada muestra se muestra con un paso y un punto. Los pasos muestran el estado digitalizado real, mientras que los puntos facilitan la visualización de las muestras, especialmente las muestras de cero.
- La curva también representa una estimación de la señal reconstruida analógicamente para dar pistas sobre los picos reales.



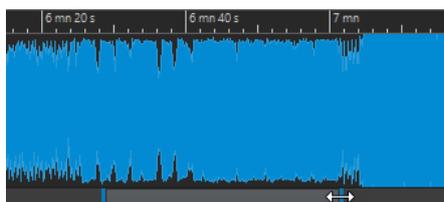
Zoom en las secciones de vista principal y vista general (solo editor de audio)

- Puede tener diferentes niveles de zoom en la sección de la vista principal y la vista general. En la vista general, un indicador de rango de la regla de tiempo indica la sección del archivo que se muestra en la vista principal.
- Para ajustar el nivel de zoom, arrastre los bordes del indicador de rango.

- Para desplazarse por la vista principal, arrastre el indicador de rango. El indicador de rango se encuentra en la parte superior del visor global.

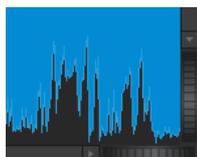


- Para ajustar el nivel de zoom con la barra de desplazamiento, arrastre los bordes de esta.



Aplicar zoom mediante controles

Tanto la vista principal como la general tienen controles de zoom horizontales y verticales.



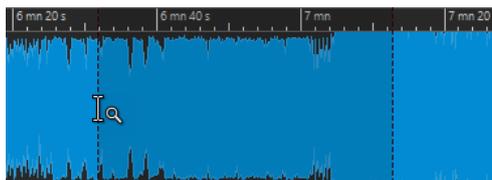
- Para aplicar zoom horizontalmente, haga clic en el control **Zoom horizontal** y arrastre hacia la izquierda o la derecha, o bien utilice la rueda del ratón.
- Para alejarse por completo, haga doble clic en el control **Zoom horizontal**.
- Para aplicar zoom verticalmente, haga clic en el control **Zoom vertical** y arrastre arriba o abajo, o bien utilice la rueda del ratón.
- Para cambiar entre una altura optimizada y el zoom por defecto, haga doble clic en el control **Zoom vertical**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 56

Zoom usando la herramienta de zoom

La herramienta de **Zoom** se utiliza para ampliar una sección específica de la forma de onda para que ocupe toda la ventana de onda. Solo está disponible en el **Editor de audio**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Usar la herramienta de zoom en la vista principal](#) en la página 58

[Usar la herramienta de zoom en la vista general](#) en la página 58

Usar la herramienta de zoom en la vista principal

La selección que realiza en la vista principal de la ventana de la onda se amplía y ocupa toda la vista principal.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Zoom**, haga clic en **Zoom**.
3. En la vista principal de la ventana de la onda, haga clic y arrastre a la izquierda o la derecha, y suelte el botón del ratón.
La parte seleccionada de la onda ahora ocupa toda la vista principal.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom usando la herramienta de zoom](#) en la página 57

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

Usar la herramienta de zoom en la vista general

La selección que realiza en la vista general de la ventana de la onda se muestra en la vista principal.

PROCEDIMIENTO

- En la vista general de la ventana de la onda, haga clic y arrastre a la izquierda o la derecha, y suelte el botón del ratón.

RESULTADO

El rango seleccionado de la forma de onda se muestra en la vista principal.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom usando la herramienta de zoom](#) en la página 57

Aplicar zoom mediante el ratón

Con el ratón, puede cambiar el factor de zoom haciendo clic y arrastrando, o bien usando la rueda del ratón.

- Para aplicar zoom horizontalmente, en la ventana de la onda o del montaje, coloque el cursor del ratón sobre la regla de tiempo, haga clic y arrastre arriba o abajo.
- Para aplicar zoom horizontalmente mientras mantiene la posición del cursor, coloque el cursor del ratón sobre la regla de tiempo, pulse **Mayús** y arrastre arriba o abajo.
Para ello también puede usar la rueda del ratón. Pulse **Ctrl/Cmd - Mayús**, apunte a la forma de onda, y use la rueda del ratón.
- Para hacer zoom horizontalmente alrededor de la posición del cursor del ratón usando la rueda de del ratón, pulse **Ctrl/Cmd**, apunte a una forma de onda y use la rueda del ratón.
- Para hacer zoom horizontalmente alrededor de la posición del cursor de edición, pulse **Ctrl/Cmd - Mayús**, apunte a la forma de onda, y use la rueda del ratón.

- Para hacer zoom verticalmente utilizando la rueda del ratón, pulse **Mayús**, apunte a una forma de onda y use la rueda del ratón.

Solo en el editor de audio

- Para aplicar zoom verticalmente, en la ventana de la onda, coloque el cursor del ratón sobre la regla de tiempo, haga clic y arrastre a la izquierda o la derecha.
- Para restablecer el zoom vertical como 0 dB, haga doble clic en la regla de nivel.
- Para configurar el zoom vertical a su el mejor valor, es decir, para mostrar las muestras mínimas y máximas actuales, asegúrese de que la regla de nivel esté establecida en 0 dB y haga doble clic en la regla de nivel.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 56

Aplicar zoom mediante el teclado

Un modo rápido de aplicar zoom en la ventana del montaje o la onda es utilizar las teclas de flecha del teclado del ordenador.

- Para aplicar zoom horizontalmente en la ventana de la onda o el montaje activa, pulse **Flecha arriba** o **Flecha abajo**.
- Para aplicar zoom verticalmente en la ventana de la onda o el montaje, mantenga pulsado **Mayús** y pulse **Flecha arriba** o **Flecha abajo**.
- Para aplicar zoom verticalmente para ajustar a la altura disponible, pulse **Ctrl/Cmd - Mayús - Flecha arriba**.
- Para alejar por completo, pulse **Ctrl/Cmd - Flecha abajo**.
- Para acercar por completo, pulse **Ctrl/Cmd - Flecha arriba**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 260

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 56

Opciones de zoom

Las opciones de zoom le permiten acceder rápidamente a varios ajustes de zoom.

Las opciones de zoom están disponibles en la ventana del **Editor de audio** y del **Montaje de audio**, en la pestaña **Editar**, en la sección **Zoom**.

Tiempo

Abre un menú emergente que le permite ajustar el zoom para mostrar el rango de tiempo seleccionado. **Zoom en 1:1** hace zoom para que un píxel de la pantalla represente una muestra.

Para editar el factor de zoom, haga clic en **Editar factor de zoom**. Esto abre el diálogo **Factor de zoom**, donde puede editar los siguientes ajustes:

- **Ajustar rango de tiempo** le permite especificar el rango de tiempo que quiere mostrar.
- **Muestras por píxel** le permite especificar cuántas muestras de audio se sumarán en cada punto de pantalla.
- **Píxeles por muestra** le permite especificar cuántos píxeles se utilizan para representar una única muestra de audio.

Zoom

Activa la herramienta de **Zoom** que le permite hacer zoom sobre un rango de tiempo.

Zoom selección

Amplía la ventana para que la selección actual ocupe toda la ventana del montaje.

Mostrar clip entero (solo ventana del montaje de audio)

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Ver todo

Muestra el rango de audio entero.

Microscopio

Acerca al máximo.

Zoom acercándose (10x)/Zoom alejándose (10x)

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Nivel

Ajusta el zoom para que muestre únicamente las muestras por debajo del valor de dB seleccionado.

Optimizar zoom vertical (solo editor de audio)

Cambia el factor de zoom vertical para que los picos se vean con claridad. Este ajuste se realiza de acuerdo con la sección de la onda que está visible en la ventana de la onda o el montaje.

Reiniciar zoom a 0 dB

Ajusta el zoom para ver los niveles de audio hasta 0 dB.

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

Se acerca/aleja para mostrar las formas de onda con un nivel menor/mayor.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 56

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 137

Zoom en montajes de audio

Las opciones de zoom de la ventana del **Montaje** son similares a las del **Editor de audio**. Sin embargo, hay opciones de zoom adicionales para las pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de montaje](#) en la página 132

[Botones de zoom en el montaje de audio](#) en la página 60

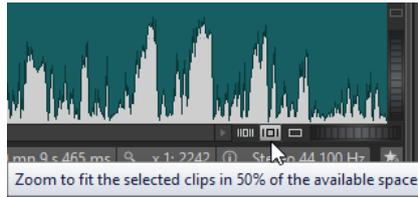
[Mostrar más o menos pistas en montajes de audio](#) en la página 61

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 56

Botones de zoom en el montaje de audio

Los botones de zoom de la ventana del **Montaje de audio** le permiten aplicar presets de zoom.

- Para configurar el ajuste de zoom para que encaje con los clips activos en un 25%, 50% o 100% del espacio disponible, haga clic en los botones correspondientes.



- Para seleccionar un área específica, haga clic en **Ctrl/Cmd** y arrastre el rectángulo sobre las pistas y los clips que desee acercar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

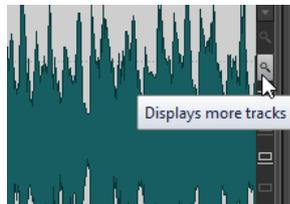
[Zoom en montajes de audio](#) en la página 60

[Mostrar más o menos pistas en montajes de audio](#) en la página 61

Mostrar más o menos pistas en montajes de audio

Puede hacer zoom acercándose y alejándose para mostrar más o menos pistas en la ventana **Montaje de audio**.

- Para ver más pistas, haga clic en el icono de lupa más pequeño.



- Para mostrar menos pistas, haga clic en el icono de lupa más grande.
- Para hacer que una sola pista se ajuste a toda la ventana del montaje, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista, y seleccione **Zoom acercándose** del menú emergente **Ajustes de pista**.

Para volver a hacer zoom alejándose, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista y seleccione **Zoom alejándose**.

También puede hacer clic derecho y seleccionar **Mostrar clip entero** en el menú emergente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en montajes de audio](#) en la página 60

[Área de control de pista](#) en la página 133

[Botones de zoom en el montaje de audio](#) en la página 60

Presets

Puede crear presets para guardar los ajustes utilizados habitualmente. WaveLab Cast proporciona una selección de presets de fábrica que se pueden utilizar en la mayoría de diálogos.

Puede guardar presets personalizados. La próxima vez que cargue el programa, los presets ya estarán disponibles.

Cada uno de los presets se guarda como un archivo. Los archivos de presets se pueden organizar en carpetas. La carpeta raíz del preset es diferente para cada tipo de preset y no se puede cambiar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets](#) en la página 62

[Cargar presets](#) en la página 62

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 63

Guardar presets

Puede guardar presets y cargarlos más tarde.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo que desee utilizar y modifique los parámetros.
 2. Abra el menú emergente **Presets** y seleccione **Guardar como**.
 3. Opcional: haga clic en el icono de carpeta e introduzca un nombre para la subcarpeta que quiera usar como ubicación para este preset.
 4. Escriba un nombre.
 5. Haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets](#) en la página 62

Cargar presets

Para aplicar un preset guardado o un preset de fábrica a un diálogo o plug-in, debe cargar el preset.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo, abra el menú emergente **Presets**.
 2. Seleccione el preset que desee aplicar.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets](#) en la página 62

Modificar presets

Puede modificar presets y guardar los cambios.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo que desee usar.
 2. Cargue el preset que desee modificar.
 3. Modifique los parámetros del diálogo.
 4. Abra el menú emergente **Presets** y seleccione **Guardar**.
-

Borrar presets

PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo que desee usar.
2. Seleccione el preset que desee eliminar.
3. Abra el menú emergente **Presets** y seleccione **Organizar presets**.

4. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo de preset que desee borrar, y pulse **Supr.**
-

Presets temporales

Algunos diálogos permiten guardar y cargar hasta cinco presets temporales. Es de utilidad si desea probar y comparar distintos ajustes de una manera rápida.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets temporalmente](#) en la página 63

[Restaurar presets temporales](#) en la página 63

Guardar presets temporalmente

PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo que desee utilizar y defina los ajustes apropiados.
 2. Abra el menú emergente **Presets**.
 3. En el submenú **Almacenar temporalmente**, seleccione una ranura.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets temporales](#) en la página 63

[Restaurar presets temporales](#) en la página 63

Restaurar presets temporales

PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo en que ha guardado un preset.
 2. Abra el menú emergente **Presets**.
 3. En el submenú **Restaurar**, seleccione un preset.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets temporales](#) en la página 63

[Guardar presets temporalmente](#) en la página 63

Guardar presets por defecto de plug-ins VST

Puede guardar sus ajustes de los parámetros de efecto de plug-ins VST 3 y VST 2 como el preset de efecto por defecto. Esto le permite cargar sus ajustes de parámetros automáticamente cada vez que crea una nueva instancia del efecto.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el plug-in para el que quiera personalizar el preset por defecto.
2. En la parte superior de la ventana de plug-in, haga clic en el botón **Presets**.



3. Haga uno de lo siguiente:

- Para plug-ins VST 3, seleccione **Preset por defecto** > **Guardar como preset por defecto**.
 - Para plug-ins VST 2, seleccione **Banco por defecto** > **Guardar como banco por defecto**.
-

RESULTADO

Los ajustes del efecto se guardan como el preset por defecto. Cada vez que abre una nueva instancia del efecto, el preset por defecto se carga automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets por defecto](#) en la página 64

[Eliminar presets por defecto](#) en la página 64

Cargar presets por defecto

Puede cargar los ajustes de los parámetros del plug-in que ha guardado como el preset por defecto.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el plug-in para el que quiere cargar el preset por defecto.
2. En la parte superior de la ventana de plug-in, haga clic en el botón **Presets**.



3. Haga uno de lo siguiente:
 - Para plug-ins VST 3, seleccione **Preset por defecto** > **Cargar preset por defecto**.
 - Para plug-ins VST 2, seleccione **Banco por defecto** > **Cargar banco por defecto**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 63

[Eliminar presets por defecto](#) en la página 64

Eliminar presets por defecto

Puede eliminar el preset que ha guardado como el preset por defecto.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el plug-in para el que quiera eliminar el preset por defecto.
2. En la parte superior de la ventana de plug-in, haga clic en el botón **Presets**.



3. Haga uno de lo siguiente:
 - Para plug-ins VST 3, seleccione **Preset por defecto** > **Eliminar preset por defecto**.
 - Para plug-ins VST 2, seleccione **Banco por defecto** > **Eliminar banco por defecto**.
-

RESULTADO

La próxima vez que abra una nueva instancia del plug-in seleccionado, se aplicará el preset de fábrica por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 63

[Cargar presets por defecto](#) en la página 64

Copiar información de audio al portapapeles

Puede copiar información sobre el nombre y la ubicación del archivo de audio seleccionado, incluidos datos de selección y posición del cursor. Esta información se puede pegar en una aplicación de texto externa.

Puede resultar útil para, por ejemplo, obtener datos exactos de rutas de archivo/selección al escribir un script.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la pestaña **Archivo**.
 2. Haga clic en **Info**.
 3. Haga clic en **Copiar al portapapeles** y seleccione la información que quiera copiar al portapapeles.
-

Poner el foco en el archivo actual

Si edita en una ventana flotante o una ventana de herramientas y desea volver a poner el foco en una ventana de onda o de montaje, use la opción **Poner foco en archivo actual**.

PROCEDIMIENTO

- En cualquier ventana, pulse **Ctrl/Cmd - F12** para poner el foco en la ventana de onda/montaje.
-

Reproducción

Este capítulo describe los métodos para controlar las funciones de reproducción y de transporte.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de transporte](#) en la página 66

Barra de transporte

Con esta barra de comandos puede controlar la reproducción de un archivo de audio o un montaje de audio, moverse entre varias posiciones en el archivo o el montaje de audio, y abrir el diálogo **Grabación**.

La barra de transporte está disponible en el **Editor de audio** y en la ventana del **Montaje de audio**.

Por defecto, las opciones de la barra de transporte extendida están ocultas.

- Para activar la barra de transporte extendida, haga clic en **Extender barra de transporte** en la barra de transporte.



Velocidad de reproducción

Abre un menú en el que puede especificar la velocidad de reproducción.

Realizar pre-roll/Realizar post-roll

Activa el pre-roll o el post-roll para los comandos **Reproducir desde punto de anclaje**, **Reproducir hasta punto de anclaje** y **Reproducir rango de audio**.

Haga clic derecho en el botón para seleccionar la duración del pre-roll o post-roll y para especificar a qué comandos desea aplicar el pre-roll/post-roll. Para editar los tiempos de pre-roll/post-roll, seleccione **Editar tiempos de pre-roll y post-roll**.

Reproducir rango de audio

Reproduce el rango de audio seleccionado. Se tienen en cuenta los ajustes de post-roll y pre-roll. Haga clic derecho en el botón para abrir un menú con las opciones y los modos de selección automática relacionados.

- Si **Seleccionar auto. rango** está activado, el rango se selecciona automáticamente según las acciones de edición.
- Si **Reproducir desde el inicio de la nueva selección de tiempo** está activado cuando selecciona un rango con el ratón arrastrando desde la izquierda hacia la derecha y se inicia la reproducción, esta se inicia desde el inicio de la selección. Si vuelve a detener e iniciar la reproducción o mueve el cursor de edición, la reproducción se inicia desde la posición del cursor de edición. Si esta opción está desactivada, la reproducción se inicia siempre desde la posición del cursor de edición.
Si **Reproducir desde el inicio de la nueva selección de tiempo** y **Bucle** están activados, se reinicia automáticamente la reproducción al seleccionar un nuevo rango.

- Si la opción **Reproducción auto. al editar** está activada, se reinicia automáticamente la reproducción al mantener pulsado el botón del ratón mientras se editan los rangos y se utilizan los atajos para activar la reproducción. Esto resulta útil para buscar un bucle, por ejemplo.
Esta opción funciona incluso si el modo de selección automatizada está desactivado.
- Si la opción **Pista en solo al editar** está activada y mantiene pulsado el botón del ratón al editar rangos en la ventana del montaje, la pista se pone en solo cuando comienza la reproducción usando los atajos de **Reproducir rango de audio**, **Reproducir desde punto de anclaje**, o **Reproducir hasta punto de anclaje**. Esta opción solo está disponible en la ventana del **Montaje de audio**.

Puede seleccionar rangos de audio diferentes para la reproducción:

- **Selección de tiempo**
- **Región entre pares de marcadores**
- **Clip** (solo montaje de audio)
- **Fundido cruzado** (solo montaje de audio)
- **Fundido de entrada** (solo montaje de audio)
- **Fundido de salida** (solo montaje de audio)

Reproducir hasta punto de anclaje/Reproducir desde punto de anclaje

Reproduce hasta o desde el punto de anclaje. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll. Haga clic derecho en el botón para abrir un menú con las opciones y los modos de selección automática relacionados.

- Si **Seleccionar auto. punto anclaje** está activado, el anclaje se selecciona automáticamente según las acciones de edición.
- Si **Barra espaciadora dispara "Reproducir desde punto de anclaje"** está activado y pulsa **Espacio** para iniciar la reproducción, el ajuste seleccionado **Reproducir desde punto de anclaje** se tiene en cuenta. Si el punto de anclaje seleccionado no está disponible, la reproducción se inicia desde la posición de reproducción por defecto.
- Si la opción **Reproducción auto. al editar** está activada, se reinicia automáticamente la reproducción al mantener pulsado el botón del ratón mientras se editan los anclajes, y se utilizan los atajos para activar la reproducción. Esto resulta útil para buscar un bucle, por ejemplo.
Esta opción funciona incluso cuando el modo de selección automatizada está desactivado.
- Si la opción **Pista en solo al editar** está activada y mantiene pulsado el botón del ratón al editar anclajes en la ventana del montaje, la pista se pone en solo cuando comienza la reproducción usando los atajos de **Reproducir rango de audio**, **Reproducir desde punto de anclaje**, o **Reproducir hasta punto de anclaje**. Esta opción solo está disponible en la ventana del **Montaje de audio**.

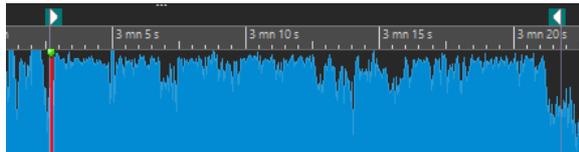
Puede seleccionar qué anclaje se utilizará como referencia para los comandos **Reproducir desde punto de anclaje** y **Reproducir hasta punto de anclaje**. Cuando existen varias posibilidades, por ejemplo, múltiples marcadores, el último elemento seleccionado se usa como anclaje de referencia o, si no se ha seleccionado ningún marcador, se usa el marcador más cercano a la posición del cursor de edición.

Puede seleccionar uno de los anclajes siguientes:

- **Cursor de edición**

- **Inicio de archivo**
- **Inicio del rango de tiempo seleccionado**
- **Fin del rango de tiempo seleccionado**
- **Cualquier marcador**
- **Marcador de inicio de región**
- **Marcador de fin de región**
- **Inicio del clip** (solo montaje de audio)
- **Final del clip** (solo montaje de audio)
- **Punto seleccionado del envoltorio del clip activo** (solo montaje de audio)

Cuando se detecta un anclaje, por ejemplo, un par de marcadores de región, se indica mediante un marcador de anclaje verde.



Mover el cursor al inicio de archivo/Mover el cursor al final de archivo

Mueve el cursor de edición al inicio/final del archivo.

Mover la posición de reproducción hacia atrás/Mover la posición de reproducción hacia delante

Mueve la posición del cursor de edición a la izquierda/derecha. Si hace clic durante la reproducción, la reproducción salta a la nueva posición del cursor de edición.

Para mover el cursor de edición al inicio/final del archivo, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en los botones **Mover la posición de reproducción hacia atrás/Mover la posición de reproducción hacia delante**.

Los anclajes de navegación le permiten mover el cursor de edición a posiciones específicas en el archivo de audio o montaje de audio. Haga clic derecho en los botones **Mover la posición de reproducción hacia atrás/Mover la posición de reproducción hacia delante** para abrir el menú emergente **Anclajes de navegación**. Aquí puede establecer el tipo de anclaje de navegación. Si hace clic durante la reproducción, la reproducción continúa desde la posición del anclaje.

Bucle

Activa el modo bucle. Haga clic derecho en el botón de bucle para seleccionar si desea buclear continuamente o solo unas pocas veces.

Detener reproducción

Detiene la reproducción. Si la reproducción ya está detenida, el cursor de edición se mueve a la posición de inicio anterior. Haga clic derecho en el botón para abrir el menú emergente de **Mover el cursor a la posición de inicio**.

- Si la opción **Después de reproducción estándar** está activada, el cursor de edición salta a la posición de inicio cuando se detiene la reproducción normal.
- Si la opción **Después de reproducción automatizada** está activada, el cursor de edición salta hacia atrás a la posición de inicio cuando la reproducción se detiene después de **Reproducir desde punto de anclaje**, **Reproducir hasta punto de anclaje** o **Reproducir rango de audio**.

Iniciar la reproducción desde el cursor de edición

Inicia la reproducción del archivo de audio o montaje activo a partir de la posición del cursor de edición.

Si el audio que se está reproduciendo no es el archivo de audio activo, el botón **Reproducir** tiene un color distinto. Esto ocurre, por ejemplo, si cambia a otra ventana de archivo durante la reproducción.



A la izquierda, el botón de reproducción cuando se reproduce en la ventana activa y, a la derecha, cuando se reproduce en otra ventana

También puede iniciar la reproducción desde la última posición de detención. Haga clic derecho en el botón para abrir el menú emergente de **Secuencia principal**.

- Si selecciona **Inicio**, la reproducción empieza desde la posición del cursor.
- Si selecciona **Retomar desde última interrupción**, la reproducción comienza desde la última posición de detención.

Grabar

Abre el diálogo **Grabación**.

Visor de tiempo

Muestra la posición del cursor de edición o de la reproducción. Haga clic para seleccionar otra unidad de tiempo.

Barra de transporte en el Editor de Feed RSS

En el **Editor de Feed RSS**, una barra de transporte simplificada le permite reproducir el episodio de feed RSS seleccionado.



Botón Reproducir

Hacer clic en el botón **Reproducir** de la barra de transporte inicia la reproducción del archivo de audio o montaje activo a partir de la posición del cursor de edición.

También puede utilizar **Espacio** o la tecla **Intro** del teclado para iniciar la reproducción. Pulsar **Espacio** durante la reproducción la detiene, pulsar **Intro** durante la reproducción hace que se reinicie desde la última posición de inicio.

Si el botón **Bucle** está activado, la selección de audio se buclea, si hay selección. Si no hay ningún rango de selección, se buclea el archivo entero.

El comando de reproducción estándar no se ve afectado por las opciones **Reproducir rango de audio**, **Reproducir desde punto de anclaje** y **Reproducir hasta punto de anclaje**.

Botón Detener la reproducción

El resultado de hacer clic en el botón **Detener la reproducción** en la barra de transporte o con **0** en el teclado numérico depende de la situación actual.

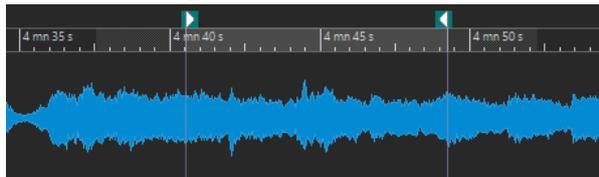
- Si activa **Detener la reproducción** en el modo de detención, el cursor de edición se mueve al marcador de inicio de reproducción anterior o al inicio de la selección (lo que esté más cerca), hasta alcanzar el inicio del archivo.
- Si no hay ninguna selección o si el cursor de edición está a la izquierda de la selección, se mueve al inicio del archivo.

Reproducir rangos de audio

Puede reproducir rangos de audio usando las opciones de **Reproducir rango de audio** en la barra de transporte.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en **Reproducir rango de audio** y seleccione el tipo de rango que quiera reproducir.
2. Opcional: active **Realizar pre-roll** y/o **Realizar post-roll**.
3. Coloque el cursor de edición en el rango que desea reproducir o cree un rango de selección. En la regla de tiempo se muestran este rango seleccionado y, si están activos, los tiempos de pre-roll y post-roll.



4. Para reproducir el rango seleccionado, haga clic en **Reproducir rango de audio** de la barra de transporte o pulse **F6**.

RESULTADO

Se reproduce el rango seleccionado. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll. Si el modo **Bucle** está activo, se utiliza el pre-roll solo antes del primer bucle, y el post-roll solo tras el último bucle.

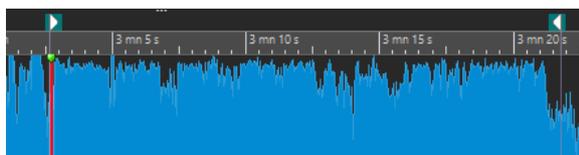
Reproducir desde un anclaje o hasta él

Puede reproducir audio desde un anclaje especificado o hasta él utilizando las opciones **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje** de la barra de transporte.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje**, y seleccione un tipo de anclaje.
2. En función del tipo de anclaje seleccionado, coloque el cursor en la ventana de la onda o el montaje, dentro del rango que desee reproducir.

Por ejemplo, si ha seleccionado **Marcador de inicio de región**, haga clic en cualquier lugar del área del par de marcadores de región que desee utilizar para la reproducción. El marcador de anclaje verde salta al anclaje seleccionado.



3. Opcional: active **Realizar pre-roll** y/o **Realizar post-roll**.
4. Para reproducir desde el marcador de anclaje, haga clic en el botón **Reproducir desde punto de anclaje** de la barra de transporte o pulse **F7**. Para reproducir hasta el marcador de anclaje, haga clic en el botón **Reproducir hasta punto de anclaje** de la barra de transporte o pulse **F8**.

RESULTADO

La reproducción comienza desde el anclaje o se detiene en el anclaje. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll.

Funciones «Reproducir desde punto de anclaje» y «Reproducir hasta punto de anclaje»

Puede reproducir audio desde un anclaje o hasta él utilizando las funciones **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje** de la barra de transporte. Estas funciones de reproducción se comportan de un modo distinto en función de los ajustes de pre-roll y post-roll.

Reproducir desde punto de anclaje

- Si se activa post-roll, la reproducción comienza en la posición de anclaje y se detiene tras el tiempo de post-roll. Si no se ha seleccionado post-roll, la reproducción continúa hasta el final del archivo o el montaje de audio.
- Si se activa pre-roll, la reproducción comienza desde el anclaje seleccionado, menos el tiempo de pre-roll.
- Si se activan pre-roll y post-roll, la reproducción comienza desde el anclaje seleccionado menos el tiempo de pre-roll, y se detiene tras el punto de anclaje más el tiempo de post-roll.
- Si el modo de bucle está activo, se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll. De este modo, puede reproducir un bucle alrededor de la posición del cursor, sin necesidad de ningún ajuste de rango adicional.

Reproducir hasta punto de anclaje

- La reproducción comienza desde el cursor y se detiene en el anclaje seleccionado. Si el cursor está más allá del anclaje seleccionado, la reproducción comienza en el anclaje seleccionado. Si se ha activado pre-roll, se tendrá en cuenta.
- Si se activa pre-roll, la reproducción comienza desde el anclaje seleccionado menos el tiempo de pre-roll, hasta el anclaje seleccionado.
- Si no se selecciona ningún anclaje, se desactiva la opción **Reproducir hasta punto de anclaje**.
- Los ajustes de bucle no tienen efecto.

Utilizar el modo de selección automática

Puede utilizar el modo de selección automática junto con los atajos de reproducción para reproducir rangos de audio o anclajes. De este modo, resulta fácil monitorizar las acciones de edición.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en el botón **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje** y active **Seleccionar auto. punto anclaje**.
2. Haga clic derecho en el botón **Reproducir rango de audio** y active **Seleccionar auto. rango**.
3. En la ventana de la onda o del montaje, lleve a cabo una de estas acciones:
 - Cree un rango de selección.
 - Haga clic dentro del área de un par de marcadores.
 - Haga clic en un fundido de entrada, un fundido de salida o un fundido cruzado.
 - Haga clic en cualquier lugar de la ventana de la onda o el montaje.

- Arrastre un marcador.

Se selecciona el rango o el anclaje más adecuado para la acción. Por ejemplo, si hace clic dentro de un par de marcadores, se selecciona la región como rango de reproducción.

La regla de tiempo muestra el rango o el anclaje seleccionado.

NOTA

En el modo **Seleccionar auto. punto anclaje** y **Seleccionar auto. rango**, todavía puede cambiar algunas opciones de rango y anclaje en la barra de transporte para reproducir un rango o un anclaje distintos. Sin embargo, se vuelve a seleccionar el rango o el anclaje cuando empieza a editar de nuevo con el ratón.

4. Utilice los atajos de reproducción para iniciar la reproducción.

- Para reproducir el rango de audio seleccionado, pulse **F6**.
 - Para reproducir desde un anclaje, pulse **F7**.
 - Para reproducir hasta un anclaje, pulse **F8**.
-

RESULTADO

Se reproduce el rango de selección, o la reproducción se inicia desde o se detiene en el punto de anclaje. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll.

NOTA

Un rango de selección tiene prioridad sobre cualquier otro rango. Para que se puedan seleccionar automáticamente otros rangos, anule la selección del rango.

Utilizar Reproducción auto. al editar

Puede volver a disparar automáticamente la reproducción mientras edita audio con el ratón. Esto resulta útil, por ejemplo, si desea monitorizar el ajuste de un límite de selección.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en el botón **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje** y active **Reproducción auto. al editar**.
2. En la ventana de la onda o del montaje, cree un rango de selección y mantenga el botón del ratón pulsado.
3. Inicie la reproducción mediante uno de los atajos siguientes:
 - Para reproducir el rango de audio seleccionado, pulse **F6**.
 - Para reproducir desde un anclaje, pulse **F7**.
 - Para reproducir hasta un anclaje, pulse **F8**.
4. Arrastre el cursor hacia la derecha o la izquierda.

Se ajustará y reproducirá el rango de selección hasta que suelte el botón del ratón. Cuando finalice la reproducción, se reproducirá el nuevo rango de selección.

Reproducción en bucle

Puede buclear la selección de audio si está disponible. Si no hay ningún rango de selección, se buclea el archivo entero.

Los puntos de bucle se actualizan continuamente durante la reproducción. Si cambia el inicio o el final del bucle durante la reproducción, el bucle cambia. De este modo, puede escuchar los puntos de selección de material rítmico.

Si crea un bucle en una sección de un montaje de audio, la reproducción se realiza en bucle en los límites del rango de selección actual. Este rango de selección puede estar en cualquier pista, incluso si está vacía. La posición vertical del rango de selección no tiene relevancia para la reproducción en bucle, ya que solo importan los límites de selección izquierdo y derecho.

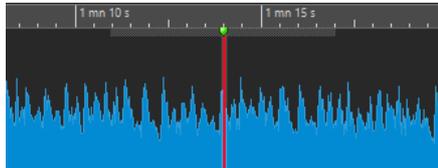
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Bucles](#) en la página 227

Pre-roll y post-roll

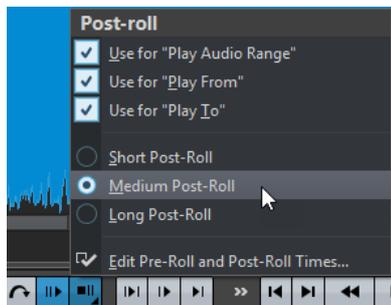
Puede empezar a reproducir un poco antes de una posición determinada (pre-roll) y detener la reproducción algo después de otra posición (post-roll). Esto ofrece cierto contexto si está escuchando un clip, por ejemplo.

La posición puede ser un anclaje o el punto inicial o final de un rango. En la regla de tiempo se muestran los tiempos de pre-roll y post-roll.



Para activar el pre-roll o el post-roll, active **Realizar post-roll** y **Realizar pre-roll** en la barra de transporte.

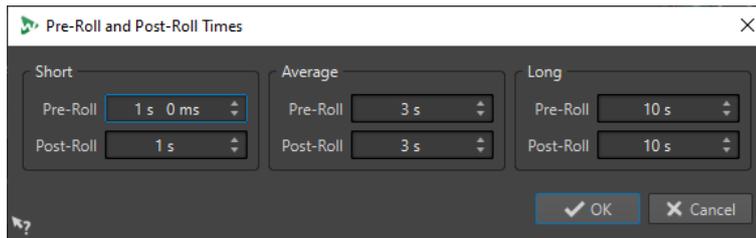
Al hacer clic derecho en el botón de pre-roll o post-roll en la barra de transporte, puede seleccionar un tiempo de pre-roll/post-roll. Aquí también puede seleccionar una opción de reproducción para el pre-roll/post-roll, así como abrir el diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll**.



Diálogo Tiempos de pre-roll y post-roll

Este diálogo permite definir un tiempo de pre-roll y post-roll corto, medio y largo. Estos ajustes se aplican de forma global en WaveLab Cast.

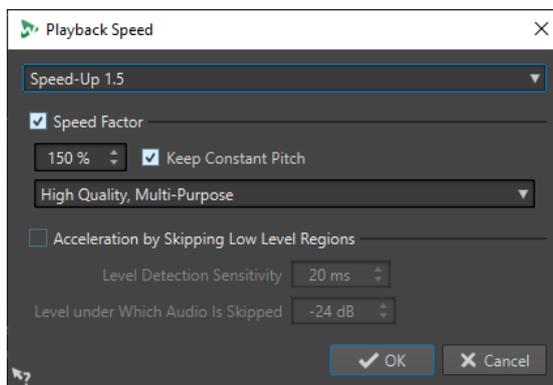
- Para abrir el diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll**, haga clic derecho en el botón pre-roll o post-roll en la barra de transporte, y seleccione **Editar tiempos de pre-roll y post-roll**.



Diálogo Velocidad de reproducción

Este diálogo permite especificar la velocidad de reproducción del archivo de audio activo y todos los clips del montaje de audio activo.

- Para abrir el diálogo **Velocidad de reproducción**, haga clic derecho en **Velocidad de reproducción** en la barra de transporte, y seleccione **Editar velocidad de reproducción**.



Presets

Le permite introducir un nombre para guardar los ajustes como preset y seleccionarlos en el menú emergente **Velocidad de reproducción** más tarde.

Factor de velocidad

Si esta opción está activada, puede ajustar la velocidad de reproducción como un porcentaje de la velocidad normal.

Mantener tono constante

Si esta opción está activada, el tono (la altura) del audio no se ve afectado si cambia la velocidad.

Menú emergente Calidad

Le permite seleccionar una calidad. **Alta calidad (polivalente)** es el más adecuado para la mayoría de archivos de audio, pero tarda más tiempo en procesarse.

Preescucha rápida se procesa rápidamente y es el más adecuado para preescuchar un ajuste rápidamente. **Voz** es el más adecuado para material vocal.

Aceleración ignorando regiones de nivel bajo

Si esta opción está activada, las regiones de audio que estén por debajo del nivel de umbral se omiten durante la reproducción.

Sensibilidad de detección de nivel

Determina la sensibilidad del análisis de detección de nivel.

Nivel a partir del cual se salta el audio

Determina el nivel de umbral de una región para que se omita durante la reproducción.

NOTA

El cambio de la velocidad de reproducción no modifica el audio original, sino solo la velocidad de reproducción en WaveLab Cast.

Atajos de reproducción

Además de los botones de la barra de transporte, hay atajos para controlar la reproducción.

Espacio

Inicia/detiene la reproducción. Se puede usar este atajo incluso cuando la ventana de la onda o del montaje no son las ventanas activas.

0 en el teclado numérico

Detiene la reproducción. Si la reproducción está detenida y pulsa este atajo, el cursor de edición se mueve al marcador de inicio de reproducción anterior, o bien al inicio de la selección (lo que esté más cerca), hasta alcanzar el inicio del archivo. Es lo mismo que hacer clic en **Detener la reproducción** en la barra de transporte. Se puede usar este atajo incluso si las ventanas de la onda o del montaje no son las ventanas activas.

Intro

Inicia la reproducción. Si se pulsa durante la reproducción, esta se restablece en la posición de inicio anterior. Es lo mismo que hacer clic en **Iniciar la reproducción desde el cursor de edición** en la barra de transporte.

Alt-Espacio

Inicia la reproducción desde la posición del cursor del ratón.

F6

Inicia la reproducción del rango seleccionado, en función de la opción elegida en la sección **Rangos** de la barra de transporte.

F7

Inicia la reproducción desde el anclaje seleccionado, en función de la opción elegida en la sección **Puntos de anclaje** de la barra de transporte.

F8

Inicia la reproducción hasta el anclaje seleccionado, en función de la opción elegida en la sección **Puntos de anclaje** de la barra de transporte.

Cambiar la posición de la barra de transporte

Puede colocar la barra de transporte en la parte superior, central, o inferior de la ventana de archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de título de la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga clic en **Opciones de disposición**.



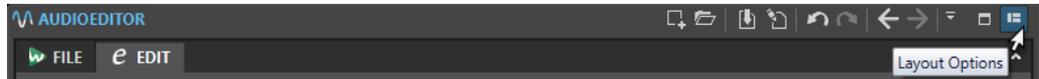
2. En la sección **Barra de transporte**, seleccione si colocar la barra de transporte **Arriba**, en el **Centro** o **Abajo**.
-

Ocultar la barra de transporte

Puede ocultar la **Barra de transporte** para ahorrar espacio de pantalla.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de título de la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga clic en **Opciones de disposición**.



2. En la sección **Barra de transporte**, seleccione **Oculto**.
-

Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo

Puede utilizar la regla de tiempo para saltar a una posición e iniciar la reproducción desde ella.

- Al hacer doble clic en la regla de tiempo se inicia la reproducción desde esa posición. La reproducción continúa hasta que se hace clic en **Detener reproducción** o hasta el final del archivo o el montaje de audio.
- Para establecer la posición de reproducción a una posición específica, haga clic en la regla de tiempo durante la reproducción. Esto también se aplica al hacer clic en las reglas de tiempo de otro archivo o montaje de audio, lo cual permite alternar rápidamente entre archivos y montajes de audio.
- Para iniciar la reproducción desde una posición de marcador, pulse **Ctrl/Cmd** y haga doble clic en el marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

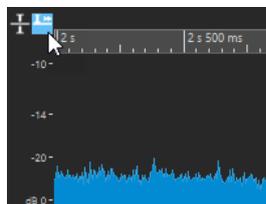
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

Reproducir canales de audio con foco

Durante la reproducción, puede cambiar entre la reproducción de los clústeres de canales izquierdo/derecho, mid/side de archivos de audio multicanal o ambos canales de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, active **Reproducir canales de audio con foco**.

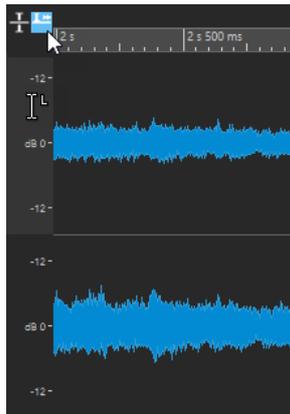


NOTA

Si está usando la opción **Reproducir canales de audio con foco** para archivos de audio multicanal, los botones **Silenciar** y **Solo** no están disponibles.

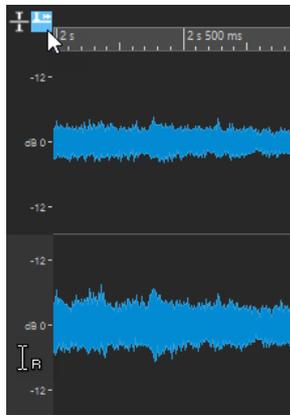
2. Inicie la reproducción.
3. Para cambiar la reproducción entre los diferentes canales de audio, haga uno de lo siguiente:

- Para reproducir el canal de audio izquierdo o mid, haga clic en el área superior de la regla de nivel.



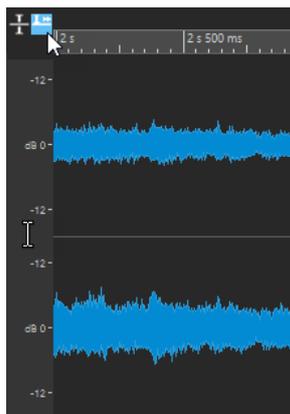
Posición del cursor para reproducir el canal de audio izquierdo

- Para reproducir el canal de audio derecho o side, haga clic en el área inferior de la regla de nivel.



Posición del cursor para reproducir el canal de audio derecho

- Para reproducir ambos canales de audio, haga clic en el área central de la regla de nivel.



Posición del cursor para reproducir los canales de audio izquierdo y derecho

- Para reproducir un clúster de canales de un archivo de audio multicanal, haga clic en el área de control de canal de un clúster de canales.
- Para circular por los canales de audio mediante comandos de teclado, pulse **Tab** o **Tab - Mayús**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

Lectura de escaneo

La lectura de escaneo le permite buscar una posición específica en un archivo de audio, al reiniciar la reproducción repetidamente cuando se hace clic en la regla de tiempo y se arrastra durante la reproducción o cuando se utiliza la herramienta **Reproducir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Escanear con la herramienta de reproducción](#) en la página 78

[Escanear utilizando la regla de tiempo](#) en la página 78

Escanear con la herramienta de reproducción

La herramienta **Reproducir** le permite reproducir desde cualquier posición en uno o en ambos canales estéreo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Herramientas**, seleccione la herramienta **Reproducir**, o pulse y mantenga **Alt**.
3. Haga clic en la ventana de la onda.
4. En la ventana de la onda, haga clic en la posición donde desea que comience la reproducción.

La forma del cursor indica si se reproduce el canal izquierdo (L) o el derecho (R). Usar la herramienta de reproducción en la mitad de los canales reproduce ambos canales.

RESULTADO

La reproducción continúa mientras mantenga pulsado el botón del ratón, o hasta que finalice el archivo de audio. Una vez se detiene la reproducción, el cursor vuelve a la posición inicial de la reproducción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

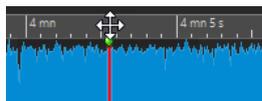
[Lectura de escaneo](#) en la página 78

Escanear utilizando la regla de tiempo

Durante la reproducción, puede hacer clic en la regla de tiempo para reproducir desde la posición seleccionada.

PROCEDIMIENTO

1. Inicie la reproducción.
2. Haga clic en la regla de tiempo, mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre a la izquierda o la derecha.



3. Cuando termine de escanear, suelte el botón del ratón.

El audio se reproduce desde la posición del cursor de edición y una pequeña sección se buclea una vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Lectura de escaneo](#) en la página 78

Reproducción en la ventana del montaje de audio

La reproducción en la ventana del **Montaje de audio** funciona de la misma forma que en el **Editor de audio**. No obstante, deben tenerse en cuenta ciertos aspectos.

Silenciar y aplicar solo a pistas

Puede silenciar o aplicar solo a las pistas de un montaje de audio utilizando los botones correspondientes del área de control de pista.

POSIBILIDADES

- En el área de control de pista de una pista, haga uno de lo siguiente:
 - Para silenciar una pista, haga clic en **Silenciar**.
Cuando se silencia una pista, el botón de silencio es amarillo.
 - Para poner en solo una pista, haga clic en **Solo**.
Cuando una pista está en solo, el botón de solo está de color rojo.
 - Para poner en solo múltiples pistas, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Solo** para todas las pistas que quiera poner en solo.
 - Para activar la anulación de solo en una pista, pulse **Ctrl/Cmd - Alt/Opción** y haga clic en **Solo**.
En este modo, la pista no se silencia cuando pone en solo otra pista. Para desactivar la anulación de solo, haga clic en **Solo** otra vez.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 133

Reproducir clips individuales

Puede reproducir un clip individual de una pista. Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en la parte inferior del clip que desee reproducir.
 2. En el menú, seleccione una de las opciones de reproducción siguientes:
 - Para reproducir el clip, seleccione **Reproducir clip**.
 - Para reproducir el clip con pre-roll, seleccione **Reproducir clip con pre-roll**.
-

Reproducir un rango de selección de una pista

Puede seleccionar una sección de un clip y reproducirla. Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga un rango de selección, bien en un clip o bien en una sección vacía de una pista.
 2. Haga clic derecho en el rango de selección y elija **Reproducir clip dentro del rango de selección**.
-

Editar archivos de audio

La edición de archivos de audio incluye operaciones de abrir, editar y guardar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

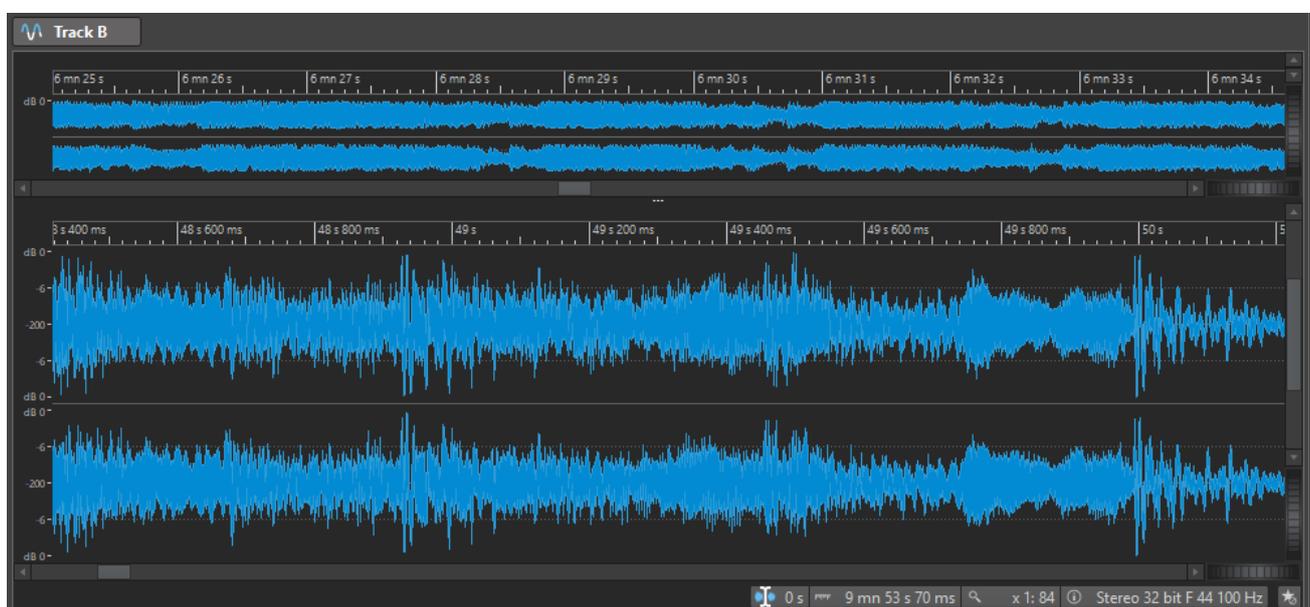
[Ventana de onda](#) en la página 81

[Gestión de archivos en el Editor de Audio](#) en la página 86

[Mezclar – Renderizado de archivos de audio](#) en la página 104

Ventana de onda

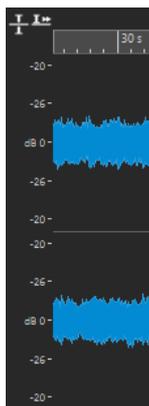
La ventana de onda en el **Editor de audio** muestra gráficamente los archivos de audio. Aquí se observan, reproducen y editan los archivos de audio individuales.



La ventana de onda consta de dos secciones (vistas). Se puede usar una sección como una vista general para desplazarse por el proyecto y la otra como la vista principal para modificar.

Área de control de canal

El área de control de canal se encuentra en la forma de onda izquierda, en la ventana de onda. El área de control de canal le permite seleccionar canales.



Área de control de canal de un archivo de audio estéreo

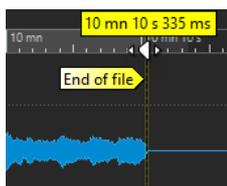
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio

Hay posiciones, como marcadores y límites de selección, que son magnéticas. Los elementos arrastrados se pueden ajustar a estas posiciones. Esto facilita la colocación exacta.

Por ejemplo, si mueve un marcador y lo acerca a uno de los bordes magnéticos, el marcador se ajusta a esa posición. Se muestra una etiqueta que indica la posición de ajuste.

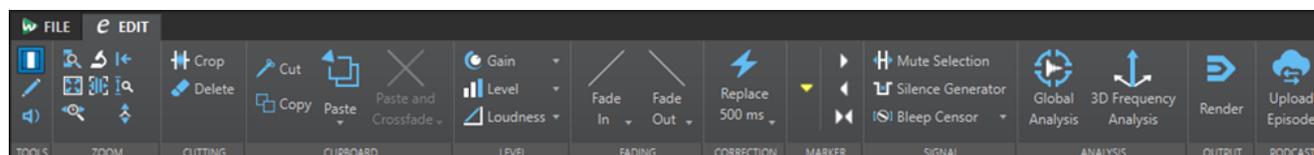


Para colocar el cursor en una posición magnética, haga clic en la línea de tiempo y mantenga el botón del ratón pulsado. Cuando ahora mueve el cursor, éste salta al siguiente borde magnético.

Pestaña Editar (Editor de audio)

La pestaña **Editar** le proporciona herramientas para la edición de sus archivos de audio.

- En el **Editor de audio**, haga clic en **Editar**.



Herramientas

Selección de tiempo

Herramienta que le permite seleccionar un rango de tiempo.

Lápiz

Herramienta que le permite redibujar la forma de onda en la ventana de onda. Este se puede utilizar para reparar rápidamente errores en la forma de onda.

Iniciar

Herramienta que le permite reproducir el archivo de audio en la posición en la que hizo clic.

Zoom

Zoom

Activa la herramienta de **Zoom** que le permite hacer zoom sobre un rango de tiempo.

Tiempo

Abre un menú emergente que le permite ajustar el zoom para mostrar el rango de tiempo seleccionado. **Zoom en 1:1** hace zoom para que un píxel de la pantalla represente una muestra.

Para editar el factor de zoom, haga clic en **Editar factor de zoom**. Esto abre el diálogo **Factor de zoom**, donde puede editar los siguientes ajustes:

- **Ajustar rango de tiempo** le permite especificar el rango de tiempo que quiere mostrar.
- **Muestras por píxel** le permite especificar cuántas muestras de audio se sumarán en cada punto de pantalla.
- **Píxeles por muestra** le permite especificar cuántos píxeles se utilizan para representar una única muestra de audio.

Zoom selección

Amplía la ventana para que la selección actual ocupe toda la ventana del montaje.

Microscopio

Acerca al máximo.

Ver todo

Aleja al máximo.

Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Zoom acercándose (10x)/Zoom alejándose (10x)

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

Se acerca/aleja para mostrar las formas de onda con un nivel menor/mayor.

Nivel

Ajusta el zoom para que muestre únicamente las muestras por debajo del valor de dB seleccionado.

Reiniciar zoom a 0 dB

Ajusta el zoom para ver los niveles de audio hasta 0 dB.

Análisis

Análisis de frecuencia 3D

Abre el diálogo **Análisis de frecuencia 3D** en el que puede definir el rango de frecuencias que analizar y modificar el aspecto del gráfico de análisis de frecuencia 3D.

Cortar

Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

Borrar

Elimina la selección. El audio a la derecha de la selección se mueve a la izquierda para rellenar el hueco.

Portapapeles

Copiar

Copia el clip activo o el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Cortar

Corta el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

Haga clic derecho y **Pegar** para abrir un menú emergente que le permita seleccionar un tipo de pegado.

- **Sobrescribir** reemplaza el audio en la posición del cursor.
- **Detrás** añade el audio pegado después del final del archivo.
- **Delante** añade el audio pegado antes del inicio del archivo.
- **Copias múltiples** abre un diálogo en el que puede indicar el número de copias que quiere crear.
- **Mezclar** fusiona dos archivos el uno con el otro, empezando por la selección o, si no la hay, en la posición del cursor.

Si selecciona la opción **Mezclar** se abre un diálogo que le permite especificar la ganancia y fase del audio en el portapapeles y en el destino. Siempre se fusionan los datos del portapapeles, sea cual sea la longitud de la selección.

Pegar y fundir cruzado

Pega el contenido del portapapeles y crea un fundido cruzado.

Haga clic derecho y **Pegar y fundir cruzado** para abrir un menú emergente que le permita seleccionar un tipo de fundido cruzado para pegar.

- **Lineal (ganancia constante)** cambia el nivel linealmente.
- **Seno (potencia constante)** cambia el nivel según una curva sinusoidal, y la potencia de la mezcla permanece constante.
- **Raíz cuadrada (potencia constante)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada, y la potencia de la mezcla permanece constante.

Nivel

Ganancia

Abre el diálogo **Ganancia** en el que puede aplicar una ganancia para cambiar el nivel de un archivo de audio.

Nivel

Abre el diálogo **Normalizador de nivel** en el que puede cambiar el nivel de pico de un archivo de audio.

Sonoridad

Abre el diálogo **Normalizador de sonoridad** en el que puede especificar la sonoridad de un archivo.

Fundido

Fundido de entrada/salida

Le permite aplicar un fundido de entrada o de salida. Haga clic derecho en el botón para abrir el menú emergente de **Curva**.

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

- **Lineal** cambia el nivel linealmente.
- **Seno (*)** cambia el nivel según una curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Raíz cuadrada (*)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Sinusoidal** cambia el nivel según una curva sinusoidal.
- **Logarítmica** cambia el nivel según una curva logarítmica.
- **Exponencial** cambia el nivel según una curva exponencial.
- **Exponencial+** cambia el nivel según una curva exponencial más pronunciada.

Corrección

Método de corrección de errores

Le permite seleccionar el método de corrección de errores.

- **Interpolación lineal** dibuja una línea recta entre la primera y última muestra seleccionadas.
- **Óptimo para clics pequeños - 1 ms** es idóneo para eliminar clics de menos de 1 milisegundo.
- **Óptimo para clics comunes - 3 ms** es idóneo para eliminar clics de menos de 3 milisegundos.
- **Sustitución de forma de onda - 500 ms** reemplaza las muestras defectuosas por la mejor coincidencia posible que se detecte hasta 500 milisegundos hacia la izquierda/derecha.
- **Sustitución de forma de onda - 4 s** reemplaza las muestras defectuosas por la mejor coincidencia posible que se detecte hasta 4 segundos hacia la izquierda/derecha.
- **Sustitución de forma de onda - izquierda 6 s** reemplaza las muestras defectuosas por la mejor coincidencia posible que se detecte hasta 6 segundos hacia la izquierda.
- **Sustitución de forma de onda - derecha 6 s** reemplaza las muestras defectuosas por la mejor coincidencia posible que se detecte hasta 6 segundos hacia la derecha.
- **Restauración** reemplaza las muestras defectuosas usando la restauración de espectro.

Marcadores

Crear marcador

Le permite crear marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición.

Señal

Silenciar selección

Reemplaza la selección de audio con silencio.

Generador de silencio

Abre el diálogo **Generador de silencio** que le permite insertar silencio o sonido ambiente en un archivo de audio.

Pitido de censura

Abre el diálogo **Pitido de censura** que le permite reemplazar una parte de un archivo de audio por un tono que tape una palabra soez o malsonante, por ejemplo.

Salida

Renderizar

Se inicia el proceso de renderizado.

Podcast

Subir episodio

Le permite subir su episodio de Podcast a un servicio de hospedaje.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Normalizador de nivel](#) en la página 126

[Diálogo Normalizador de sonoridad](#) en la página 127

[Diálogo Ganancia](#) en la página 126

[Diálogo Generador de silencio](#) en la página 109

Gestión de archivos en el Editor de Audio

Esta sección describe las operaciones de edición principales dentro del **Editor de Audio**.

Gestión mono/estéreo

WaveLab Cast ofrece flexibilidad para gestionar material estéreo. Todas las operaciones de edición pueden realizarse en un canal o en ambos.

Formatos de archivo admitidos

WaveLab Cast puede abrir y guardar archivos de audio en muchos formatos de archivo.

AAC/MPEG-4 (.m4a, mp4)

Advanced Audio Coding (AAC) es un códec que permite un esquema de codificación y compresión con pérdida para audio digital.

IMPORTANTE

La versión OEM de WaveLab Cast no soporta AAC.

AIFF (.aif, .aiff, .snd)

Audio Interchange File Format, un estándar definido por Apple Computers Inc. Se admiten las siguientes profundidades de bits: 8, 16, 20, y 24 bits.

FLAC (.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) es un códec para comprimir audio digital sin pérdidas.

MPEG-1 Layer 2 (.mp2, .mpa, .mpg, .mus)

MP2 (a veces llamado «archivos Musicam») es un formato de archivo común en la radiotelevisión.

MPEG-1 Layer 3 (.mp3)

El formato de compresión de audio más común. La principal ventaja de la compresión MPEG es que el tamaño de archivo se reduce significativamente, aunque se produce una ligera degradación de la calidad de sonido.

NOTA

Cuando se abre un archivo comprimido MPEG en WaveLab Cast, se lo convierte a un archivo temporal de forma de onda (wave). Al guardarlo, el archivo de onda temporal se vuelve a convertir a MP3.

Ogg Vorbis (.ogg)

Ogg Vorbis es un formato de archivo comprimido abierto, libre de patentes, y que crea archivos de audio muy pequeños manteniendo una calidad de audio comparativamente alta.

Wave (.wav)

Se admiten las siguientes profundidades de bits: 8 bits, 16 bits, 20 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits flotantes y 64 bits flotantes.

Wave 64 (.w64)

Este formato de archivo es muy similar al formato Wave pero con una diferencia importante: permite grabar o editar archivos de prácticamente cualquier longitud. Los archivos Wave normales están limitados a 2 GB (archivos estéreo) en WaveLab Cast.

NOTA

Wave 64 no admite metadatos. Si necesita archivos grandes y metadatos, use archivos Wave y active la opción RF64.

Windows Media Audio (.wma, .asf)

El formato comprimido propio de Microsoft. WaveLab Cast permite importar/exportar audio en este formato (Windows solamente). Para importar/exportar audio en el formato surround WMA, se debe instalar el Reproductor de Windows Media 9 o posterior en el sistema.

Original Sound Quality (.osq, solo lectura)

Este es el formato exclusivo de audio comprimido sin pérdida de WaveLab.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Codificación Windows Media Audio](#) en la página 98

[Diálogo Ogg Vorbis](#) en la página 97

[Diálogo Codificación FLAC](#) en la página 96

[Diálogo Codificación MP3](#) en la página 93

[Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2](#) en la página 95

[Diálogo de Codificación AAC](#) en la página 94

[Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes](#) en la página 88

Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes

No hace falta una tarjeta de audio de 20 bits o 24 bits para que WaveLab Cast pueda usar archivos de audio de 20 y 24 bits. Cualquier operación de procesamiento o edición realizada en los archivos se hace a máxima resolución (64 bits flotantes), incluso si su tarjeta no soporta la precisión máxima.

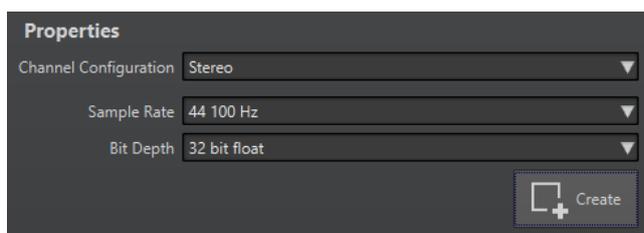
Para la reproducción, WaveLab Cast se adapta automáticamente a la tarjeta que haya instalado.

Crear archivos de audio nuevos

Puede crear un archivo de audio vacío para, por ejemplo, ensamblar material de otros archivos de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione **Archivo de audio > Personalizado**.
3. Especifique las propiedades de audio y haga clic en **Crear**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

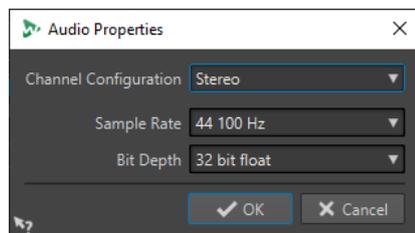
[Diálogo Propiedades de audio](#) en la página 88

Diálogo Propiedades de audio

Puede definir la configuración de canales, la frecuencia de muestreo y la profundidad de bits del archivo de audio.

Puede ajustar estas propiedades cuando crea un nuevo archivo de audio.

- Para cambiar las propiedades del archivo de audio seleccionado, seleccione la pestaña **Archivo** y haga clic en **Info**, o haga clic en el botón **Propiedades de audio** en la parte inferior derecha de la ventana de onda.



Configuración de canales

Le permite seleccionar el número de canales de audio.

Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar el número de muestras de audio por segundo.

Profundidad de bits

Le permite seleccionar la precisión de muestras del flujo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Info](#) en la página 31

Guardar un archivo de audio

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
 - Para guardar un archivo de audio por primera vez, seleccione **Archivo > Guardar como**.
 - Para guardar un archivo de audio ya guardado anteriormente, haga clic en el botón **Guardar** o seleccione **Archivo > Guardar**.
 2. En la ventana **Guardar como**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
 3. Haga clic en **Guardar**.
-

RESULTADO

Puede utilizar deshacer/rehacer incluso después de guardar.

Guardar en otro formato

Al guardar, se puede cambiar el formato de archivo, la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits y el estado estéreo/mono.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Guardar como**.
 2. En la ventana **Guardar como**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
 3. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**.
 4. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, establezca el formato del archivo y especifique las propiedades.
 5. Haga clic en **Aceptar**.
 6. Haga clic en **Guardar**.
-

RESULTADO

Se crea un nuevo archivo. La operación no afecta al archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

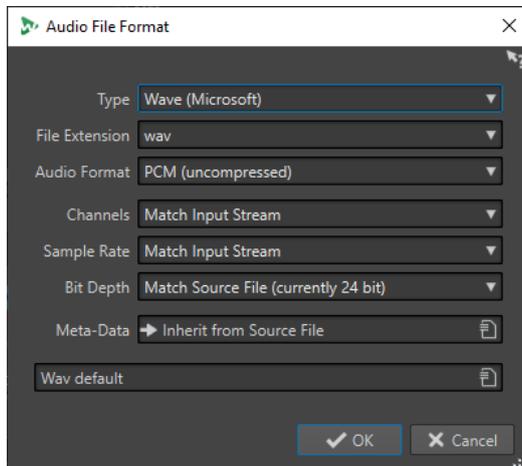
[Cambios de formato](#) en la página 91

Diálogo Formato de archivo de audio

En este diálogo puede cambiar valores de varios parámetros de archivo al guardar.

- Para abrir el diálogo de **Formato de archivo de audio**, seleccione **Archivo > Exportar**, y seleccione **Renderizar**. Luego active **Archivo nombrado**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**.

Este diálogo también se puede abrir desde otras ubicaciones de WaveLab Cast.



Tipo

Seleccione un tipo de archivo de audio. Esta selección afecta a qué opciones están disponibles en el menú emergente **Formato de audio**.

Extensión de archivo

Seleccione una extensión que sea compatible con el tipo de archivo actual.

Formato de audio

Seleccione un formato de audio que sea compatible con el tipo de archivo actual.

Canales

Especifique el número de canales de audio de los archivos a crear.

Están disponibles los siguientes canales:

- **Como flujo de entrada**
- **Mono**
- **Estéreo**

Frecuencia de muestreo

Seleccione una frecuencia de muestreo para el archivo de audio. Si cambia este parámetro, se efectuará una conversión de la frecuencia de muestreo.

IMPORTANTE

Use esto solo para conversiones simples. Para obtener resultados profesionales, use el plug-in **Remuestrear** y añada limitación y dithering.

Profundidad de bits

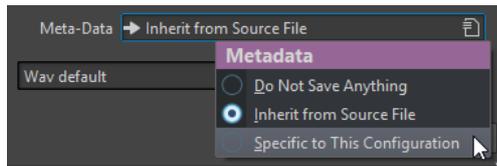
Seleccione un valor de profundidad de bits para el archivo de audio. Esta opción solo está disponible para tipos de archivos específicos.

IMPORTANTE

La reducción de la profundidad de bits solo es aconsejable para conversiones simples. Para obtener resultados profesionales, se recomienda añadir dithering en la **Sección Master**.

Metadatos

Le permite configurar opciones de metadatos que se guardan con el archivo. Esta opción solo está disponible para algunos tipos de archivos.



- Si se ha seleccionado **No guardar nada**, no se guardan metadatos con el archivo.
- Si se ha seleccionado **Heredar del archivo origen**, se usan los metadatos de dicho archivo. Si los metadatos de origen están vacíos, se usan los metadatos por defecto, si están disponibles.
- Si **Específico a esta configuración** está seleccionado, puede editar los metadatos, o sustituirlos por un preset de metadatos. Para editar los metadatos, vuelva a abrir el menú emergente de metadatos y seleccione **Editar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar en otro formato](#) en la página 89

Cambios de formato

Al cambiar la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits y un número de canales de un archivo de audio, se realizan varias operaciones.

Frecuencia de muestreo

Si se especifica un nuevo valor de frecuencia de muestreo, se produce una conversión de frecuencia de muestreo.

Profundidad de bits

Si se especifica otro valor de profundidad de bits, el archivo se trunca a 8 bits, o se rellena hasta 64 bits. Si va a convertir a una profundidad de bits menor, sería conveniente añadir dithering.

Mono/Estéreo

Si el archivo se convierte de mono a estéreo, se utiliza el mismo material en ambos canales. Si la conversión es de estéreo a mono, se crea una mezcla de los dos canales.

NOTA

- Si quiere cambiar únicamente la profundidad de bits, puede hacerlo en la sección **Propiedades de audio** de la ventana **Info**, y luego guardar el archivo de audio.
- Para masterización de alta calidad, en lugar de modificar la frecuencia de muestreo y el número de canales a través de la sección **Propiedades de audio**, es preferible usar plug-ins y funciones de la **Sección Master**.

Renderizar una selección como un archivo de audio

Puede renderizar como nuevo archivo de audio una selección del archivo de audio abierto.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree un rango de selección.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Origen**, abra el menú emergente y seleccione **Rango de audio seleccionado**.

4. En la sección **Salida**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
 5. Abra el menú emergente **Formato** y seleccione **Editar formato único**.
 6. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, especifique el formato de salida y haga clic en **Aceptar**.
 7. Haga clic en **Iniciar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana de onda](#) en la página 81
- [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82
- [Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

Renderizar canales izquierdo/derecho como archivos de audio

Puede guardar cada canal individualmente en su propio archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **Salida**, haga clic en **Renderizar**.
 3. En la sección **Salida**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
 4. Abra el menú emergente **Formato** y seleccione **Editar**.
 5. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú emergente **Canales**, y seleccione **Canal izquierdo** o **Canal derecho**.
 6. Realice ajustes de salida adicionales y haga clic en **Aceptar**.
 7. Haga clic en **Iniciar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82
- [Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

Crear presets de formatos de archivos de audio

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, especifique el formato del archivo de audio.
 2. Abra el menú emergente **Preset** y seleccione **Guardar como**.
 3. Introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

Codificar archivos de audio

El audio se puede guardar en diversos formatos. El proceso de conversión de audio a otro formato se denomina codificación. Al guardar archivos de audio, puede especificar varias opciones de codificación para algunos formatos de archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Codificación MP3](#) en la página 93

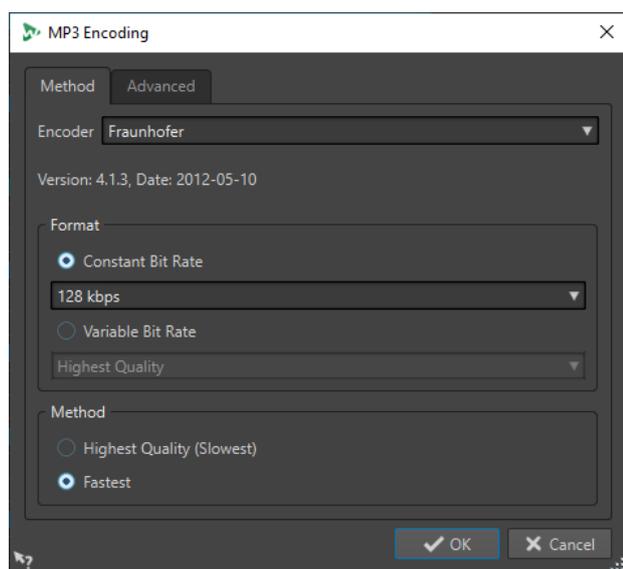
[Diálogo de Codificación AAC](#) en la página 94

[Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2](#) en la página 95

Diálogo Codificación MP3

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio MP3.

El diálogo **Codificación MP3** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **MPEG-1 Layer 3 (MP3)** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Pestaña Método

Codificador

Permite seleccionar el codificador (**Fraunhofer** o **Lame**).

Tasa de bits constante/Tasa de bits variable

La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos usados para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado. Si elige **Tasa de bits variable**, la tasa cambiará según la complejidad del material de audio.

Calidad máxima (más lenta)/Más rápida

Seleccione la calidad deseada. A mayor calidad, más recursos y tiempo se necesitarán para analizar y comprimir la señal de audio.

NOTA

Calidad máxima (más lenta) puede necesitar una frecuencia de muestreo específica para el archivo de audio. En ese caso, si la frecuencia de muestreo es distinta de la frecuencia de muestreo de entrada, se mostrará un mensaje.

Pestaña Avanzado

Añadir información de duración de archivo y posición de reproducción a la cabecera VBR

Añade datos adicionales a la cabecera VBR que permite al dispositivo de reproducción estimar la duración del archivo MP3 y saltar a cualquier posición de tiempo dentro del archivo MP3. Esta opción solo está disponible en el codificador de Fraunhofer.

Incorporar datos auxiliares para la compensación de la duración

Incorpora datos auxiliares para que el archivo coincida exactamente con la duración del archivo original. Esta opción solo está disponible en el codificador de Fraunhofer.

Las siguientes opciones solo están disponibles en el codificador **Lame**:

Permitir codificación estéreo de la intensidad

Disminuye la tasa de bits reorganizando la información de intensidad entre los canales.

Especificar como grabación original

Marca el archivo codificado como grabación original.

Escribir bit privado

Esta es una marca personalizada.

Escribir marca Copyright

Marca el archivo codificado como protegido por copyright.

Escribir suma de verificación

Permite que otras aplicaciones verifiquen la integridad del archivo.

Crear frames largos

Ahorrar espacio escribiendo menos cabeceras en el archivo (no compatible con todos los decodificadores).

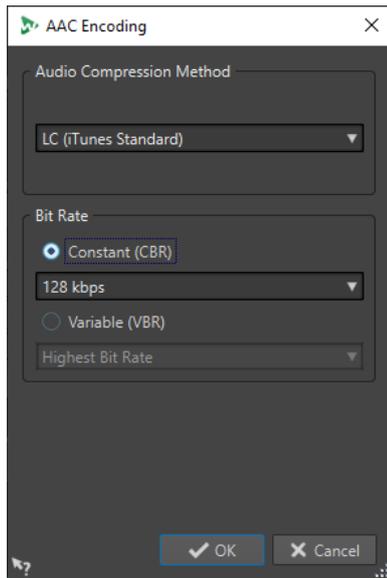
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 92

Diálogo de Codificación AAC

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio AAC.

El diálogo **Codificación AAC** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **AAC (Advanced Audio Coding)** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Método de compresión de audio

Le permite seleccionar el método de compresión de audio. Están disponibles las siguientes opciones:

- **LC (estándar iTunes)** (Low Complexity AAC/AAC-LC) es un codificador de audio que proporciona una calidad de audio alta incluso con tasas de bits bajas.
- **HE (High Efficiency)** es una extensión de Low Complexity AAC y está optimizada para casos de tasas de bits bajas, por ejemplo, transmisión de sonido (streaming).
- **HE v2 (High Efficiency, estéreo paramétrico)** mejora la eficiencia de la compresión de señales estéreo. Los formatos HE proporcionan archivos de audio extremadamente comprimidos, con una calidad de sonido alta.

Tasa de bits

La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos que se usan para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado.

Puede seleccionar una tasa de bits constante en el menú emergente **Constante (CBR)**, o una tasa de bits variable en el menú emergente **Variable (VBR)**. Si elige **Variable (VBR)**, la tasa cambia a lo largo del tiempo según la complejidad del material de audio.

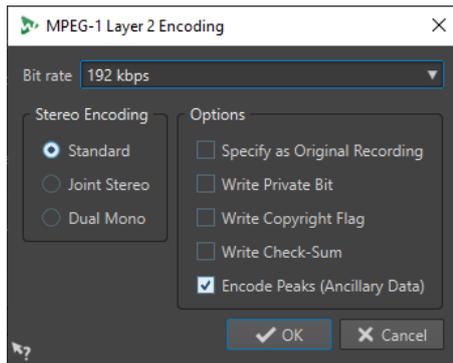
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 92

Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio MPEG-1 Layer 2 (MP2).

El diálogo **Codificación MPEG-1 Layer 2** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **MPEG-1 Layer 2** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Tasa de bits

Determina la tasa de bits. La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos que se usan para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado.

Codificación estéreo

En el modo **Estándar**, el codificador no usa la correlación entre canales. Pero puede tomar espacio de un canal que es fácil de codificar y usarlo en un canal complicado.

En el modo **Conjunto**, el codificador usa la correlación existente entre los dos canales para aumentar la relación calidad/espacio.

En el modo **Dual**, ambos canales se codifican de forma independiente. Se recomienda usar este modo para señales con canales independientes.

Especificar como grabación original

Marca el archivo codificado como grabación original.

Escribir bit privado

Esta es una marca personalizada.

Escribir marca Copyright

Marca el archivo codificado como protegido por copyright.

Escribir suma de verificación

Permite que otras aplicaciones verifiquen la integridad del archivo.

Codificar picos (datos auxiliares)

Esto debe estar activado para que haya compatibilidad con sistemas específicos, por ejemplo, DIGAS.

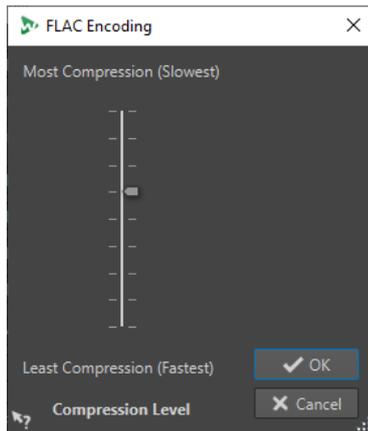
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 92

Diálogo Codificación FLAC

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio FLAC.

El diálogo **Codificación FLAC** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **FLAC** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Nivel de compresión

Permite especificar el nivel de compresión. Cuanto más alto sea, más lenta será la codificación.

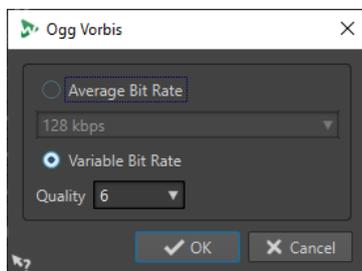
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 92

Diálogo Ogg Vorbis

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio Ogg Vorbis.

El diálogo **Ogg Vorbis** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **Ogg Vorbis** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Tasa de bits promedio

Si esta opción está activada, la tasa de bits promedio del archivo se mantiene constante durante la codificación. Ya que el tamaño del archivo es proporcional al tiempo es más fácil localizar un punto dado, pero la calidad resultante puede ser menor que con la opción **Tasa de bits variable**.

Tasa de bits variable

Si esta opción está activada, la tasa de bits del archivo variará durante la codificación, dependiendo de la complejidad del sonido. Esto puede resultar en una mejor relación calidad/tamaño en el archivo comprimido.

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

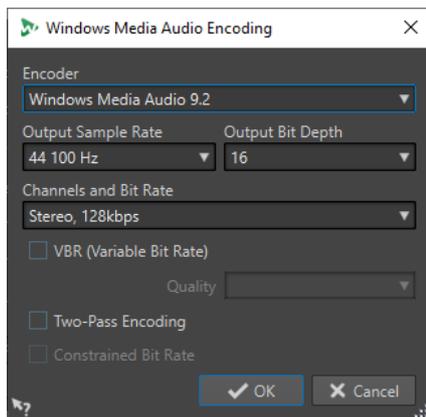
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 92

Diálogo Codificación Windows Media Audio

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio Windows Media Audio (WMA). Este diálogo está disponible solamente en sistemas Windows.

Se puede abrir el diálogo **Windows Media Audio** desde casi todos los sitios en que selecciona un formato de archivo de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **Windows Media Audio (WMA)** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Codificador

Establece el codificador.

Frecuencia de muestra de salida

Establece la frecuencia de muestreo de salida del archivo codificado. Cuanto más alta sea la frecuencia de muestreo, más alta será la calidad, pero mayor resultará el archivo de salida.

Profundidad de bits de salida

Establece la profundidad de bits de salida del archivo codificado. Este parámetro no está disponible para todos los codificadores.

Canales y tasa de bits

Los elementos disponibles aquí dependen del método de codificación seleccionado y la frecuencia de muestreo de salida.

VBR (Tasa de bit variable)

Si esta opción está activada, la tasa de bits del archivo variará durante la codificación, según la complejidad del material. Esto puede producir una mejor relación calidad/tamaño del archivo de salida.

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

Codificación en dos pasos

Si esta opción está activada, la calidad de la codificación aumenta, pero el proceso demora el doble.

Tasa de bit restringida

Esta opción se hace disponible cuando se activan las opciones **VBR** y **Codificación en dos pasos**. Esto se usa para mantener la tasa de bits dentro de límites para evitar picos. Esto se recomienda para medios, como CD o DVD.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 92

Convertir selecciones en archivos nuevos

Puede convertir selecciones en nuevos archivos arrastrando y soltando, a través del menú contextual en la ventana de onda.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas](#) en la página 99

[Convertir selecciones en archivos nuevos usando el menú](#) en la página 99

Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección en la ventana de onda.
 2. Arrastre la selección a la barra de pestañas arriba de la ventana de onda y suelte el botón del ratón.
-

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de estéreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

Convertir selecciones en archivos nuevos usando el menú

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección en la ventana de onda.
 2. Haga clic derecho en la selección y seleccione **Copiar selección a nueva ventana**.
 3. Desde el submenú, seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Duplicar**
 - **Versión estéreo**
 - **Mezcla a mono**
 - **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**
-

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana estéreo o mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

Convertir de estéreo a mono y de mono a estéreo

Puede convertir archivos de audio de mono a estéreo y de estéreo a mono. Al convertir un archivo mono en estéreo se obtiene un archivo de audio que contiene el mismo material en ambos canales para, por ejemplo, efectuar más tareas de procesamiento para conseguir estéreo real. Convertir un archivo estéreo a mono mezcla los canales estéreo a un canal mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Convertir una selección de estéreo a mono](#) en la página 100

[Convertir de estéreo a mono al guardar](#) en la página 100

[Convertir una selección de mono a estéreo](#) en la página 100

Convertir una selección de estéreo a mono

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en la ventana de onda.
2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
3. Seleccione **Archivo de audio > A partir del archivo activo**.
4. Seleccione una de estas opciones:
 - Para mezclar los canales estéreo izquierdo y derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono**.
 - Para mezclar el canal izquierdo con el inverso del canal derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**.

La onda mono resultante contiene las diferencias entre los canales. Esto permite, por ejemplo, verificar si un archivo de onda es un archivo estéreo auténtico, y no un archivo mono convertido a formato estéreo.

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

Convertir de estéreo a mono al guardar

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en la ventana de onda.
 2. Seleccione **Archivo > Guardar como**.
 3. En la ventana **Guardar como**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
 4. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**.
 5. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú emergente **Canales** y seleccione uno de los ajustes mono.
 6. Haga clic en **Aceptar**.
 7. Haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

Convertir una selección de mono a estéreo

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección mono en la ventana de onda.
2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
3. Seleccione **Archivo de audio > A partir del archivo activo**.

4. Haga clic en **Versión estéreo**.
 5. Haga clic en **Crear**.
-

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de estéreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

Opciones de pegado especial

En el menú emergente **Pegar** del **Editor de audio**, se encuentran opciones de pegado adicionales.

- Para acceder a la opción de pegado especial, abra el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Portapapeles**, haga clic derecho en **Pegar**.

Sobrescribir

Sobrescribe datos en el archivo de destino, en lugar de moverlos a fin de hacer sitio para el audio insertado. La cantidad de datos sobrescritos depende de la selección en el archivo de destino:

- Si no se ha hecho ninguna selección en el archivo de destino, se sobrescribirá una sección de la misma duración que la selección pegada.
- Si hay una selección en el archivo de destino, se sustituye por la selección pegada.

Añadir

Añade el audio pegado al final del archivo.

Añadir al Inicio

Añade el audio pegado al principio del archivo.

Copias múltiples

Abre un diálogo en el que se puede indicar el número de copias que crear.

Mezclar

Abre el diálogo **Mezclar**. Aquí puede fusionar dos archivos empezando por la selección o, si no la hay, en la posición del cursor. Puede especificar la ganancia del audio en el portapapeles y en el destino.

Siempre se fusionan todos los datos del portapapeles, sea cual sea la longitud de la selección.

Mover audio

Puede reorganizar el audio de un archivo arrastrándolo, cortándolo y pegándolo.

Mover audio arrastrándolo

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Arrastre la selección a una posición fuera de ella en el mismo archivo, o a otra ventana de onda.
-

RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

Mover audio mediante cortar y pegar

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Corte el audio de una de las maneras siguientes:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Cortar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd - X**.
 3. Indique cómo quiere insertar la selección:
 - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
 - Si quiere sustituir una sección de audio, selecciónela.
 4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Pegar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd - V**.
-

RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

Copiar audio

Puede copiar secciones de audio dentro del mismo archivo de un archivo de audio a otro.

Gestión de audio estéreo/mono

Cuando arrastra o copia archivos estéreo o mono a otras ubicaciones, la ubicación objetivo determina cómo se insertan los archivos.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación, cuando se arrastra de un archivo a otro:

Sección arrastrada	Onda de destino	Acción
Estéreo	Estéreo	El audio arrastrado se inserta siempre en ambos canales.
Estéreo	Mono	Solo se inserta el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de la posición de destino vertical. Esto se indica mediante la forma del cursor. La selección solo se puede insertar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación al copiar y pegar entre archivos:

Sección copiada	Onda en que pegar	Acción
Estéreo	Estéreo	Si el cursor de onda abarca ambos canales del archivo de destino, el material se inserta en ambos canales.
Mono	Mono	Si el cursor de onda está en un solo canal, el audio se pega únicamente en ese canal. El material del canal izquierdo se pega en el canal izquierdo y el material del canal derecho se pega en el canal derecho.
Estéreo	Mono	Solo se pega el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de si el cursor de onda está en un canal o en ambos. El audio se puede pegar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

Conflictos de frecuencia de muestreo

Si copia o mueve audio de una ventana a otra y los archivos tienen distintas frecuencias de muestreo, el sonido copiado/movido se reproducirá con el tono (velocidad) incorrecto. El programa se lo advierte al usuario.

Aunque se pueden mezclar frecuencias de muestreo como efecto premeditado, en la mayoría de los casos no es así. Hay dos formas de evitarlo:

- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de origen a la frecuencia del archivo de destino antes de editar.
- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de destino a la frecuencia del archivo de origen antes de añadir el audio.

Copiar audio mediante copiar y pegar

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Use uno de estos métodos de copia:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Copiar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd - C**.
 3. Indique cómo quiere insertar la selección:
 - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
 - Si quiere sustituir una sección de audio, selecciónela.
 4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Pegar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd - V**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana de onda](#) en la página 81
- [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

Copiar audio arrastrándolo

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Haga clic en el centro de la selección y arrastre a una posición fuera de ella en el mismo archivo o en otra ventana de onda.
-

RESULTADO

La selección se inserta en el punto indicado. El audio que empezaba en ese punto se mueve hacia la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana de onda](#) en la página 81

Mezclar – Renderizado de archivos de audio

Puede renderizar regiones de archivos de audio o archivos de audio enteros a un único archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Renderizar en la Sección Master](#) en la página 206
- [Renderizar archivos de audio](#) en la página 104

Renderizar archivos de audio

Puede renderizar archivos a un único formato de archivo de audio o a múltiples formatos de archivo de audio al mismo tiempo.

PRERREQUISITO

Configure su archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **Salida**, haga clic en **Renderizar**.
 3. En el menú **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
 4. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
 5. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga clic en **Editar**.
 6. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
 7. Haga clic en **Aceptar**.
 8. Opcional: haga ajustes adicionales en la sección **Opciones**.
 9. Haga clic en **Iniciar**.
-

RESULTADO

El archivo de audio se renderiza.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

Cambiar las propiedades de audio

Puede cambiar la frecuencia de muestreo y la profundidad de bits de los archivos de audio.

Al contrario de lo que ocurre al usar **Guardar como**, al cambiar estos valores el archivo de audio no se procesa de ningún modo. Sin embargo, sí se cumple lo siguiente:

- Si cambia la frecuencia de muestreo, el archivo se reproduce con un nuevo tono.
- Si cambia la profundidad de bits, la próxima vez que guarde el archivo, se convertirá a la nueva precisión.

NOTA

Esta operación no se puede deshacer. Si guarda un archivo con una profundidad de bits menor, el archivo se convierte permanentemente.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra un archivo de audio.
 2. Seleccione la pestaña **Archivo**.
 3. Haga clic en **Info**.
 4. En la sección **Propiedades de audio**, seleccione una nueva **Frecuencia de muestreo** y/o **Profundidad de bits**.
 5. Haga clic en **Aplicar cambios**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Info](#) en la página 31

Metadatos

Los metadatos son atributos que describen el contenido del audio, por ejemplo, el título de la pista, el autor o la fecha de grabación de la pista. Los datos dependen del formato del archivo de audio seleccionado.

Al abrir un archivo de audio o un montaje de audio, se cargan los metadatos encontrados en el archivo. Puede crear distintos presets de metadatos para archivos y montajes de audio.

Se muestra una vista previa de los metadatos en la ventana **Metadatos**. Para ver los metadatos completos de un archivo y poder editarlos, abra el diálogo **Metadatos**.

No todos los formatos de archivo pueden guardar metadatos. Según el formato del archivo de salida, se guardan en el archivo de audio todos o solo algunos de los metadatos. Los siguientes formatos de archivo pueden contener metadatos:

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

Para MP3 están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- ID3v1 e ID3v2, incluyendo soporte para imágenes

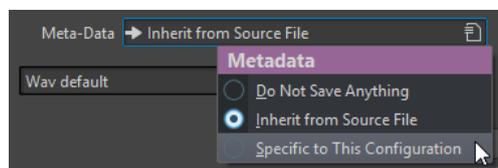
NOTA

- MP4 no es compatible con ID3v2. Sin embargo, en WaveLab Cast se usa el mismo editor.
- Los códigos de metadatos que van seguidos de «(i)» indican que son campos compatibles con iTunes. Las letras e imágenes también son compatibles con iTunes.

Para WAV están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- BWF
- ID3, compatible con imágenes

Al guardar o grabar un archivo de audio en el diálogo **Formato de archivo de audio**, puede indicar si quiere usar metadatos, heredar metadatos de un archivo de origen o editar los metadatos del archivo.



Los metadatos se pueden introducir en forma manual o generarse automáticamente.

Las siguientes opciones se pueden generar automáticamente:

- Indicador único de origen (USID)
Puede activar **USID** en la pestaña **Básico** de la pestaña **BWF**.

WaveLab Cast incluye varios presets de metadatos. Se usan como ejemplos y se pueden personalizar según las necesidades del usuario. Puede cargar presets de metadatos desde el

menú emergente **Presets de metadatos** en el diálogo **Formato de archivo de audio**, o desde el diálogo **Metadatos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Metadatos](#) en la página 107

[Diálogo Metadatos](#) en la página 107

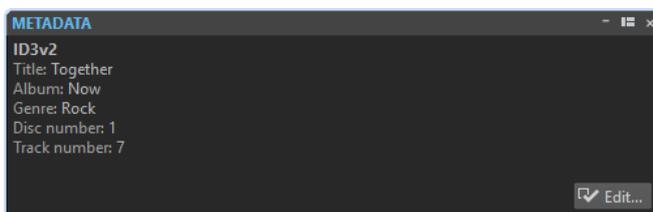
[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

[Presets de metadatos](#) en la página 109

Ventana Metadatos

En la ventana **Metadatos**, ahora puede ver y editar los metadatos del archivo en el **Editor de audio**, en la ventana **Montaje de audio** o en la ventana **Procesador por lotes**.

- Para abrir la ventana **Metadatos**, abra el **Editor de audio**, la ventana **Montaje de audio** o la ventana **Procesador por lotes**, y seleccione **Ventanas de herramientas > Metadatos**.



Cuando selecciona un archivo de audio en la ventana **Explorador de archivos**, los metadatos correspondientes se muestran en la ventana **Metadatos** y la sección de metadatos de la pestaña **Info**. Cuando hace clic en otro sitio, la ventana **Metadatos** muestra los metadatos del archivo de audio, del montaje de audio o del proceso por lotes seleccionado.

Vista previa

La ventana de vista previa muestra los metadatos del archivo de audio, del montaje de audio o del proceso por lotes seleccionado.

Editar

Abre el diálogo **Metadatos**, donde puede ver y editar los metadatos completos del archivo seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Metadatos](#) en la página 106

[Diálogo Metadatos](#) en la página 107

[Editar metadatos](#) en la página 108

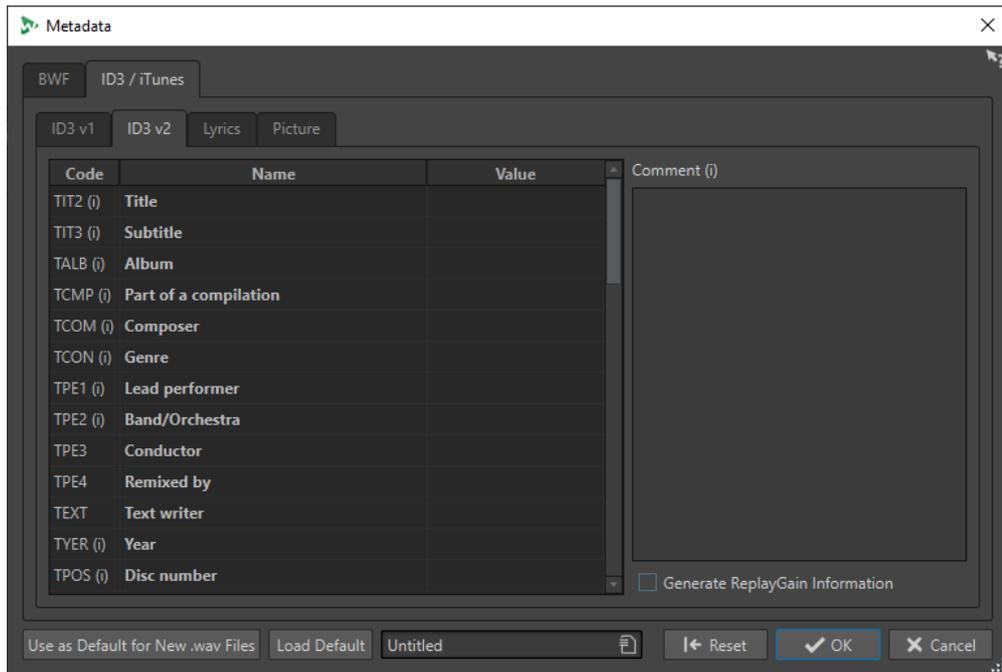
[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 48

Diálogo Metadatos

Este diálogo le permite definir los metadatos a incrustar en el archivo de audio.

- Para abrir el diálogo de **Metadatos**, abra la ventana **Metadatos** y haga clic en **Editar**.

Dependiendo del tipo de archivo, los metadatos se gestionan de una forma u otra.



Diálogo de Metadatos de archivos WAV

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos del **Editor de audio**, puede editar los metadatos guardados en el archivo de audio. Estos metadatos se guardarán en el disco posteriormente.

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos de la ventana del **Montaje de audio**, puede editar los metadatos para los archivos de audio que se crean al renderizar el montaje de audio. Si renderiza a formato WAV, los metadatos se asociarán a estos archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Metadatos](#) en la página 106

[Ventana Metadatos](#) en la página 107

[Editar metadatos](#) en la página 108

Editar metadatos

Puede editar metadatos de archivos de audio, montajes de audio y procesos por lotes.

PRERREQUISITO

Ha abierto un archivo de audio, montaje de audio o proceso por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Metadatos**, haga clic en **Editar**.
2. En el diálogo Metadatos, haga sus ajustes.
3. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

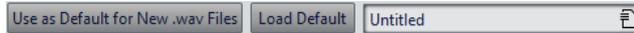
[Metadatos](#) en la página 106

[Ventana Metadatos](#) en la página 107

[Diálogo Metadatos](#) en la página 107

Presets de metadatos

En el diálogo **Metadatos** puede guardar presets de metadatos y aplicarlos a otros archivos. Los presets de metadatos se pueden aplicar a archivos WAV, MP3, MP4 y M4A.



La opción **Usar como por defecto para nuevos archivos .wav** permite definir un conjunto de metadatos por defecto.

Cuando crea un nuevo archivo y no añade ningún metadato, los metadatos por defecto se aplican al archivo al guardarlo o renderizarlo. Por ejemplo, puede guardar o grabar archivos WAV con metadatos BWF y agregar automáticamente un identificador universal de material.

Para editar el preset de metadatos por defecto, seleccione **Cargar valores por defecto** y edite el preset.

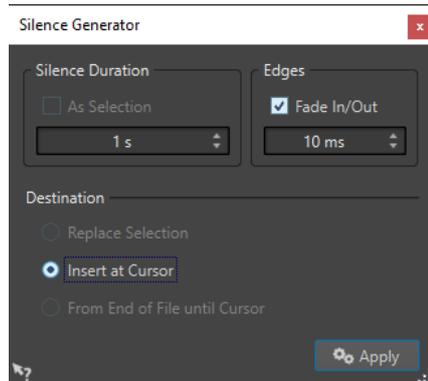
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Metadatos](#) en la página 107

Diálogo Generador de silencio

Este diálogo le permite insertar silencio en un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Generador de silencio**, seleccione la pestaña **Editar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Generador de silencio**.



Duración del silencio

Como selección usa la duración de la selección de audio activa como duración de la sección de silencio. Indique la duración de la sección en silencio en el campo de valores a continuación.

Límites

Fundido de entrada/Fundido de salida realiza un fundido cruzado al inicio y al final de la sección de silencio para transiciones más suaves. Indique el tiempo de fundido en el campo de valores siguiente.

Destino

- **Reemplazar selección** reemplaza la selección de audio actual con la sección de silencio.
- **Insertar en cursor** inserta la sección de silencio en la posición del cursor.
- **Desde el final del archivo hasta el cursor** amplía el archivo de audio con silencio hasta la posición del cursor. Activar esta opción también define la duración del silencio y pasa por alto la configuración **Duración del silencio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar silencio](#) en la página 110

Reemplazar una selección con silencio

Puede reemplazar una sección de un archivo de audio con silencio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
 2. Seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
 4. En el diálogo **Generador de silencio**, establezca la duración del silencio a **Como selección**, y el destino como **Reemplazar selección**.
 5. Haga clic en **Aplicar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Generador de silencio](#) en la página 109

Insertar silencio

Puede insertar una duración especificada de silencio en cualquier posición del archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, ponga el cursor donde desea que empiece el silencio insertado.
 2. Seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
 4. En el diálogo **Generador de silencio**, desactive **Como selección**, e indique la duración.
 5. Establezca el destino como **Insertar en cursor**.
 6. Haga clic en **Aplicar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

[Diálogo Generador de silencio](#) en la página 109

Silenciar una selección

La función **Silenciar selección** reemplaza la selección con silencio verdadero.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, haga una selección.
 2. Seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Silenciar selección**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

Reemplazar audio por tono

Puede reemplazar una parte de un archivo de audio por un tono que tape la palabra soez o malsonante, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
 2. Seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Pitido de censura**.
 4. En el diálogo **Pitido de censura**, especifique la frecuencia y el nivel del tono del pitido de censura.
 5. Opcional: Active **Fundido cruzado** y especifique el tiempo de fundido cruzado. Esto crea un fundido cruzado al inicio y al final de la región del pitido de censura.
 6. Haga clic en **Aplicar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

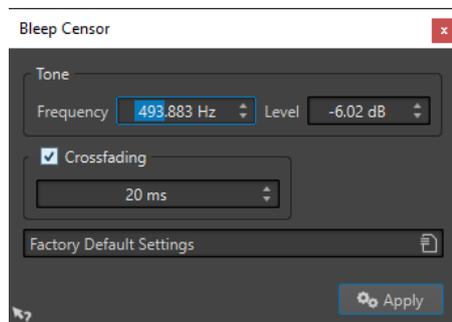
[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

[Diálogo Pitido de censura](#) en la página 111

Diálogo Pitido de censura

El diálogo **Pitido de censura** le permite definir el tono del pitido de censura.

- Para abrir el diálogo **Pitido de censura**, seleccione la pestaña **Editar** del **Editor de audio** y haga clic en **Pitido de censura** en la sección **Señal**.



Frecuencia

Le permite especificar la frecuencia del tono del pitido de censura.

Nivel

Le permite especificar el nivel del tono del pitido de censura.

Fundido cruzado

Si esta opción está activada, WaveLab Cast crea un fundido cruzado al inicio y al final de la región del pitido de censura para tener una transición más suave. Puede especificar el tiempo del fundido cruzado.

Presets

Este menú emergente le permite guardar y restaurar presets de pitido de censura.

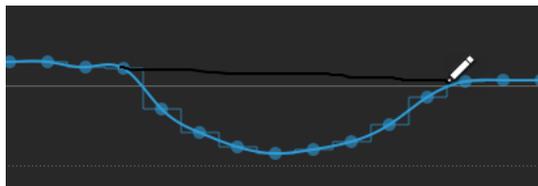
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

[Reemplazar audio por tono](#) en la página 111

Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz

La herramienta de **Lápiz** le permite redibujar la forma de onda en la ventana de onda. Este se puede utilizar para reparar rápidamente errores en la forma de onda. La herramienta de **Lápiz** se puede utilizar si la resolución de zoom está ajustada a 1:8 (un píxel en la pantalla equivale a 8 muestras) o superior.



- Para redibujar la forma de onda, seleccione la herramienta **Lápiz** en la pestaña **Editar** del **Editor de audio**, haga clic en la forma de onda y dibuje la nueva forma de onda.
- Para redibujar la forma de onda de ambos canales simultáneamente, pulse **Mayús** durante el dibujo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

Análisis de audio

WaveLab Cast proporciona todo tipo de herramientas útiles para analizar audio y detectar errores.

Por ejemplo, puede usar los medidores de audio o el **Análisis de frecuencia 3D**. También dispone de una serie de herramientas con las que podrá examinar cualquier muestra de audio para detectar errores o anomalías.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis de frecuencia 3D](#) en la página 123

[Análisis global](#) en la página 113

Análisis global

En WaveLab Cast puede realizar análisis de audio avanzados para identificar áreas con propiedades específicas. Esto facilita la detección de áreas con problemas como, por ejemplo, fallos o muestras con recorte. También es posible comprobar información general como, por ejemplo, la altura de un sonido.

Si analiza una sección de un archivo de audio, WaveLab Cast examina la sección o el archivo de audio y extrae información que se muestra en el diálogo. WaveLab Cast también marca secciones del archivo con características específicas: por ejemplo, secciones de volumen muy alto o casi en silencio. También puede hacer búsquedas entre estos puntos, establecer marcadores y verlos más de cerca aplicando zoom. En la mayoría de pestañas hay parámetros para determinar exactamente cómo se realiza el análisis. Cada pestaña se centra en un área de análisis particular.

El análisis global se hace en el diálogo **Análisis Global**. Este diálogo se compone de las siguientes pestañas, que ofrecen distintos tipos de análisis:

- La pestaña de **Picos** le permite encontrar muestras con valores muy altos.
- La pestaña **Sonoridad** le permite encontrar secciones de alta intensidad.
- La pestaña **Tono** le permite encontrar el tono exacto de un sonido o una sección.
- La pestaña **Extra** proporciona información sobre componentes de CC (DC offset) y la profundidad de bits significativa.
- La pestaña **Errores** le permite encontrar fallos y secciones en las que el audio ha sufrido recortes (clipped).

La mayoría de los tipos de análisis proporcionan un número de posiciones en el archivo que indican picos, anomalías, etc. A estos puntos se les llama «puntos calientes».

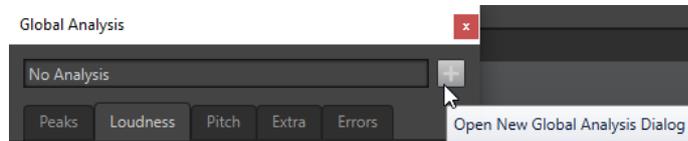
Preparar el análisis global

El diálogo **Análisis Global** ofrece diversas opciones de análisis.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione un rango del archivo de audio que quiera analizar. Si quiere analizar todo el archivo, pulse **Ctrl/Cmd - A**. Si está activada la opción **Procesar el archivo entero si no hay selección** en las **Preferencias de archivos de audio**, se analiza automáticamente el archivo entero siempre que no se haya hecho ninguna selección.

2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Análisis**, haga clic en **Análisis global**.
4. Opcional: haga clic en **Abrir un nuevo diálogo de análisis global** en la parte superior del diálogo **Análisis global** para abrir otro diálogo de **Análisis global**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis global](#) en la página 113

Elegir el tipo de análisis

Se pueden realizar varios tipos de análisis. Dado que cada uno de ellos tarda un tiempo, asegúrese de incluir en el análisis únicamente los tipos necesarios.

Seleccione los tipos de análisis en el diálogo **Análisis global** activándolos en sus pestañas correspondientes.

- Para incluir el análisis de picos, seleccione la pestaña **Picos** y active **Encontrar picos**.
- Para incluir el análisis de sonoridad, seleccione la pestaña **Sonoridad** y active **Analizar sonoridad**.
- Para incluir el análisis de tono, seleccione la pestaña **Tono** y active **Encontrar tono promedio**.
- Para incluir el análisis DC offset, seleccione la pestaña **Extra** y active **Encontrar DC offset**.
- Para incluir el análisis de errores, seleccione la pestaña **Errores** y active **Encontrar posibles fallos (glitches)** y/o **Encontrar muestras truncadas (clip)**.

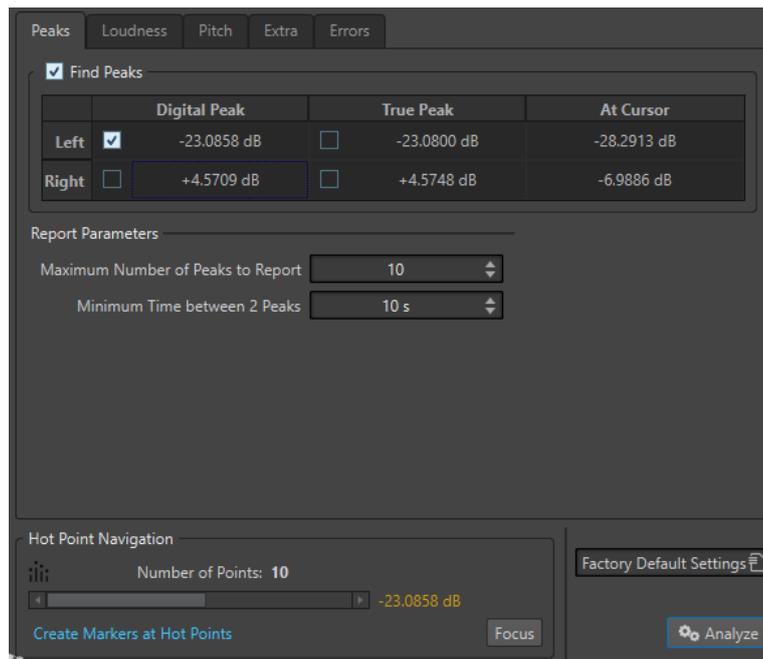
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis global](#) en la página 113

Pestaña Picos (Análisis global)

En esta pestaña puede hacer ajustes que le ayudarán a buscar valores de picos digitales en el audio, es decir, muestras únicas con valores muy altos.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Picos**.



Encontrar picos

Permite analizar picos.

Pico digital/Pico real

Muestra el pico más alto en la sección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de picos detectados en la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo. Puede usar los puntos calientes para mover el cursor entre los picos.

En el cursor

Muestra el nivel en la posición que ocupa el cursor en el archivo de audio durante el análisis.

Número máximo de picos a notificar

Restringe el número de puntos calientes que notificar. Por ejemplo, estableciéndolo en **1** solo notifica el pico más alto.

Tiempo mínimo entre 2 picos

Controla la distancia entre picos, para que no aparezcan demasiado juntos entre ellos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los picos notificados.

Resultado del análisis

Los campos **Encontrar picos** muestran el más alto en la sección analizada y el nivel de la muestra en la posición del cursor en la onda al realizar el análisis.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis global](#) en la página 113

Pestaña Sonoridad (Análisis global)

En esta pestaña puede hacer ajustes que le ayudarán a encontrar secciones que el oído humano percibe como más altas o más bajas en volumen. Para encontrar secciones cuya variación en volumen resulta significativa al oído, se debe examinar una sección de audio más larga.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Sonoridad**.

Las opciones siguientes están disponibles en la pestaña **Sonoridad RMS** y en la pestaña **EBU R-128**:

Número máximo de puntos de sonoridad a notificar

Restringe el número de puntos calientes que notificar. Solo se notifican los puntos más altos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1**, solo se notifica la sección de mayor sonoridad o una de las secciones que tenga el mismo valor más alto.

Tiempo mínimo entre dos puntos

Controla la distancia entre puntos para que no aparezcan demasiado juntos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los puntos notificados.

Analizar sonoridad

Activa el análisis de la sonoridad RMS.

Pestaña de sonoridad RMS

	Average	Maximum	Minimum	Around Cursor
Left	-19.05 dB	-5.41 dB	-63.88 dB	-60.48 dB
Right	-19.01 dB	-6.35 dB	-64.05 dB	-65.23 dB

Analizar sonoridad

Activa el análisis de la sonoridad RMS.

Promedio

Muestra la sonoridad global de la selección analizada.

Máximo

Muestra el nivel de la sección más sonora de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de mayor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

Mínimo

Muestra el nivel de la sección más silenciosa de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de menor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo. Esto proporciona información adecuada sobre la relación señal/ruido (SNR) del material de audio.

Alrededor del cursor

Muestra la sonoridad en la posición que ocupa el cursor en el archivo de audio durante el análisis.

Resolución

La duración de audio que medir y promediar. Si se reduce este valor, se detectarán fragmentos cortos de audio alto/bajo. Si se aumenta el valor, los sonidos tendrán que ser altos/bajos durante más tiempo para que den como resultado un punto caliente.

Umbral (para el promedio)

Asegura el cálculo correcto del valor promedio para grabaciones con pausas. El valor establecido aquí determina un umbral por debajo del cual cualquier audio detectado se considerará silencio, y por consiguiente se excluirá de los cálculos del valor promedio.

Pestaña EBU R-128

5_1_4_01.wav (C:\Music\WAV_44.1_168bit-Interleaved\5.14)
From: 207 ms / Length: 1 s 918 ms

Peaks Loudness Pitch Extra Errors

Analyze Loudness

RMS Loudness EBU R-128

Integrated Loudness	-5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)
Loudness Range	0.0 LU
Short-Term Loudness: Maximum	<input type="checkbox"/> -∞ LUFS (reference - 121 LU)
Short-Term Loudness: Minimum	<input type="checkbox"/> -
Momentary Loudness: Maximum	<input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)
Momentary Loudness: Minimum	<input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)

Report Parameters

Maximum Number of Loudness Points to Report

Minimum Time between 2 Points

Hot Point Navigation

Number of Points:

Create Markers at Hot Points

Sonoridad integrada

Muestra la sonoridad integrada de la sección analizada, también conocida como «Sonoridad de programa», de acuerdo con el valor de referencia del análisis de sonoridad. Esto indica la sonoridad promedio del audio.

Rango de sonoridad

Muestra el rango de sonoridad de acuerdo al valor de referencia del análisis de sonoridad. Se basa en una distribución estadística de la sonoridad dentro de un programa, que por tanto excluye los extremos.

Sonoridad a corto plazo: Máxima

Muestra el nivel de la sección de 3 segundos más sonora de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de mayor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

Sonoridad a corto plazo: Mínima

Muestra el nivel de la sección de 3 segundos más silenciosa de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de menor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo. Esto proporciona información adecuada sobre la relación señal/ruido (SNR) del material de audio.

Sonoridad momentánea: Máxima

Muestra el nivel de la sección más corta (400 ms) más sonora de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de mayor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

Sonoridad momentánea: Mínima

Muestra el nivel de la sección más corta (400 ms) más silenciosa de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de menor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

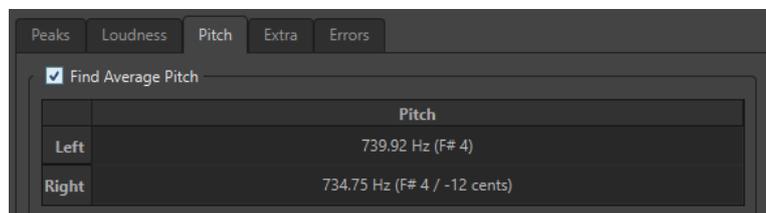
[Estándar de sonoridad EBU R-128](#) en la página 26

[Análisis global](#) en la página 113

Pestaña Tono (Análisis global)

En esta pestaña puede hacer ajustes que le ayuden a encontrar el tono promedio de una sección de audio.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Tono**.



Los ajustes de esta pestaña le permiten recopilar información para la corrección de tono, por ejemplo, para afinar un sonido con otro. El visor muestra el tono de cada canal, en hercios (Hz) y en semitonos y cents (centésimas de semitono). Dado que el valor mostrado es un valor global para toda la sección analizada, los controles de punto caliente de la sección inferior del diálogo no se usan en esta pestaña.

Directrices de uso de la pestaña **Tono**:

- El resultado es un promedio de toda la selección.

- El método funciona con material monofónico pero no con acordes ni armonías.
- El algoritmo presupone que la sección analizada tiene un tono razonablemente estable.
- El material debe estar relativamente aislado de otros sonidos.
- Es preferible analizar la parte más constante de un sonido, en lugar del ataque. Por lo general el tono carece de estabilidad durante el ataque.
- Algunos sonidos sintéticos pueden tener un sonido fundamental débil (primer armónico) que puede confundir al algoritmo.

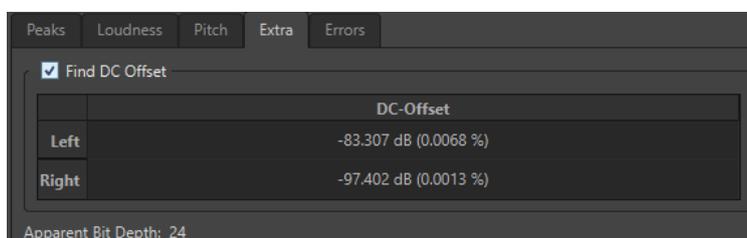
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis global](#) en la página 113

Pestaña Extra (Análisis global)

Esta pestaña muestra el valor de DC offset promedio de la sección analizada y la **Profundidad de bits aparente**.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Extra**.



La **Profundidad de bits aparente** intenta detectar la precisión real del audio. Esto es útil, por ejemplo, para comprobar si un archivo de 24 bits utiliza realmente 24 bits o si se grabó con una precisión de 16 bits y luego se amplió a 24 bits.

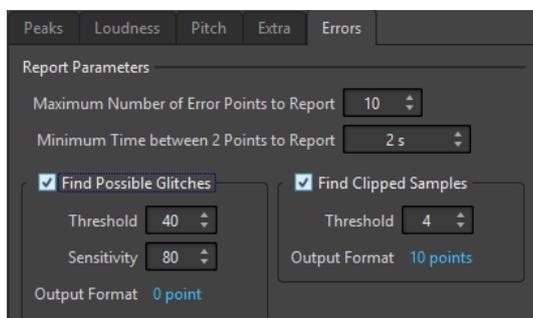
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis global](#) en la página 113

Pestaña Errores (Análisis global)

Esta pestaña le permite encontrar fallos y secciones con recorte del audio.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Errores**.



Número máximo de puntos de error a notificar

Le permite restringir el número de puntos calientes notificados.

Tiempo mínimo entre 2 puntos a notificar

Controla la distancia entre puntos para que no aparezcan demasiado juntos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los puntos notificados.

Encontrar posibles fallos (glitches)

Permite analizar fallos.

- **Umbral** establece el valor en el que un cambio de nivel se considera un fallo. Cuanto más alto sea el valor, menos sensible es la detección.
- **Sensibilidad** es un valor de duración que representa durante cuánto tiempo la forma de onda debe exceder el umbral para que se notifique como fallo. Cuanto más alto sea el valor, menos sensible es la detección.
- **Formato de salida** muestra el número de casos de clipping detectados por el análisis. Al hacer clic en este valor se muestra el número de clips en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

NOTA

Asegúrese de que los puntos detectados por el algoritmo son fallos reales. Haga zoom y reproduzca para comprobar si los puntos detectados realmente indican un problema.

Encontrar muestras con clip

Permite analizar casos de clipping.

- **Umbral** busca un número de muestras consecutivas con valor máximo para determinar si se ha producido clipping. El ajuste **Umbral** determina el número exacto de muestras consecutivas que deben tener lugar para que el programa notifique clipping.
- **Formato de salida** muestra el número de casos de clipping detectados por el análisis. Al hacer clic en este valor se muestra el número de clips en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis global](#) en la página 113

Detección de errores

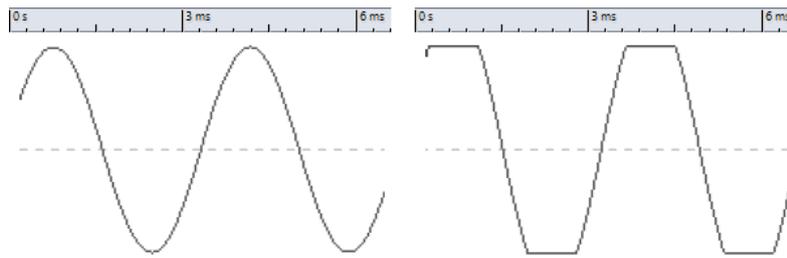
Se pueden detectar errores como fallos (glitches) y secciones con clip de audio.

Glitches

- Son alteraciones de audio. Estas anomalías pueden ocurrir después de transferencias digitales problemáticas, después de una edición descuidada, etc. Se manifiestan como «clics» o «pops» en el audio.

Clipping

- Un sistema digital tiene un número limitado de niveles que es capaz de representar adecuadamente. Cuando los niveles de sonido grabados son demasiado altos o si el sistema no puede gestionar niveles obtenidos mediante procesamiento digital, se produce un efecto de recorte o «clipping» audible como una distorsión pronunciada.



Una forma de onda senoidal antes y después de producirse el recorte.

Resultado del análisis

Notifica el número de casos de glitches y de clipping que se han detectado.

Realizar un análisis global

PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, haga clic en **Análisis global**, y seleccione la pestaña que quiera incluir en el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. Configure los parámetros del diálogo **Análisis Global**.
En la mayoría de pestañas hay parámetros para determinar cómo se debe realizar el análisis.
 2. Si las pestañas **Picos** o **Sonoridad** están seleccionadas, mueva el cursor a la posición que quiera analizar.
Las pestañas **Picos** y **Sonoridad** notifican valores de la posición del cursor.
 3. Haga clic en **Analizar**.
-

Resultados del análisis global

Según el tipo de análisis se pueden obtener uno o varios valores para el audio analizado.

En los análisis del tipo **Tono** y **Extra**, solo se devuelve un valor. Los demás los tipos de análisis proporcionan un número de posiciones en el archivo que indican picos, anomalías, etc. A estos puntos se les llama puntos calientes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 121

Comprobar los resultados del análisis global

Los resultados del análisis global se marcan como puntos calientes. Puede examinar estos puntos para ver los resultados del análisis.

PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Análisis Global**, haga clic en la pestaña que represente los valores que quiera comprobar.

2. Examine los valores máximos/mínimos mostrados en la sección analizada.
3. Decida cuáles de estos valores quiere comprobar.
4. Haga clic en el valor.
5. Compruebe el valor mostrado en el parámetro **Número de puntos**, en la parte inferior del diálogo.
El valor indica el número de posiciones detectadas durante el análisis.
6. Use la barra de desplazamiento de debajo del valor **Número de puntos** para navegar entre las posiciones detectadas.
El cursor de edición muestra la posición en la ventana de onda.
7. Para ver otra propiedad, haga clic en la pestaña correspondiente y luego en el botón de valor.

NOTA

El resultado del análisis se guarda hasta que se cierra el diálogo o se vuelve a hacer clic en **Analizar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar un análisis global](#) en la página 121

[Crear marcadores en puntos calientes](#) en la página 122

Crear marcadores en puntos calientes

La creación de marcadores en puntos calientes simplifica el examen de los resultados del análisis global.

PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Análisis Global**, seleccione el tipo de análisis para el que crear marcadores en puntos calientes.
La operación de agregar marcadores se realiza canal por canal.
 2. Haga clic en **Crear marcadores en puntos calientes**, en la parte inferior del diálogo **Análisis global**.
Se agregan marcadores temporales en todos los puntos calientes del canal correspondiente.
-

RESULTADO

La asignación de nombres de marcador sigue la convención: «Número de punto caliente (Canal)». Por ejemplo, un marcador en el tercer punto caliente del canal izquierdo se llamará «3 (L)».

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar un análisis global](#) en la página 121

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 121

[Poner el foco en puntos calientes](#) en la página 123

Poner el foco en puntos calientes

Después de un análisis global, puede poner el foco en un punto caliente específico.

PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. Use la barra de desplazamiento bajo **Número de puntos** para mover el indicador de posición a su posición actual.
 2. Haga clic en **Foco**.
La ventana de onda hace zoom para acercarse al punto seleccionado. El diálogo **Análisis global** queda reducido a su parte inferior.
 3. Para regresar a la vista completa del diálogo **Análisis global**, vuelva a hacer clic en el botón **Foco**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar un análisis global](#) en la página 121

[Crear marcadores en puntos calientes](#) en la página 122

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 121

Análisis de frecuencia 3D

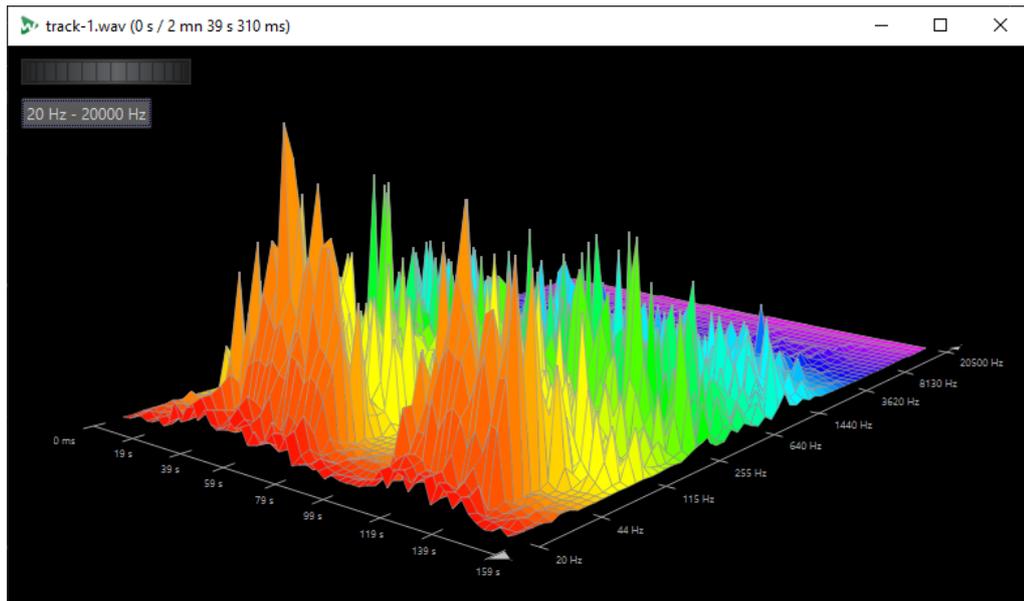
Mediante el análisis de frecuencia en 3D se puede ver un archivo de audio por frecuencias.

Use el análisis de frecuencia en 3D para lo siguiente:

- Ver la distribución del espectro de frecuencias de una mezcla
- Identificar qué frecuencias se pueden reducir o realzar como base para la ecualización
- Ver cómo están formados diferentes sonidos

Una imagen de onda (dominio de tiempo) ofrece información sobre el inicio y el fin de un sonido en un archivo, pero no sobre el contenido tímbrico de dicho archivo, algo que sí ofrece un gráfico de frecuencia (dominio de frecuencia). El gráfico utilizado en WaveLab Cast se denomina curva FFT (transformada rápida de Fourier). Si selecciona una grabación estéreo, se analiza una mezcla de los dos canales.

La rueda permite ver el espectro de frecuencias desde distintos ángulos. Por ejemplo, puede abrir varias ventanas de **Análisis de frecuencia 3D**, cada una de ellas con una perspectiva diferente. De este modo se obtiene una vista más clara de un gráfico abarrotado.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D](#) en la página 124

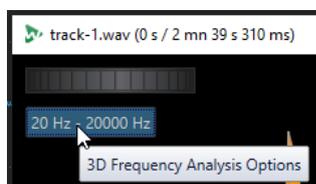
[Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 125

Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D

La duración del audio seleccionado afecta a la precisión de los análisis. Los resultados son más detallados con selecciones cortas. Puede ser conveniente realizar un análisis por separado del ataque en que ocurren las variaciones más drásticas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione la sección del archivo que quiere analizar.
Si no selecciona una sección, se analizará todo el archivo de audio.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Análisis**, haga clic en **Análisis de frecuencia 3D**.
4. Para editar los parámetros del análisis, haga clic en **Opciones de análisis de frecuencias 3D**.



5. Ajuste los parámetros y haga clic en **Aceptar**.
El audio vuelve a analizarse.

VÍNCULOS RELACIONADOS

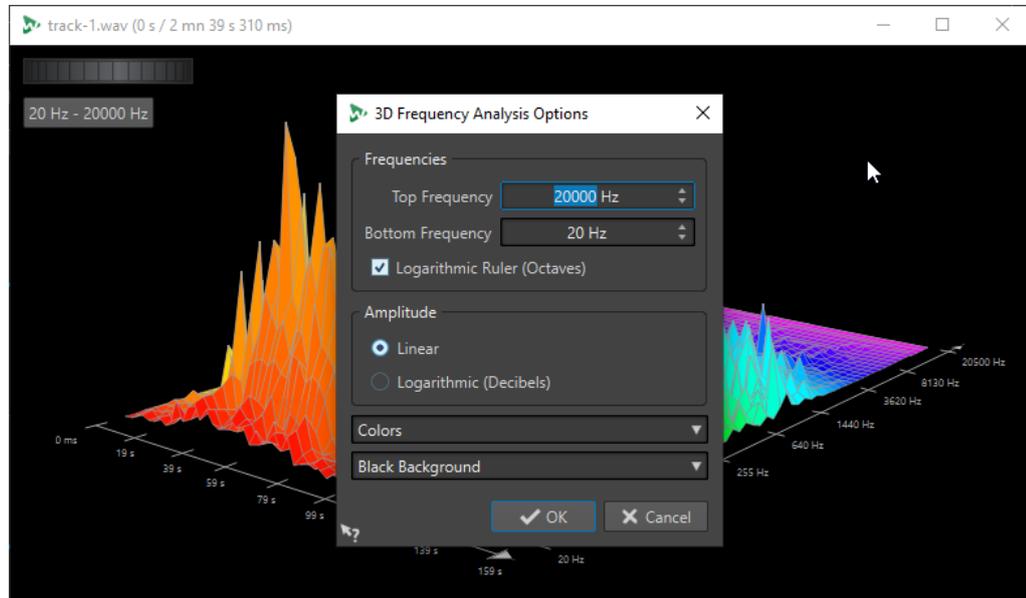
[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

[Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 125

Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D

En el diálogo opciones del diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, puede definir qué rango de frecuencias se analiza y modificar el aspecto del gráfico del análisis de frecuencia 3D.

- En el diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, haga clic en el botón **Opciones de análisis de frecuencias 3D**.



Frecuencia superior/Frecuencia inferior

Especifica la frecuencia más alta/baja del rango.

Regla logarítmica (octavas)

Divide la medida de frecuencia en octavas espaciadas por igual.

Amplitud

Seleccione si quiere que los picos sean proporcionales a su amplitud (**Lineal**) o a su energía (**Logarítmica (decibelios)**).

Colores

Define la distribución de color del gráfico.

Fondo

Define el color de fondo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis de frecuencia 3D](#) en la página 123

Procesamiento offline

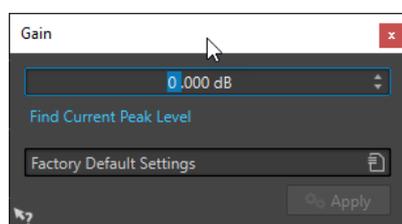
Los procesados offline son muy útiles para muchos tipos de ediciones y efectos creativos, por ejemplo, si el ordenador es demasiado lento para el procesado en tiempo real, o si la edición requiere de más de un paso.

Tras el procesamiento, el archivo de audio se modifica con carácter permanente.

Diálogo Ganancia

En este diálogo, puede aplicar una ganancia para cambiar el nivel de un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Ganancia**, seleccione la pestaña **Editar** del **Editor de audio**, y haga clic en **Ganancia** en la sección **Nivel**.



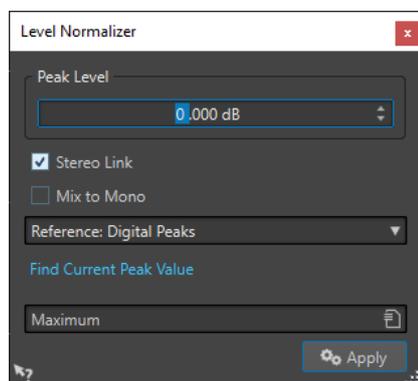
Haga clic en **Encontrar nivel de pico actual** para obtener un informe sobre el nivel de pico de la selección de audio, o el archivo completo si no hay selección. Esto resulta útil si quiere calcular cuánto desea aumentar la ganancia global de un archivo sin clipping (superior a 0 dB), por ejemplo.

Este procesador también permite añadir clipping. El clipping se produce cuando se eleva la ganancia hasta un punto en el que se añade distorsión. Aunque normalmente no se busque este efecto, un clipping suave puede añadir un punch leve, por ejemplo, para acentuar el ataque de un sonido de percusión.

Diálogo Normalizador de nivel

En este diálogo, puede cambiar el nivel de pico de un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Normalizador de nivel**, seleccione la pestaña **Editar** del **Editor de audio** y haga clic en **Nivel** en la sección **Nivel**.



Nivel de pico

Introduzca el nivel de pico (en dB) que desea para la selección de audio.

Enlazar estéreo

Aplica la ganancia a ambos canales.

Referencia

En este menú emergente, seleccione si WaveLab Cast usa valores de muestra (picos digitales) o valores analógicos reconstituidos (picos reales).

Mezclar a mono

Mezcla el canal izquierdo y el derecho. El archivo mono resultante tiene el nivel de pico especificado. De este modo, se garantiza una mezcla sin clipping.

Encontrar el valor de pico actual

Crea un informe sobre el nivel de pico de la selección de audio actual, o del archivo de audio completo si no se ha seleccionado nada.

Normalizador de sonoridad

Puede utilizar el **Normalizador de sonoridad** para obtener una sonoridad específica.

Aumentar la sonoridad a un valor específico puede provocar clipping. Para solucionarlo, un limitador de pico (plug-in **Peak Master**) puede formar parte del proceso. El **Normalizador de sonoridad** aumenta la sonoridad y limita los picos de la señal al mismo tiempo si es preciso, para obtener la sonoridad deseada.

Este proceso transcurre en varias etapas, primero un análisis y luego la renderización final.

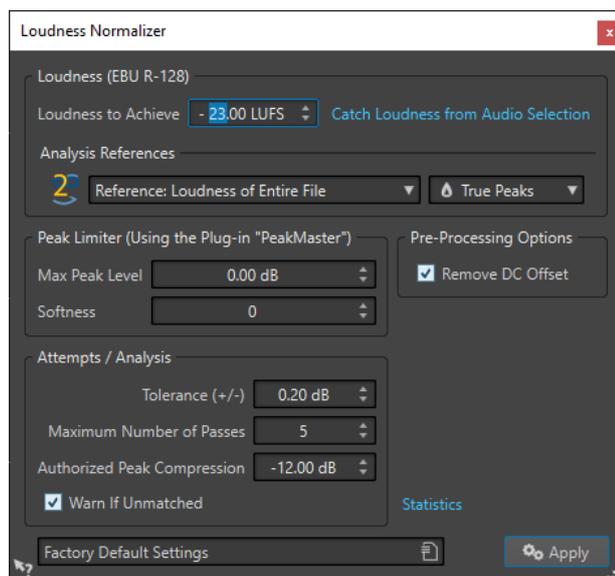
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Normalizador de sonoridad](#) en la página 127

Diálogo Normalizador de sonoridad

En este diálogo, puede especificar la sonoridad de un archivo.

- Para abrir el diálogo **Normalizador de sonoridad**, seleccione la pestaña **Editar** del **Editor de audio**, y haga clic en **Sonoridad** en la sección **Nivel**.



Sonoridad (EBU R-128)

Sonoridad a obtener

Si no se puede obtener la sonoridad con un simple cambio de ganancia positiva, debe utilizarse un limitador para evitar el clipping.

Especifique aquí la sonoridad que desea conseguir. La recomendación EBU R-128 para el broadcast es de -23 LUFS.

La especificación de valores elevados podría requerir una ganancia fuera de la capacidad normal del limitador, lo cual podría generar distorsión.

Se recomienda utilizar **Estadísticas** después de especificar una sonoridad. De este modo, sabe cuánto hay que elevar la ganancia y si es preciso aplicar límites al pico. Si hay que aplicar una limitación elevada, la calidad del audio podría verse afectada. En tales casos, se muestra un aviso después de aplicar el proceso, que permite deshacerlo.

Tomar sonoridad desde la selección de audio

Establece la **Sonoridad a obtener** con la sonoridad promedio que se encuentra en el archivo de audio o en la selección de audio.

Referencia

Este menú emergente le permite seleccionar una referencia: la sonoridad de todo el archivo (recomendación EBU R-128), la sección de audio de 3 segundos de promedio más alto (**Máximo del rango de sonoridad**), o la sección de audio de 3 segundos más alta (**Sonoridad a corto plazo máxima**).

Picos

En este menú emergente, seleccione si WaveLab Cast deberá limitar los valores de muestras (**Picos digitales**) o las muestras analógicas reconstituidas (**Picos reales**).

Limitador de pico

Nivel de pico máximo

Especifica el nivel de pico máximo del audio resultante. Cuanto menor sea este valor, más baja será la sonoridad.

Suavidad

Afecta a cómo funciona el normalizador de picos. Un valor alto maximizará la sonoridad percibida pero en algunos casos puede dar como resultado un pequeña aspereza en el sonido.

Ajuste este parámetro para optimizar el balance entre la calidad de sonido y el efecto deseado.

Opciones de preprocesado

Eliminar DC Offset

El DC offset del archivo afecta al cálculo de la sonoridad. **Eliminar DC Offset** establece el DC offset a cero. Le recomendamos que mantenga esta opción activada.

Intentos / Análisis

Tolerancia (+/-)

Si la **Sonoridad a obtener** requiere una limitación de picos, esto también reduce la sonoridad en cierto grado. No se puede calcular por adelantado ni aplicarse automáticamente al cambio de ganancia. En vez de ello, se realizarán varios pases

simulados para encontrar la mejor ganancia posible. Esta opción le permite definir la precisión del resultado que desea obtener.

Número máximo de pasos

WaveLab Cast realiza los pases de análisis necesarios para alcanzar la precisión deseada. Utilice esta opción para especificar el número máximo de pases que se realizarán.

Compresión autorizada de picos

Puesto que demasiada compresión degrada la calidad del audio, puede especificar un límite para la compresión aplicada. El valor puede estar entre -1 y -20 dB. Considere la posibilidad de bajar el valor de la **Sonoridad a obtener**, ya que genera mejores resultados.

Avisar si no coincide

Si esta opción está activada, se le avisará si el proceso de normalización no cumple la precisión o la sonoridad deseadas.

Estadísticas

Abre una ventana que muestra información sobre el archivo que se procesará. Muestra cualquier DC offset, la sonoridad actual, el nivel de pico actual y la ganancia que se requiere para alcanzar la sonoridad deseada. Además, se le informa si la limitación es necesaria.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Normalizador de sonoridad](#) en la página 127

[Estándar de sonoridad EBU R-128](#) en la página 26

Fundidos en archivos de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel.

Puede crear fundidos seleccionando un tipo de fundido individual para cada fundido de entrada o salida.

Crear un fundido de entrada y de salida

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En función de si desea crear un fundido de entrada o de salida, seleccione una de las siguientes opciones de la sección **Fundido**:
 - Para aplicar el tipo de fundido por defecto, haga clic en el icono **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**.
 - Para seleccionar otro tipo de fundido, haga clic en **Fundido de entrada** o **Fundido de salida** debajo del icono de fundido. En el menú emergente, seleccione el tipo de fundido que quiera crear.
-

Aplicar fundidos sencillos

La función **Fundido sencillo** le permite aplicar rápidamente un fundido de entrada o salida por defecto a un archivo de audio a través de un atajo.

La forma de un fundido se controla con los ajustes **Fundido de entrada** y **Fundido de salida** en la sección **Fundido** de la pestaña **Editar**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio** haga una de las siguientes selecciones:
 - Desde el inicio del archivo de audio hasta donde quiera que termine el fundido de entrada.
 - Desde la posición en la que quiera que el fundido de salida empiece hasta el final del archivo de audio.
 2. Haga clic en **Ctrl/Cmd - D**.
-

Fundidos cruzados

Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno se atenúa progresivamente para que entre el otro. Puede crear automáticamente un fundido cruzado cuando pega una sección de audio en otra.

Crear fundidos cruzados

El material para el cual desea crear el fundido cruzado puede estar en dos secciones distintas del mismo archivo de audio o en dos archivos de audio diferentes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione la sección a la que quiere hacer un fundido de entrada.
 2. Seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Portapapeles**, haga clic en **Copiar**.
 4. Seleccione la sección a la que quiera aplicar el fundido de salida.

La duración de esta selección determina la duración del fundido cruzado real, y se muestra en la barra de estado. La sección puede estar dentro del archivo de audio seleccionado o en otra ventana de onda. Sin embargo, la selección no debe ser mayor que la selección que acaba de copiar.
 5. En función de si desea crear un fundido de entrada o de salida, seleccione una de las siguientes opciones de la sección **Portapapeles**:
 - Para aplicar el tipo de fundido cruzado por defecto, haga clic en el icono **Pegar y fundir cruzado**.
 - Para seleccionar otro tipo de fundido cruzado, haga clic en **Pegar y fundir cruzado** debajo del icono de fundido cruzado. En el menú emergente, seleccione el tipo de fundido cruzado que quiera crear.
-

RESULTADO

Se creará el fundido cruzado. Cualquier material que originalmente apareciera tras la selección en el archivo en el que pega se moverá para que ahora aparezca tras el material pegado.

Cualquier exceso de material en la selección copiada aparece tras el fundido en el nivel completo.

NOTA

Si ambos archivos ya tienen secciones de nivel completo en el área de fundido cruzado (por ejemplo, si ha normalizado ambos archivos), pueden producirse clipping y distorsión. Si esto ocurre, reduzca la amplitud de ambos archivos de 3 dB a 6 dB y vuelva a intentarlo.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Reproduzca el archivo y ajuste el fundido cruzado si es preciso.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de pegar y fundido cruzado](#) en la página 131

Opciones de pegar y fundido cruzado

Estas opciones permiten seleccionar un tipo de fundido cruzado para pegarlo.

- Seleccione la pestaña **Editar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Pegar y fundir cruzado** en la sección **Portapapeles**.

Lineal (igual ganancia)

Cambios de nivel lineales.

Seno (igual potencia)

El nivel cambia según una curva sinusoidal, y la potencia de la mezcla permanece constante.

Raíz cuadrada (igual potencia)

El nivel cambia según una curva de raíz cuadrada, y la potencia de la mezcla permanece constante.

Montaje de audio

El montaje de audio es un entorno de edición multipista, no destructivo, que le permite organizar, editar, reproducir y grabar clips de audio.

No destructivo significa que cuando usted borra o modifica una parte de un archivo de audio, este no se elimina ni sufre un cambio permanente. En cambio, un conjunto de punteros marca todas las ediciones, lo que facilita revertirlas si fuera necesario.

El montaje de audio es una gran herramienta para ensamblar y renderizar archivos para Podcasts, Spotify, YouTube, trabajo multimedia, etc.

Terminología básica

Los montajes de audio pueden contener hasta 2 pistas de audio estéreo o mono, y una pista de video. Puede usarlas para estructurar el trabajo gráficamente.

Un clip contiene una referencia a un archivo de audio de origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, lo que significa que los clips pueden reproducir secciones de los archivos de audio de origen. Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de montaje](#) en la página 132

[Crear montajes de audio](#) en la página 143

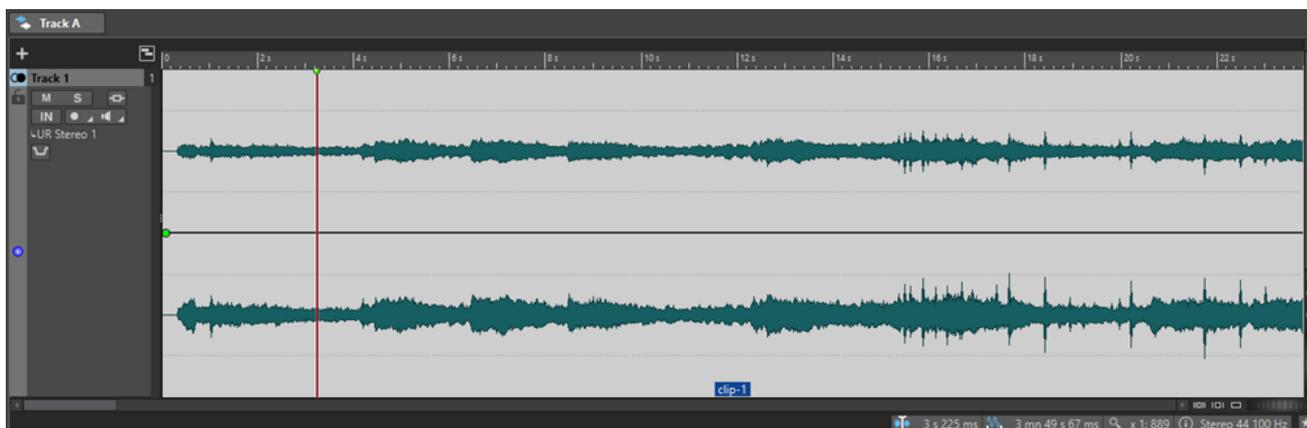
[Ensamblar el montaje de audio](#) en la página 148

[Edición de clips](#) en la página 155

Ventana de montaje

La ventana de montaje es donde usted ensambla su montaje de audio. Aquí puede ver, reproducir y editar montajes de audio.

La ventana de montaje muestra una representación gráfica de las pistas y los clips.



VÍNCULOS RELACIONADOS

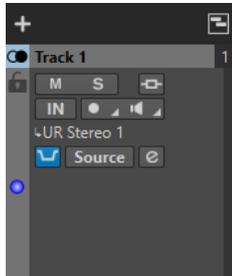
[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 137

[Área de control de pista](#) en la página 133

Área de control de pista

El área de control de pista ofrece varios ajustes y opciones de pista, por ejemplo, reorganizar, enmudecer, poner en solo y enrutar pistas. Cada tipo de pista tiene controles dedicados.

Puede desplazarse por las pistas y redimensionarlas.



El área de control de pista para pistas mono y estéreo

Las siguientes opciones están disponibles en la parte superior del área de control de pista:

Añadir pista

Le permite añadir una pista al audio de montaje.

VÍNCULOS RELACIONADOS

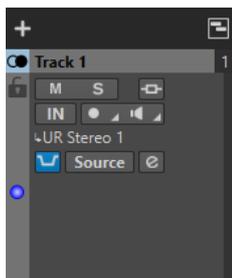
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 133

[Ventana de montaje](#) en la página 132

Área de control de pista para pistas estéreo y mono

El área de control de pista para pistas estéreo y mono le permite, por ejemplo, enmudecer y poner en solo pistas, añadir efectos de pista, especificar opciones de enrutado, monitorizar la señal de entrada y activar la grabación de pistas.

Opciones



El área de control de pista para pistas mono y estéreo

Opciones del área de control de pista

Bloquear

Desactiva toda la edición en la pista.

Silenciar

Silencia la pista.

Solo

Pone la pista en solo.

Efectos

Abre el menú emergente **Efectos**, en el que puede seleccionar efectos para la pista. Un icono resaltado indica que una pista tiene efectos de pista.

Entrada de audio

Le permite seleccionar la entrada de audio para la grabación.

Grabar

Para poder grabar, tiene que activar la grabación de las pistas correspondientes. Si hace clic en la flecha, están disponibles las siguientes opciones:

Propiedades de archivo para la grabación abre un diálogo que le permite especificar el nombre, la ubicación y la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar.

Si **Detener cuando la posición de grabación llega al último marcador** está activado, la grabación se detiene cuando la posición de grabación llega al último marcador visible del montaje. Los marcadores ocultos no se tienen en cuenta. Puede crear y mover el último marcador durante la grabación. Esta opción es global para todos los montajes de audio.

Si **Detener cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador** está activado, la grabación se detiene cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador visible del montaje. Los marcadores ocultos no se tienen en cuenta. Esta opción es global para todos los montajes de audio.

Monitor

Le permite monitorizar la señal de entrada.

Monitorización directa

Le permite monitorizar la señal de entrada con menor latencia. Si la **Monitorización directa** está activada, la señal de entrada se monitoriza directamente sin pasar por el montaje de audio y sus efectos.

La **Monitorización directa** está activada por defecto.

Ducker act./desact.

Le permite activar o desactivar el ducking. A continuación, puede seleccionar la pista moduladora de voz y hacer ajustes.

Origen

Abre el menú **Pistas moduladoras** que le permite seleccionar la pista que quiere usar para el ducking.

Ajustes del ducker

Abre el plug-in **Ducker** que le permite editar los ajustes de ducking para ajustar de forma precisa el efecto de ducking.

Cambiar altura de pista de todas las pistas

El área inferior izquierda del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa

El área central inferior del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa y de la pista inferior

El área inferior derecha del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Medidor de pico de pista

El medidor de pico de pista muestra el nivel de volumen de las pistas de audio. Se encuentra en el lado derecho del área de control de pista.

Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista**, haga clic derecho en el área de control de pista.

Añadir pista

Añade una pista debajo de la pista activa.

Dividir en pistas mono izquierda/derecha

Convierte la pista estéreo en dos pistas mono que representan los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo. Esto no altera el material de audio.

Eliminar pista

Elimina la pista activa.

Mostrar controles de ducking

Activa los controles de ducking en el área de control de pista.

Menú Ajustes de pista

- Para abrir el menú **Ajustes de pista**, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista.

Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

Mover pista arriba/Mover pista abajo

Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

Color de pista

Abre un submenú en el que se puede seleccionar un color para la pista activa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ducking de pistas](#) en la página 172

[Ajustes del ducker para ducking de pista](#) en la página 173

[Monitorización de entradas](#) en la página 195

[Monitorización directa](#) en la página 195

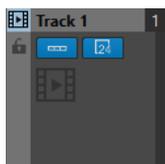
[Medidor de pico de pista](#) en la página 137

[Área de control de pista](#) en la página 133

Área de control de pista de pistas de video

El área de control de pista de pistas de video le permite, por ejemplo, activar/desactivar las miniaturas y mostrar/ocultar los números de fotogramas del video. Debajo del video de pista, la pista de audio correspondiente tiene las mismas opciones que las pistas mono y estéreo.

Opciones



Nombre de la pista

Le permite cambiar el nombre de la pista. Haga doble clic en el nombre de la pista para abrir el diálogo **Nombre de la pista**, donde puede asignar un nombre a la pista.

Bloquear

Desactiva toda la edición en la pista.

Mostrar miniaturas

Le permite activar/desactivar las miniaturas de la pista de video.

Mostrar números de fotograma

Le permite mostrar cada miniatura con el número correspondiente del fotograma del video.

Cambiar altura de pista de todas las pistas

El área inferior izquierda del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa

El área central inferior del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa y de la pista inferior

El área inferior derecha del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista**, haga clic derecho en el área de control de pista.

Añadir pista

Le permite añadir una pista por debajo de la pista activa.

Eliminar pista

Elimina la pista activa.

Menú Ajustes de pista

- Para abrir el menú **Ajustes de pista**, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista.

Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

Mover pista arriba/Mover pista abajo

Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

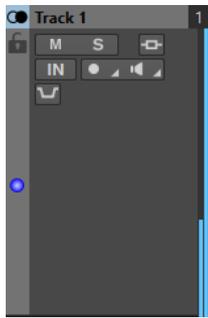
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 133

[Área de control de pista](#) en la página 133

Medidor de pico de pista

El medidor de pico de pista muestra el nivel de volumen del canal izquierdo y del canal derecho de las pistas estéreo. Se encuentra en el lado derecho del área de control de pista, en la ventana del **Montaje de audio**.

El medidor de pico de pista ofrece una vista general de qué pistas están reproduciendo audio y a qué nivel aproximadamente. La barra izquierda muestra el nivel de volumen del canal estéreo izquierdo y la barra derecha muestra el nivel de volumen del canal estéreo derecho.



VÍNCULOS RELACIONADOS

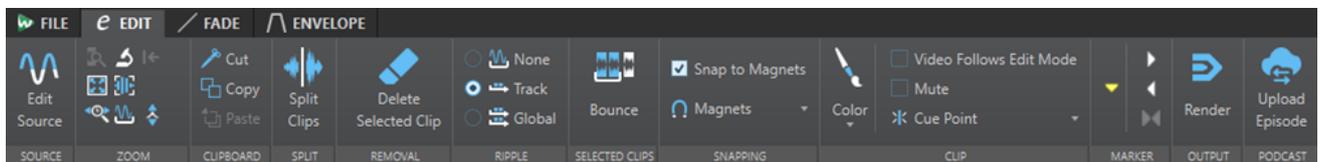
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 133

Pestañas del montaje de audio

Las pestañas en la ventana del **Montaje de audio** le dan acceso a las herramientas y opciones que necesita para la edición de montajes de audio. Por ejemplo, puede editar fundidos de clips, hacer ajustes de zoom y renderizar el montaje de audio.

Pestaña Editar (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Editar**.



Origen

Editar origen

Abre el archivo de audio origen del clip en el **Editor de audio**.

Zoom

Zoom

Activa la herramienta de **Zoom** que le permite hacer zoom sobre un rango de tiempo.

Tiempo

Abre un menú emergente que le permite ajustar el zoom para mostrar el rango de tiempo seleccionado. **Zoom en 1:1** hace zoom para que un píxel de la pantalla represente una muestra.

Para editar el factor de zoom, haga clic en **Editar factor de zoom**. Esto abre el diálogo **Factor de zoom**, donde puede editar los siguientes ajustes:

- **Ajustar rango de tiempo** le permite especificar el rango de tiempo que quiere mostrar.
- **Muestras por píxel** le permite especificar cuántas muestras de audio se sumarán en cada punto de pantalla.
- **Píxeles por muestra** le permite especificar cuántos píxeles se utilizan para representar una única muestra de audio.

Zoom selección

Amplía la ventana para que la selección actual ocupe toda la ventana del montaje.

Microscopio

Acerca al máximo.

Ver todo

Aleja al máximo.

Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Zoom acercándose (10x)/Zoom alejándose (10x)

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

Se acerca/aleja para mostrar las formas de onda con un nivel menor/mayor.

Nivel

Ajusta el zoom para que muestre únicamente las muestras por debajo del valor de dB seleccionado.

Reiniciar zoom a 0 dB

Ajusta el zoom para ver los niveles de audio hasta 0 dB.

Portapapeles

Cortar

Corta el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Copiar

Copia el clip activo o el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

Dividir

Dividir clips

Divide los clips en la posición del cursor de edición o en la posición del cursor de reproducción.

Borrado

Suprimir clip seleccionado/Suprimir rango seleccionado

Suprime la parte del clip de dentro del rango de selección en la pista activa y mueve la sección derecha del clip hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Si no hay ningún rango de selección, se suprimen los clips seleccionados.

Repercusión

Ninguno

Desactiva la función de autodesplazamiento.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista activa que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción también se aplica al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción se tiene en cuenta al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Clips seleccionados

Volcar

Renderiza los clips seleccionados y reemplaza los clips con un clip individual.

Alineado

Ajustar a bordes magnéticos

Si esta opción está activada, los elementos movidos (tales como los límites de clips, los límites de selección de tiempo, el cursor y los marcadores) se ajustan a los elementos magnéticos activados en el menú emergente **Bordes magnéticos**.

Bordes magnéticos

Este menú emergente le permite seleccionar qué elementos deberán ser magnéticos.

Clip

Color

Le permite aplicar un color al clip activo.

Modo video sigue edición

Si esta opción está activada, el video de la ventana **Video** sigue automáticamente cada edición que haga. Esto le permite ver al instante dónde tiene lugar su edición en el video.

Silenciar

Enmudece el clip activo.

Punto de cue

Este menú emergente le permite hacer ajustes del punto de cue.

- **En el cursor** establece el punto de cue a una posición fija a partir del inicio del clip.

- **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto** establece el punto de cue 2 segundos antes del inicio del clip.
- **Sigue el punto de final del fundido de entrada** establece el punto de cue al punto de final del fundido de entrada.
- **Sigue el punto de inicio del fundido de salida** establece el punto de cue al punto de inicio del fundido de salida.
- Si **Punto cue final personalizado** está activado, puede ajustar el punto de cue final a una posición a partir del final del clip. Esta opción permite modificar individualmente la pausa para cada clip.
- **Desplazamiento final** abre el diálogo **Desplazamiento de punto de cue de final** que le permite establecer el punto de cue final a una posición personalizada a partir del final del clip.

Marcador

Crear marcador

Le permite crear marcadores en la posición del cursor de edición. Hay disponibles los siguientes tipos de marcadores:

- Marcador genérico
- Marcador de inicio de región
- Marcador de fin de región
- Marcadores de región genérica

Salida

Renderizar

Abre la pestaña **Renderizar**. Aquí, puede realizar ajustes de renderizado y renderizar su montaje de audio.

Podcast

Subir episodio

Le permite subir su episodio de Podcast a un servicio de hospedaje.

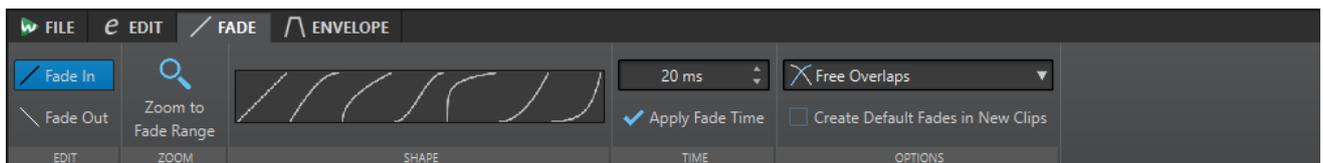
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 166

[Clips y puntos de cue](#) en la página 165

Pestaña Fundido (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Fundido**.



Editar

Fundido de entrada/salida

Le permite cambiar entre los ajustes de fundido de entrada y fundido de salida.

Zoom

Zoom en rango de fundido

Ajusta la vista para mostrar la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

Forma

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

- **Lineal** cambia el nivel linealmente.
- **Seno (*)** cambia el nivel según una curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Raíz cuadrada (*)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Sinusoidal** cambia el nivel según una curva sinusoidal.
- **Logarítmica** cambia el nivel según una curva logarítmica.
- **Exponencial** cambia el nivel según una curva exponencial.
- **Exponencial+** cambia el nivel según una curva exponencial más pronunciada.

Tiempo

Tiempo de fundido

Le permite especificar un tiempo de fundido de entrada/salida para el clip.

Aplicar tiempo de fundido

Aplica el tiempo especificado de fundido de entrada/salida de clip.

Opciones

Solapamientos

Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de hacer fundidos cruzados automáticos.

- Si **Sin fundido cruzado automático** está activado, no se hace ningún fundido cruzado automático cuando se solapan los clips.
- Si **Solapamientos libres** está activado, se crean fundidos cruzados automáticos cuando un clip se solapa con otro clip en la misma pista. La duración del solapamiento determina la duración del fundido cruzado.

Crear fundidos por defecto en nuevos clips

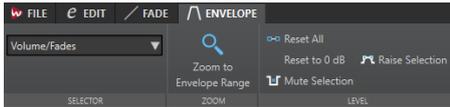
Si esta opción está activada, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 137

Pestaña Envolvente (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Envolvente**.



Selector

Tipo de envolvente

Define el tipo del envolvente. Según el tipo seleccionado, las opciones disponibles variarán. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Ocultar todo** oculta todas las envolventes.
- **Volumen/Fundidos** solo muestra las envolventes de volumen/fundido.

Zoom

Zoom en rango de envolvente

Ajusta la vista para mostrar el envolvente activo del clip activo.

Nivel

Reiniciar todo

Reinicia la envolvente a su forma neutra.

Reiniciar a 0 dB

Reemplaza los segmentos entre los puntos de fundido de entrada y de salida por un segmento único neutro.

Silenciar selección

Añade puntos de envolvente de nivel y dibuja una curva para silenciar la selección bajando el nivel del audio hasta cero con tiempos por defecto de subida y bajada de 20 ms.

Subir selección

Añade puntos de envolvente de nivel y dibuja una curva para aumentar el nivel del audio de la selección con tiempos de subida y bajada de 20 ms. Puede arrastrar el segmento creado hacia arriba y abajo para ajustar el nivel.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 167

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 137

Ruta de la señal en el montaje de audio

La señal de audio pasa a través de varias secciones de WaveLab Cast en un orden determinado.

1. Se leen las muestras de audio.
2. Envolvente de audio
3. Los clips se mezclan en la ranura de pista (por ejemplo, clips solapados).
4. Ajustes de nivel de pista
5. Cada pista se mezcla en el bus estéreo enviado a la **Sección Master**.

Ruta de la señal en la Sección Master

1. Los canales o la frecuencia de muestreo pueden cambiar en cada ranura de plug-in.

2. Medidores de la **Sección Master**
3. Reproducción o renderizado de formato de archivos

Crear montajes de audio

Puede crear montajes de audio vacíos y nuevos con las propiedades del montaje de audio personalizado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione **Montaje de audio > Personalizado**.
3. Especifique la frecuencia de muestreo del montaje de audio.
4. Haga clic en **Crear**.

RESULTADO

Se crea el montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 145

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 143

Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio

Puede crear un montaje de audio desde un archivo de audio o desde una selección de tiempo en un archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio desde el que quiera crear un archivo de audio.
 2. Opcional: si quiere abrir una parte específica del archivo de audio en un nuevo montaje de audio, haga una selección de tiempo en el archivo de audio.
 3. Haga clic derecho en la pestaña de archivo del archivo de audio.
 4. Seleccione **Crear montaje de audio > A partir del archivo de audio actual**.
 5. En el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, haga uno de lo siguiente:
 - Para abrir el archivo de audio en un nuevo montaje de audio, seleccione **Todo el archivo**.
 - Para abrir la selección de tiempo que ha hecho en el archivo de audio en un nuevo montaje de audio, seleccione **Selección de tiempo actual**.
 6. Opcional: haga uno de lo siguiente:
 - Para importar los marcadores del archivo de audio en el nuevo montaje de audio, active **Importar marcadores**.
 - Para dividir el archivo de audio en los marcadores de región genérica, active **Dividir en marcadores de región genérica**.
 7. Haga clic en **Aceptar**.
-

RESULTADO

El archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

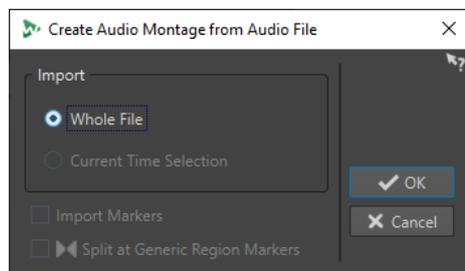
[Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio](#) en la página 144

Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio

En este diálogo, puede especificar si quiere abrir el archivo de audio o una selección de tiempo dentro de un archivo de audio como un nuevo montaje de audio. También puede especificar si quiere importar marcadores en el nuevo montaje de audio y dividirlos en determinados marcadores.

Para abrir el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic derecho en la pestaña de archivo de un archivo de audio y seleccione **Crear montaje de audio > A partir del archivo de audio actual**.
- Abra un archivo de audio en el **Editor de audio**, seleccione **Archivo > Nuevo > A partir del archivo activo**, seleccione **A partir del archivo de audio actual** y haga clic en **Crear**.



Todo el archivo

Si esta opción está activada, el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

Selección de tiempo actual

Si esta opción está activada, la selección de tiempo que ha hecho en el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

Importar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores dentro del archivo de audio se importan en un nuevo montaje de audio.

Dividir en marcadores de regiones genéricas

Si esta opción está activada y el archivo de audio contiene marcadores de región genérica, el archivo de audio se divide en las posiciones de los marcadores cuando se importa a un nuevo montaje de audio. El audio fuera de los límites del marcador se elimina.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 143

Métodos alternativos para crear nuevos montajes de audio

Hay varias forma de crear un montaje de audio.

- Convertir archivos de onda a un montaje de audio
- Duplicar montajes de audio
- Pulse **Ctrl/Opción** y arrastre una pestaña de montaje sobre la barra de pestañas

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 145

Duplicados de montajes de audio

Puede duplicar montajes de audio de varias formas. Esto le permite crear rápidamente nuevos montajes de audio usando las mismas propiedades y archivos de audio que los montajes de audio creados previamente.

Están disponibles las siguientes variantes de duplicados de montajes de audio:

Vacío (con mismas propiedades)

Crea un nuevo montaje de audio con los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original, sin clips.

Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)

Crea un duplicado exacto del montaje de audio original y le permite que los nuevos clips hagan referencia a los archivos de audio originales. El montaje de audio duplicado usa los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original.

Este es útil si se desea producir varias versiones del montaje de audio, para experimentar con variantes, por ejemplo. No obstante, cualquier procesado o edición que aplique a los archivos de audio reales se reflejará en todos los montajes de audio.

También puede pulsar **Ctrl/Cmd**, arrastrar una pestaña y depositarla sobre la barra de pestañas para crear un duplicado exacto de un montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicar montajes de audio](#) en la página 145

Duplicar montajes de audio

PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio que quiera duplicar.
 2. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Archivo**.
 3. Seleccione **Nuevo > Montaje de audio > A partir del archivo actual**.
 4. En la sección **A partir del montaje de audio actual**, seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Vacío (con mismas propiedades)**
 - **Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)**
 5. Haga clic en **Crear**.
-

RESULTADO

Se abre en una nueva pestaña un duplicado del montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

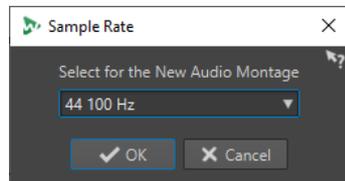
[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 145

Propiedades de montaje de audio

En las **Propiedades de montaje de audio**, puede definir la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

Para abrir los ajustes de frecuencia de muestreo para el montaje de audio seleccionado, haga uno de lo siguiente:

- Para abrir los ajustes de frecuencia de muestreo para el montaje de audio seleccionado, seleccione la pestaña **Archivo** y haga clic en **Info**.
- Haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio** en la parte inferior derecha de la ventana de montaje. Esto abre el diálogo **Frecuencia de muestreo**.



Cambiar la frecuencia de muestreo de montajes de audio

Puede cambiar la configuración de canales de montajes de audio en el diálogo **Frecuencia de muestreo**.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte inferior derecha de la ventana de montaje, haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio**.
2. En el diálogo **Frecuencia de muestreo**, seleccione una nueva frecuencia de muestreo.
3. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 145

Referencias de archivos de audio rotas

Un montaje de audio consiste en referencias a uno o múltiples archivos de audio. Estas referencias pueden estar rotas si mueve los archivos de audio a otra ubicación en su disco duro, por ejemplo. WaveLab Cast detecta referencias rotas y le permite especificar nuevas ubicaciones o reemplazar el archivo de audio no encontrado por otro archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Arreglar referencias de archivos de audio rotas](#) en la página 146

[Diálogo Archivos no encontrados](#) en la página 147

Arreglar referencias de archivos de audio rotas

Cuando abre un montaje de audio que contiene referencias de archivos de audio rotas, se abre automáticamente el diálogo **Archivos no encontrados**.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Archivos no encontrados**, seleccione las referencias de archivos de audio no encontrados que quiera arreglar.
2. En el campo **Dónde buscar**, especifique la ubicación del archivo de la nueva referencia del archivo de audio.
3. Opcional: active **Buscar en subcarpetas** para incluir subcarpetas en su búsqueda.

4. Haga uno de lo siguiente:

- Para que WaveLab Cast busque automáticamente archivos de audio con el mismo nombre que los archivos no encontrados, haga clic en **Buscar archivos con el mismo nombre**.

En el campo **Seleccione un reemplazo**, seleccione las nuevas referencias de los archivos de audio y haga clic en **Aceptar**.

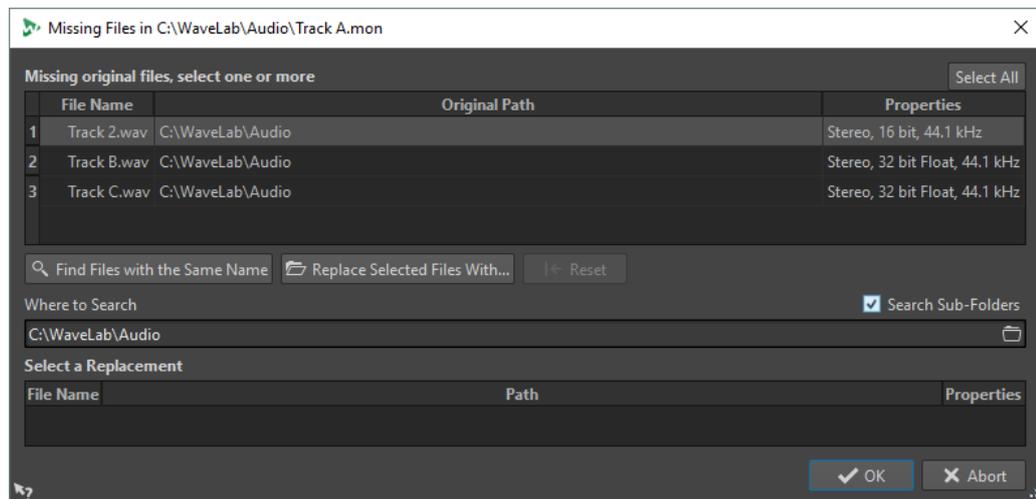
- Para seleccionar archivos de audio para reemplazar los archivos no encontrados, haga clic en **Reemplazar archivos seleccionados por**, seleccione los nuevos archivos y haga clic en **Abrir**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Archivos no encontrados](#) en la página 147

Diálogo Archivos no encontrados

Este diálogo se abre si, al abrir un montaje de audio, no pueden encontrar algunos de los archivos a los que hace referencia el montaje. Puede hacer una búsqueda de los archivos o seleccionar archivos sustitutos.



Archivos originales no encontrados

Lista los archivos que no se pueden encontrar. Cada archivo se puede sustituir por uno existente. Para encontrar varios archivos con los que reemplazar los no encontrados, seleccione los archivos y especifique una nueva ruta en el campo **Dónde buscar**.

Una marca de verificación verde indica que un archivo está asociado a uno de reemplazo válido. Una marca de verificación roja indica que un archivo no está asociado aún a uno de reemplazo válido, pero hay posibles candidatos disponibles en la parte inferior de este diálogo.

Buscar archivos con el mismo nombre

Indica a WaveLab Cast que busque todos los archivos con el mismo nombre en la carpeta especificada en el campo **Dónde buscar**.

Reemplazar archivos seleccionados por

Reemplaza los archivos no encontrados por un solo archivo específico.

Reinicializar

Elimina todos los posibles reemplazos para los archivos seleccionados.

Dónde buscar

Permite especificar una ubicación para buscar archivos. Haga clic en **Buscar archivos con el mismo nombre** para iniciar la búsqueda.

Lista de reemplazo

Muestra los nombre de los archivos que se pueden usar como reemplazo. También puede arrastrar archivos a la lista desde Explorador de archivos/Finder de macOS.

Ensamblar el montaje de audio

Se ensambla el montaje de audio agregando pistas y clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 148

[Clips](#) en la página 150

Pistas

Las pistas constituyen la estructura usada para organizar clips. Puede añadir pistas mono, pistas estéreo y pistas de video.

- Las pistas mono y estéreo le permiten añadir clips a un montaje de audio.
- Las pistas de video le permiten añadir videos a un montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pista de video](#) en la página 232

[Añadir pistas](#) en la página 148

Añadir pistas

Puede añadir pistas estéreo, pistas mono y pistas de video.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
 - En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **+** en la parte superior del área de control de pista.
 - Haga clic derecho en el área de control de pista para abrir el menú emergente **Pista** y seleccione **Añadir pista**.
 2. Seleccione el tipo de pista que quiera añadir a su montaje de audio.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 148

[Área de control de pista](#) en la página 133

Mover pistas en la lista de pistas

Puede mover pistas hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.

POSIBILIDADES

- En la ventana **Montaje de audio**, seleccione una pista y arrástrela hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.

- En la parte inferior del área de control de pista, haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione **Mover pista arriba** o **Mover pista abajo**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 148

[Área de control de pista](#) en la página 133

Redimensionar pistas

Puede redimensionar libremente la altura y la anchura de la pista.

Hay diferentes formas de redimensionar la altura y la anchura de las pistas, dependiendo del lugar en el área de control de pista de cada pista en el que haga clic y arrastre.

POSIBILIDADES

- Para cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente, haga clic y arrastre el área inferior izquierda de un área de control de pista.
 - Para cambiar la altura de pista de la pista activa, haga clic y arrastre el área central inferior de un área de control de pista.
 - Para cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior proporcionalmente, haga clic y arrastre el área inferior derecha de un área de control de pista.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 148

[Área de control de pista](#) en la página 133

Eliminar pistas

Al eliminar una pista que contiene clips, también se eliminan estos. Pero la acción no afecta a los archivos de audio a los que hacen referencia los clips.

PROCEDIMIENTO

- En el área de control de pista, haga clic derecho en el área de control de pista de la pista que quiere eliminar y haga clic en **Eliminar Pista**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

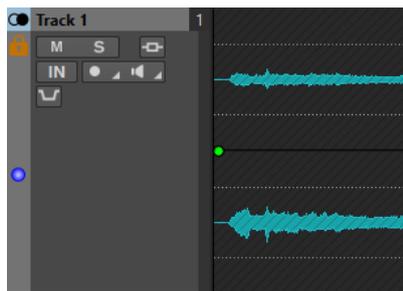
[Pistas](#) en la página 148

[Área de control de pista](#) en la página 133

Bloquear y desbloquear pistas

Puede bloquear pistas para evitar moverlas, editarlas o eliminarlas involuntariamente.

- Para bloquear una pista, haga clic en el botón **Bloquear** de la pista en el área de control de pista.



- Para desbloquear una pista, haga clic de nuevo en el botón **Bloquear** en el área de control de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 148

[Área de control de pista](#) en la página 133

Dividir pistas estéreo en pistas mono

Puede dividir pistas estéreo en pistas mono izquierda/derecha o mid/side. Se trata de una división virtual en la que no se crean archivos de audio ni afecta los existentes.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana del **Montaje de audio**, haga clic derecho en el área de control de pista de la pista que quiera dividir y seleccione **Dividir en pistas mono izquierda/derecha**.

RESULTADO

La pista se divide. Si hay clips en la pista, los dos lados del estéreo se convierten ahora en clips individuales que se pueden mover y editar de forma independiente.

Las pistas mono se agrupan automáticamente y solo se pueden mover y redimensionar juntas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

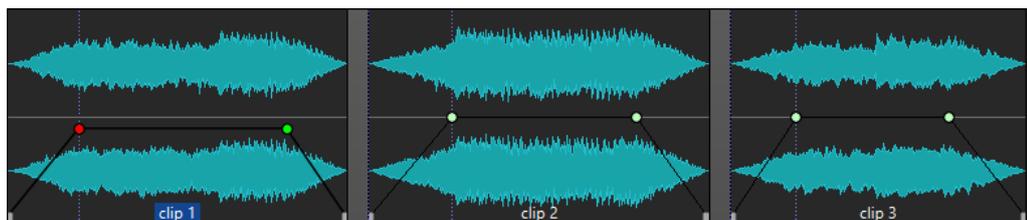
[Área de control de pista](#) en la página 133

Clips

Los archivos de audio que inserta a los montajes de audio se representan como clips. Un clip contiene una referencia a un archivo de audio origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, fundidos, etc. Esto permite a los clips reproducir secciones más pequeñas de sus archivos de audio origen.

Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él. Dado que un clip solo hace referencia al archivo de origen, no contiene datos de audio. Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él.

Puede ver los clips del montaje de audio activo en la ventana **Clips**.



3 clips en una pista

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Edición de clips](#) en la página 155

Insertar archivos de audio en montajes de audio

Cuando inserta archivos de audio a montajes de audio, los archivos de audio se representan como clips. Hay varias maneras de insertar archivos de audio en montajes de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Clips](#) en la página 150

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 151

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual](#) en la página 151

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar](#) en la página 152

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS](#) en la página 152

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos](#) en la página 152

[Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 153

[Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio](#) en la página 153

[Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa](#) en la página 154

[Insertar clips en montajes de audio usando la ventana de clips](#) en la página 154

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar

Puede arrastrar un archivo de audio o una sección de un archivo de audio de la ventana de onda a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, haga uno de lo siguiente:
2. Haga uno de lo siguiente:
 - Para añadir el archivo de audio entero al montaje de audio, arrastre la pestaña del archivo de audio hasta una pestaña del montaje de audio y suéltelo en una pista.
 - Para añadir una parte del archivo de audio al montaje de audio, seleccione la parte del audio que quiera añadir al montaje de audio, arrástrelo hasta la pestaña del montaje de audio y suéltelo en una pista.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Ventana de montaje](#) en la página 132

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual

El menú contextual de la ventana de montaje le permite insertar archivos de audio en montajes de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en una área vacía de una pista.

2. En el menú emergente, haga clic en **Insertar archivos de audio** y seleccione el archivo de audio que desee insertar en la pista.
-

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar

Puede copiar y pegar un archivo de audio o una sección de un archivo de audio de la ventana de onda a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, seleccione la sección de audio a la que quiere que haga referencia el clip.
 2. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Copiar**, o pulse **Ctrl/Cmd - C**.
 3. En la ventana del montaje, seleccione la pista donde desea insertar el clip. La posición del clip está indicada por el cursor de edición.
 4. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd - V**.
-

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS

Puede copiar y pegar un archivo de audio del Explorador de archivos/Finder de macOS a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione un archivo de audio y pulse **Ctrl/Cmd - C**.
 2. En la ventana de montaje de audio, coloque el cursor de edición en la posición donde quiera insertar el clip.
 3. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd - V**.
-

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos

Puede arrastrar un archivo de audio de la ventana **Explorador de archivos** a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

NOTA

Lo siguiente también puede hacerse desde el Explorador de archivos/Finder de macOS.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione los archivos de audio a los que quiere que el clip haga referencia, y arrástrelos sobre una pista.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 48

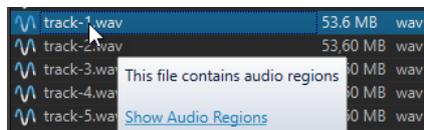
Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar

Si ha definido regiones de marcadores en un archivo de audio, puede arrastrar estas regiones directamente desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta una pista.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione el archivo de audio desde el que quiera insertar regiones de marcadores a su montaje de audio.

En el lado derecho de la ventana del **Explorador de archivos**, la sección de regiones de audio muestra los marcadores de regiones del archivo seleccionado. Esta sección está oculta por defecto. Para mostrar la sección de regiones de audio, seleccione un archivo de audio que contenga marcadores y haga clic en **Mostrar regiones de audio**.



3. Arrastre cualquier región a la pista.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 48

Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio

Si ha abierto más de un montaje de audio, puede copiar clips de uno a otro, o utilizar arrastrar y soltar o copiar y pegar.

PROCEDIMIENTO

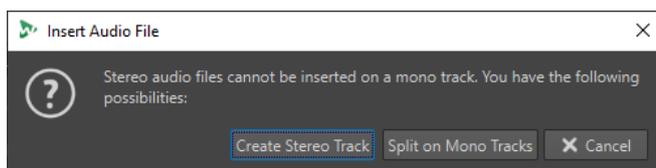
1. En un montaje de audio, seleccione los clips que quiera insertar en otro montaje de audio.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - Arrastre el clip hasta la pestaña de otro montaje de audio y suéltelo en una pista.

- Haga clic en **Ctrl/Cmd - C**. Abra otro montaje de audio y coloque el cursor de edición en la posición donde quiera insertar el clip. Haga clic en **Ctrl/Cmd - V**.
-

Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa

Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, puede decidir si crear automáticamente una pista estéreo o dividir el archivo estéreo en dos pistas mono.

Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono



Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, están disponibles las siguientes opciones en el diálogo **Insertar archivo de audio**:

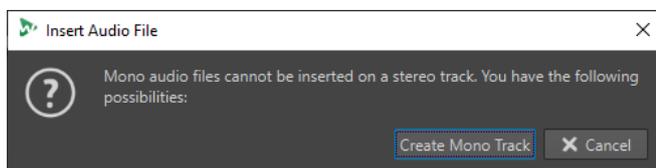
Crear pista estéreo

Crea una pista estéreo y la inserta en el archivo de audio estéreo.

Dividir en pistas mono

Divide el archivo de audio estéreo en dos pistas mono. Si la pista que está debajo de la primera pista ya es una pista mono, esta pista se usa para el segundo archivo mono. Si no hay una segunda pista mono, se crea una pista mono automáticamente.

Insertar archivos de audio mono en pistas estéreo



Al insertar una pista de audio mono en una pista estéreo, puede seleccionar **Crear pista mono** para crear automáticamente una pista mono debajo de la pista estéreo e insertar el archivo de audio mono aquí.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar archivos de audio en montajes de audio](#) en la página 151

Insertar clips en montajes de audio usando la ventana de clips

Puede arrastrar un clip de la ventana **Clips** a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Clips**.
 2. Seleccione uno o varios clips, y arrástrelos a una pista.
-

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Edición de clips

Todos los clips se muestran en la ventana **Clips**. En esta ventana puede editar y reordenar los clips, así como arrastrarlos al montaje de audio.

El clip activo se resalta en la lista de clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

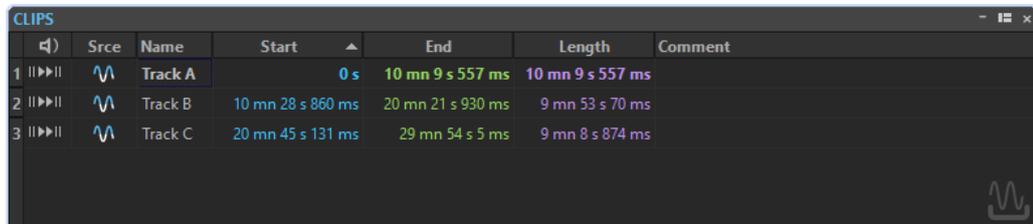
[Clips](#) en la página 150

[Ventana Clips](#) en la página 155

Ventana Clips

Esta ventana contiene una lista de los clips colocados en el montaje de audio activo junto con información adicional sobre los clips.

- Para abrir la ventana **Clips**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Clips**.



	Src	Name	Start	End	Length	Comment
1	▶▶	Track A	0 s	10 mn 9 s 557 ms	10 mn 9 s 557 ms	
2	▶▶	Track B	10 mn 28 s 860 ms	20 mn 21 s 930 ms	9 mn 53 s 70 ms	
3	▶▶	Track C	20 mn 45 s 131 ms	29 mn 54 s 5 ms	9 mn 8 s 874 ms	

Lista de clips

En las columnas de la lista de clips, puede ver los parámetros siguientes de cada clip:

- Nombre
- Orgn (Origen)
- Tiempo de inicio y final
- Duración
- Comentario

También puede reproducir un clip con o sin pausa. Hay disponibles los siguientes botones de reproducción:

Desde el inicio con pre-roll



Reproducir desde el principio con pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Desde el inicio con pre-roll** para reproducir desde el inicio con un pre-roll corto.

Desde el inicio



Reproducir desde el principio.

Seleccionar clips

Puede editar a la vez varios clips seleccionados.

- Para seleccionar un clip mientras deselecciona todos los demás clips seleccionados, haga doble clic en el área inferior del clip.

- Para seleccionar un clip, haga clic en él. Los clips seleccionados aparecen en un color diferente.
- Para seleccionar múltiples clips, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada haga clic en los clips.
- Para seleccionar un rango de clips, con la tecla **Mayús** presionada haga clic en ellos.
- Para seleccionar varios clips adyacentes, haga doble clic en el área superior del clip, y después del segundo clic, arrastre para seleccionar los clips adyacentes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

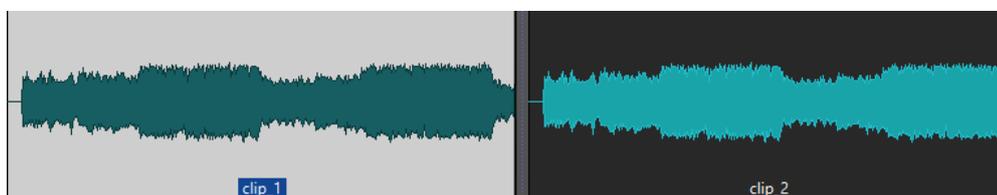
[Ventana Clips](#) en la página 155

[Rangos de selección en montajes de audio](#) en la página 156

[Menú Clip activo](#) en la página 160

Clips activos vs. Clips no activos

Un clip activo es el último clip que ha seleccionado, clicado, o editado. Solo puede estar un único clip activo al mismo tiempo. Por defecto, el clip activo se distingue por una etiqueta de nombre resaltada. Algunas funciones solo se pueden procesar en un clip activo.



Clip activo (izquierda) y clip no activo (derecha)

- Para abrir el menú **Clip activo**, haga clic derecho en un clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar clips](#) en la página 155

Rangos de selección en montajes de audio

Un rango de selección es un área seleccionada en una pista. El rango de selección puede estar total o parcialmente dentro de un clip o en una sección vacía de la pista. Puede hacer rangos de selección en una o en múltiples pistas.

- Para hacer un rango de selección, haga clic en el área superior de una pista y arrastre hacia la izquierda o la derecha en una o múltiples pistas.

Los rangos de selección son útiles para lo siguiente:

- Para editar clips cortando o borrando la selección, o recortando el clip a la selección.
- Para crear un nuevo clip arrastrando el rango de selección hasta otra pista.
- Para abrir una ventana de montaje con el rango de selección del archivo de audio de origen arrastrando el rango de selección hasta el **Editor de audio**.
- Para reproducir solo el rango de selección, bien el montaje de audio en su totalidad o solo el clip con la parte del clip intersecante.
- Para crear un bucle de reproducción dentro de la selección activando el bucle y seleccionando el modo **Bucle** en la barra de transporte.

Crear y editar rangos de selección en montajes de audio

Los rangos de selección se pueden redimensionar, crear, mover y quitar.

- Para crear un rango de selección en un área vacía de una pista, haga clic y arrastre con el ratón. La posición inicial y final, así como la duración del rango, se muestran en la línea de información.
- Para crear un rango de selección dentro de un clip, haga clic y arrastre con el ratón en el área superior del clip. La posición inicial y final, así como la duración del rango, se muestran en la línea de información.
- Para crear un rango de selección del área entre dos marcadores, haga doble clic entre estos últimos.
- Para crear un rango de selección a partir de un clip, abra la ventana **Clips** y con la tecla **Alt** presionada, haga clic en el número a la izquierda del clip correspondiente. Para ampliar el clip seleccionado, haga clic en el número a la izquierda del clip.
- Para redimensionar un rango de selección, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic y arrastre hacia la izquierda/derecha, o haga clic en los límites del rango de selección y arrástrelos.
- Para mover un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y **Mayús**, y arrastre el rango de selección hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para deseleccionar un rango de selección, haga clic en otro sitio del montaje de audio, o pulse **Esc**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Clips](#) en la página 155

Reorganizar clips

Puede organizar libremente los clips en la ventana de montaje.

Reordenar clips en montajes de audio arrastrando

En la ventana **Clips** se pueden reordenar los clips arrastrándolos hasta otra posición en la lista.

PROCEDIMIENTO

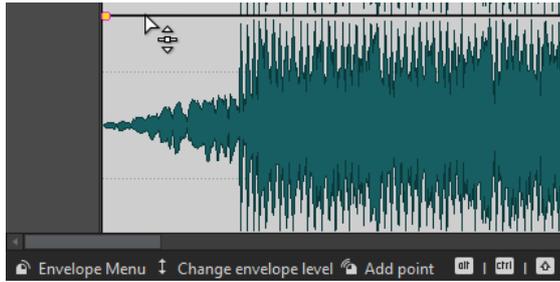
1. Abra la ventana **Clips**.
2. En la lista de clips, arrastre uno a una posición diferente dentro de la lista.
Puede mover más de un clip a la vez seleccionándolos y arrastrándolos. Si se seleccionan varios clips, se moverán todos los que se encuentren entre el clip seleccionado más a la izquierda y el clip seleccionado más a la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Clips](#) en la página 155

Línea de información

La línea de información, situada en la parte inferior de la ventana del **Montaje de audio**, muestra lo que ocurre cuando hace clic (ya sea con o sin teclas modificadoras) dependiendo de la posición del cursor.



Se usan los siguientes símbolos en la línea de información:

Clic único



Indica qué ocurre al hacer clic.

Doble clic



Indica qué ocurre al hacer doble clic.

Clic derecho



Indica que se puede hacer clic derecho para abrir un menú. El nombre del menú aparece a la derecha del símbolo.

Ctrl/Cmd-clic



Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic.

Alt-clic



Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Alt** y haciendo clic.

Mayús-clic



Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Mayús** y haciendo clic.

Arrastrar arriba/abajo



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia arriba/abajo.

Arrastrar izquierda/derecha



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia la izquierda/derecha.

Arrastrar en cualquier dirección



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento en cualquier dirección dentro del montaje de audio.

Arrastrar fuera del montaje de audio



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento fuera del montaje de audio.

Mover/Redimensionar clips o cambiar valores de envolventes



Esto indica que se están moviendo o redimensionando clips, o se están modificando los valores de la envolvente, por ejemplo.

Teclas modificadoras combinadas

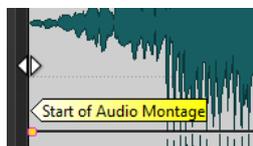


Indica que se pueden usar teclas modificadoras combinadas.

Posición de cuadrícula magnética en montajes de audio

Algunas posiciones, como los marcadores o el inicio o final de un clip, son magnéticas. Los elementos arrastrados se pueden ajustar a estas posiciones. Esto facilita la colocación exacta.

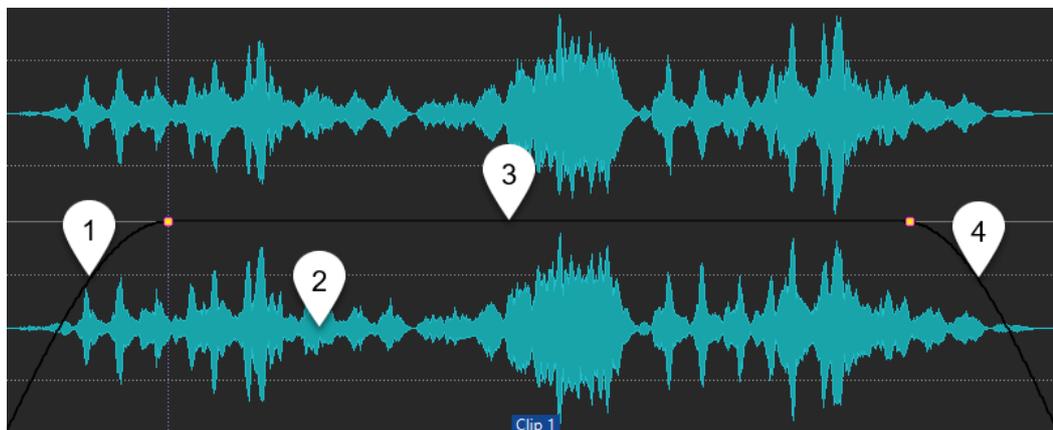
Por ejemplo, cuando mueve o redimensiona un clip y sus límites o punto de cue se acercan a uno de los bordes magnéticos, el clip se ajusta a esa posición. Se muestra una etiqueta que indica la posición de ajuste.



Para colocar el cursor en una posición magnética, haga clic en la línea de tiempo y mantenga el botón del ratón pulsado. Cuando ahora mueve el cursor verticalmente, el cursor salta al siguiente borde magnético.

Menús contextuales de clip

Se puede acceder a muchas funciones de edición para clips mediante los menús contextuales de clip. Según dónde se haga clic derecho en el clip, aparecerán diferentes menús contextuales.



1 Sección de fundido de entrada

Abre el menú emergente **Fundido de entrada** en el que puede editar el fundido de entrada.

2 Sección de sostenido

Abre el menú emergente **Envolvente** en el que puede editar la envolvente.

3 Sección de fundido de salida

Abre el menú emergente **Fundido de salida** en el que puede editar el fundido de salida.

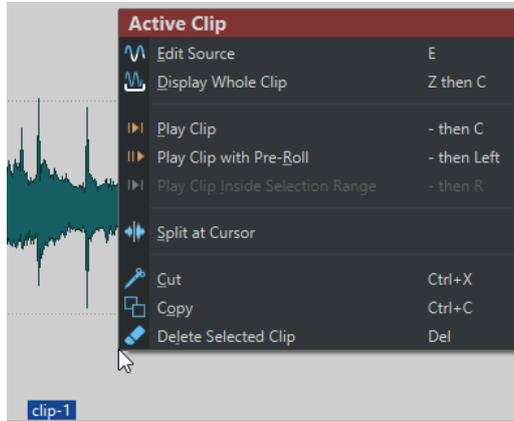
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Clip activo](#) en la página 160

Menú Clip activo

El menú emergente **Clip activo** le permite editar y reproducir el clip activo con o sin pre-roll.

- Para abrir el menú emergente **Clip activo**, haga clic derecho en un clip.



Editar origen

Abre el archivo de audio origen del clip en el **Editor de audio**.

Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Reproducir clip

Reproduce el clip activo.

Reproducir clip con pre-roll

Reproduce el clip activo con pre-roll.

Reproducir clip dentro del rango de selección

Reproduce el rango de audio seleccionado. Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

Dividir en cursor

Divide el clip activo en la posición del cursor de edición. También puede dividir en la posición del cursor de edición haciendo doble clic en el cursor de edición o pulsando **S**.

Cortar

Corta el clip activo al portapapeles. Después puede pegarlo en otra posición en una pista de montaje de audio.

Copiar

Copia el clip activo al portapapeles.

Borrar

Borra el clip activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 166

[Menús contextuales de clip](#) en la página 159

Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips

Puede dejar que los clips se solapen con otros clips, moverlos, y crear fundidos cruzados entre clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mover clips](#) en la página 161

Mover clips

Puede arrastrar un clip o todos los clips seleccionados a otra posición.

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione los clips que desee mover.
 2. Haga clic en el área de clips y arrastre los clips en cualquier dirección.
Al arrastrar, la línea de información muestra la posición de inicio actual del clip.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips](#) en la página 161

Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips

Hay varias opciones que le ayudan a la hora de mover y hacer fundidos cruzados entre clips.

Repercusión

Repercusión determina si los clips a la derecha se mueven, cuando mueve un clip. Las opciones de repercusión están disponibles en la pestaña **Editar** de la ventana del **Montaje de audio**.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista activa que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción también se aplica al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción se tiene en cuenta al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Ninguno

Desactiva la función de repercusión. Es decir, solo se mueve el clip seleccionado.

Fundido cruzado

Las siguientes opciones de fundido cruzado están disponibles en la pestaña **Fundido** de la ventana del **Montaje de audio**, en la sección de **Opciones**.

Solapamientos

Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de hacer fundidos cruzados automáticos.

- Si **Sin fundido cruzado automático** está activado, no se hace ningún fundido cruzado automático cuando se solapan los clips.
- Si **Solapamientos libres** está activado, se crean fundidos cruzados automáticos cuando un clip se solapa con otro clip en la misma pista. La duración del solapamiento determina la duración del fundido cruzado.

Opciones

- Si **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** está activado, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 137

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 140

Superponiendo clips

Los clips se pueden mover para que se solapen.

Tenga en cuenta lo siguiente:

- Las pistas en el montaje de audio son polifónicas: cada una de ellas puede reproducir a la vez varios clips solapados. Los clips solapados son transparentes. Permiten ver los clips subyacentes y sus formas de onda.
- Existen opciones de fundido cruzado que ajustan automáticamente las curvas de envolvente de nivel cuando se solapan clips.

Duplicar clips

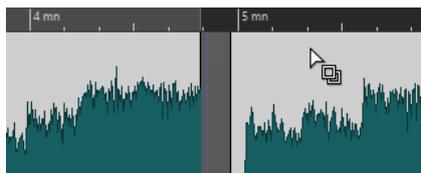
Puede duplicar rápidamente uno o varios clips mediante arrastrar y soltar. Puede arrastrar los duplicados de clips a otra posición en la misma pista, en otra pista o en otro montaje de audio.

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la de la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione uno o varios clips.
2. Haga clic en el área alta del clip y arrastre los clips a otra posición en la misma pista, en otra pista o en otra pestaña de montaje de audio.



El cursor cambia para indicar que se encuentra en el área alta del clip.

Durante la operación de arrastrar, una línea punteada indica dónde se colocará el primero de los clips copiados. La posición también se indica en la línea de información.

Los ajustes de **Repercusión** que puede hacer en la pestaña **Editar** de la ventana **Montaje de audio** se tienen en cuenta.

VÍNCULOS RELACIONADOS

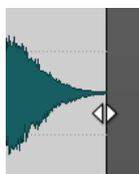
[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 137

Redimensionar clips

En este contexto el redimensionado normalmente significa mover los puntos de inicio y final de un clip. Esto revela más cantidad o menos cantidad del archivo de audio original.

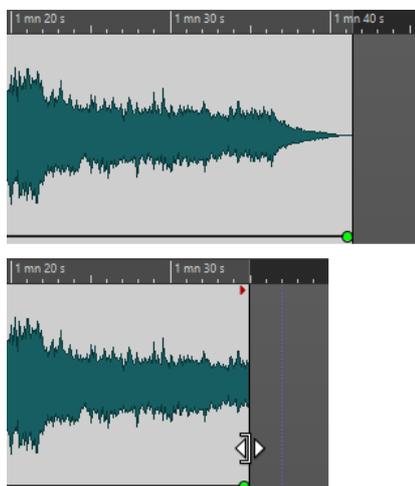
Para redimensionar un clip, haga clic en su borde izquierdo o derecho y mueva el punto inicial o final en una u otra dirección. No se puede arrastrar el límite de un clip más allá del punto inicial o final del archivo de audio al que hace referencia.

Si pulsa **Alt** al redimensionar, todos los clips seleccionados se redimensionarán por el mismo valor.



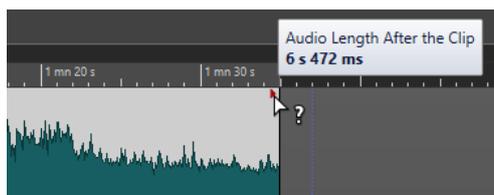
Indicador de clip redimensionado

Cuando redimensiona un clip, se muestra un pequeño triángulo en la esquina superior izquierda o derecha del clip, dependiendo de si redimensiona el inicio o el final del clip. Este indicador le puede ayudar a corregir errores, por ejemplo, cuando corta demasiada parte del clip y falta el inicio o el final del audio.



Clip antes y después de redimensionarlo. El indicador de la esquina superior derecha muestra que el clip se ha redimensionado.

Cuando pasa el ratón por encima del indicador del clip redimensionado, una caja de información muestra la duración del audio antes/después del clip. La unidad de tiempo mostrada depende de la unidad de tiempo de la regla de tiempo.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 161

Volcar clips seleccionados

Volcar clips le permite renderizar varios clips a un clip individual. Esto crea un nuevo archivo de audio en la carpeta de montaje. La renderización tiene en cuenta los ajustes de envolvente y los ajustes de ganancia de los clips. No se renderizan los efectos de pista.

Volcar clips crea un archivo de audio nuevo que el nuevo clip utiliza. El nuevo clip no tiene ajustes de envolvente o ajustes de ganancia. Después de renderizar, el nuevo clip suena como los clips anteriores. Su audio todavía se procesa a través de los plug-ins de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear clips a partir de clips seleccionados](#) en la página 164

Crear clips a partir de clips seleccionados

Puede renderizar varios clips a un clip individual. Los plug-ins, los ajustes de envolvente y los ajustes de ganancia se renderizan al nuevo clip.

PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio, seleccione los clips que quiera renderizar a un clip individual.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Clips seleccionados**, haga clic en **Volcar**.

RESULTADO

Los clips seleccionados se renderizan a un clip individual.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Volcar clips seleccionados](#) en la página 164

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 137

Dividir clips

Puede dividir clips para convertir un clip en dos clips independientes. Los dos clips tendrán el mismo nombre y la misma configuración. Los envolventes y fundidos se convierten de modo que los dos clips se reproduzcan como si aún fueran un mismo clip.

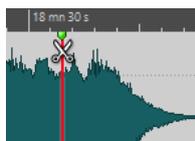
PRERREQUISITO

Decida si quiere crear fundidos cruzados automáticamente entre el clip izquierdo y el derecho. Para activar/desactivar esta opción, seleccione la pestaña **Fundido** y active/desactive **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** en la sección **Opciones**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic en la posición donde desee dividir el clip.

- Coloque el cursor del ratón en la posición del cursor de edición en el área superior del clip. El cursor se convierte en unas tijeras.



- Haga doble clic.
-

RESULTADO

El clip se dividirá en dos.

Suprimir partes de clips dentro de rangos de selección

Suprimir la parte de un clip de dentro de un rango de selección elimina el rango seleccionado y mueve la sección derecha del clip hacia la izquierda para rellenar el hueco.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana del montaje, seleccione un rango en un clip.
 - Seleccione la pestaña **Editar**.
 - En la sección **Borrado** haga clic en **Suprimir rango seleccionado**.
-

RESULTADO

El rango seleccionado se suprime y la sección derecha del clip se mueve hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Eliminar clips

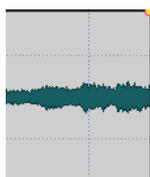
Eliminar clips no elimina el archivo de audio al que hacen referencia los clips.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
 - Haga clic derecho en un clip y seleccione **Borrar**.
 - Seleccione un clip y pulse **Supr**.
Para asegurarse de que no hay ningún rango de selección, pulse **Esc**.
-

Clips y puntos de cue

Un punto de cue es un marcador de posición definido perteneciente a un clip. Se puede colocar dentro o fuera del clip. Los puntos cue se muestran como líneas verticales compuestas por puntos.



Al mover un clip, su punto de cue es magnético a cualquier borde, marcador o posición. Esto tiene varios usos:

- Establecer el punto de cue en una posición relevante del audio para alinear el clip con otros clips, etc.
- Establecer el punto de cue antes del inicio de un clip a fin de colocar clips en fila con espacios predefinidos.
- Establecer el punto de cue en el punto de fundido de entrada o fundido de salida de un clip para mantener las duraciones de fundido definidas en fundidos cruzados.

NOTA

Cada clip puede tener un solo punto de cue. Si selecciona otra opción de inserción de punto de cue, el punto de cue se coloca en una nueva posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir puntos de cue](#) en la página 166

Añadir puntos de cue

Puede agregar un punto de cue para cada clip.

PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio, haga clic en la posición del clip en la que quiera definir un punto de cue.
 2. Seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Clip**, abra el menú emergente **Punto de cue**.
 4. Seleccione una de estas opciones:
 - **En el cursor**
 - **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto**
 - **Sigue el punto de final del fundido de entrada**
 - **Sigue el punto de inicio del fundido de salida**
 5. Opcional: seleccione **Punto cue final personalizado** y especifique un punto cue final personalizado.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Clips y puntos de cue](#) en la página 165

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 137

Gestionar archivos de origen de clips

Puede editar archivos que se usan en el montaje de audio actual del **Editor de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 166

Editar archivos de origen de clips

La edición del montaje de audio puede requerir el procesamiento o la edición de los archivos de audio reales a los que hacen referencia los clips.

Use uno de los métodos siguientes para editar el archivo de origen de un clip:

- Haga clic derecho en el clip que quiera editar y seleccione **Editar origen**. Se abre el archivo de origen del clip en el **Editor de audio**. Edite el clip, guárdelo y regrese al montaje de audio.
- Haga doble clic en el clip y arrástrelo a la lista de pestañas o en el **Editor de audio**.



Tenga en cuenta lo siguiente:

- Cualquier edición que realice de este modo afecta al archivo de audio de origen y por lo tanto a todos los clips que utilicen el archivo de audio, incluyendo los clips en otros montajes de audio.
- Puede deshacer/rehacer todos los cambios en los archivos de audio, incluso después de guardar el archivo. Estos cambios se reflejan inmediatamente en todos los montajes de audio abiertos.
- Si se utiliza **Archivo > Guardar como** para guardar el archivo de audio de origen con un nombre diferente, todos los montajes de audio abiertos que hagan referencia al archivo ahora harán referencia al nuevo archivo.

Envolventes para clips

Para los clips del montaje de audio, puede crear envolventes de volumen y fundidos, y de panorama.

Puede crear una curva de envolvente de nivel independiente para automatizar el nivel, para crear fundidos y fundidos cruzados, y para silenciar secciones de clips.

Puede editar la configuración de envolvente en la pestaña **Envolvente**, o haciendo clic derecho en una curva de envolvente. El menú de ajustes contiene opciones diferentes, dependiendo de si ha hecho clic en la parte del fundido de entrada, en la parte del fundido de salida, o en la parte sostenida.

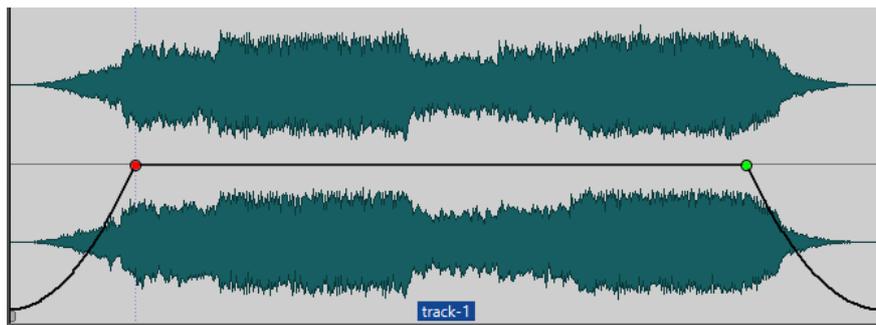
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 141

Envolventes de nivel

De modo predeterminado, todos los clips muestran una curva de envolvente de nivel. La envolvente se compone de tres partes: la parte del fundido de entrada, la parte sostenida y la parte del fundido de salida.

Los puntos en los lados izquierdo y derecho de la curva son los puntos de unión del fundido de entrada y del fundido de salida que separan las partes de fundido de la parte sostenida. Los puntos grises al inicio de un fundido de entrada y al final de un fundido de salida le permiten ver fundidos pequeños incluso cuando ha hecho zoom alejándose por completo.



La curva de envolvente indica si se han definido puntos, fundidos de entrada o fundidos de salida. Además de la curva, los cambios en la envolvente de nivel también se ven reflejados en la forma de onda.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 167

Seleccionar envolventes

Puede seleccionar envolventes de volumen/fundido y envolventes de panorama.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Selector**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y seleccione si quiere editar la envolvente **Volumen/Fundidos** o la envolvente **Panorama**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 167

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 141

Ocultar curvas de envolvente

Todos los clips muestran las envolventes de forma predeterminada. Puede ocultarlas si lo desea. No obstante, seguirán activos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Selector**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y seleccione **Ocultar todo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 167

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 141

Editar envoltentes de clips

Los puntos de curva le permiten crear curvas de volumen, curvas de panorama y curvas de fundido para un clip. La curva de envoltente se puede editar añadiendo y moviendo puntos de curva.

VÍNCULOS RELACIONADOS

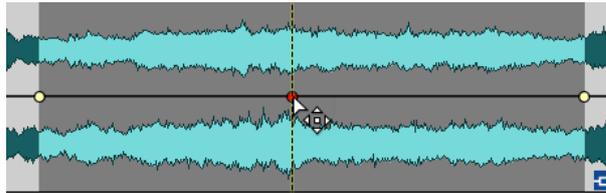
[Editar curvas de envoltente](#) en la página 170

Añadir puntos de curva de envoltente

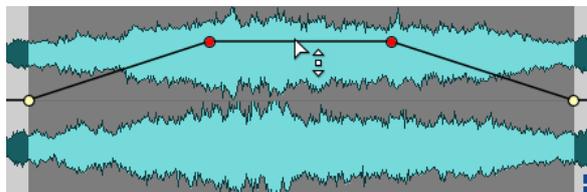
Puede añadir uno o múltiples puntos de curva de envoltente.

POSIBILIDADES

- Para añadir un punto de curva, haga doble clic en la curva de envoltente.
Si mantiene pulsado el botón del ratón después de hacer doble clic en la curva de la envoltente, puede mover el punto de la curva a otra posición.
- Para añadir múltiples puntos de curva dentro de un rango de selección, haga uno de lo siguiente:
 - Para añadir tres puntos de curva, haga un rango de selección y haga doble clic en la curva de la envoltente dentro del rango de selección.
Esto crea un punto de curva al principio y final de la selección, y un punto de curva en la posición en la que ha hecho clic. Si el rango de selección ya contiene un punto de curva y hace doble clic en la curva de la envoltente, se crean dos puntos de curva.

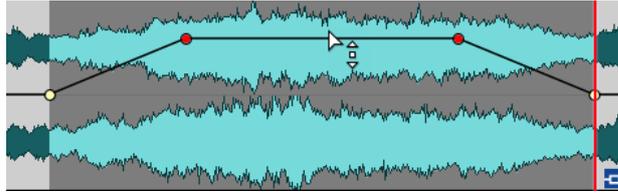


- Para añadir cuatro puntos de curva con dos puntos de curva al principio de la selección y dos puntos de curva al final de la selección, haga un rango de selección y haga clic y arrastre la curva de la envoltente hacia arriba o hacia abajo.
- Para añadir cuatro puntos de curva que tengan la misma distancia entre si, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre la curva de la envoltente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

- Para añadir cuatro puntos de curva en los que los dos puntos de curva del centro tengan una distancia mayor entre si que con el primer y el último punto de curva, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd - Alt** y haga clic y arrastre la curva de la envoltente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 167

[Editar curvas de envoltente](#) en la página 170

Editar curvas de envoltente

Muchas de las operaciones de edición que se utilizan normalmente en el contexto del sistema operativo del ordenador se pueden aplicar al editar curvas de envoltente. Además de estas, se aplican varios procedimientos específicos.

POSIBILIDADES

- Para eliminar un punto de curva, haga doble clic en el punto. El punto de curva entre las partes sostenida y de fundido de la envoltente no se pueden eliminar.
 - Para seleccionar múltiples puntos de curva, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic en los puntos de curva que quiera seleccionar.
 - Para seleccionar varios puntos, con la tecla **Alt** presionada, haga clic y arrastre el rectángulo de selección.
 - Para eliminar múltiples puntos de curva, seleccione los que desee eliminar, haga clic derecho en uno de ellos y seleccione **Borrar puntos seleccionados**.
 - Para mover todos los puntos seleccionados, haga clic en uno de ellos y arrastre.
 - Para aumentar o reducir el valor de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia arriba o abajo.
 - Para cambiar la posición de tiempo de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia la izquierda o derecha.
 - Para aumentar o reducir la curva de envoltente en su totalidad, cerciórese de que no haya ningún punto de curva seleccionado, haga clic en la curva de envoltente y arrastre hacia arriba o abajo. No arrastre un segmento que esté limitado por puntos seleccionados.
 - Para ajustar los envoltentes en todos los clips seleccionados, presione **Alt** y arrastre cualquier curva de envoltente hacia arriba o abajo. Se trata de un modo rápido para ajustar el nivel o panorama de múltiples clips al mismo tiempo, y también para ajustar simultáneamente ambos lados de una envoltente estéreo a la vez.
 - Para mover verticalmente un punto de fundido de entrada/salida, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre el punto de fundido.
 - Para cambiar el nivel o el tiempo de fundido de entrada/salida de varias envoltentes a la vez, seleccione los clips que desee editar, pulse **Alt** y modifique la envoltente con el ratón.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 167

[Añadir puntos de curva de envoltente](#) en la página 169

Restablecer curvas de envoltente

Puede restablecer los puntos de curva al nivel por defecto de 0 dB.

POSIBILIDADES

- Para restablecer un solo punto a 0 dB, seleccione el punto, haga clic derecho en él, y seleccione **Reiniciar puntos seleccionados**.
 - Para restablecer toda la curva de envolvente a su configuración por defecto, haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Reiniciar nivel a 0 dB**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar envoltentes de clips](#) en la página 169

[Envoltentes para clips](#) en la página 167

Aumentar los niveles de las selecciones

Puede aumentar el nivel de audio con tiempos específicos de bajada y de subida (20 ms por defecto) y luego ajustar el nivel.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, dentro de un clip, seleccione el rango de la sección a la que desee subir el nivel.
 2. Haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Subir nivel de selección con envolvente**.
Se aumentará el nivel del rango de selección.
 3. Haga clic en la envolvente del rango de selección y arrastre hacia arriba o abajo para ajustar el nivel.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar envoltentes de clips](#) en la página 169

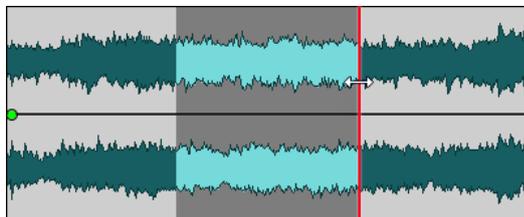
Silenciar rangos seleccionados de clips

Puede silenciar un rango seleccionado bajando el volumen a -144 dB.

Las secciones silenciadas no se ven afectadas cuando se arrastra la curva de envolvente hacia arriba o hacia abajo.

PROCEDIMIENTO

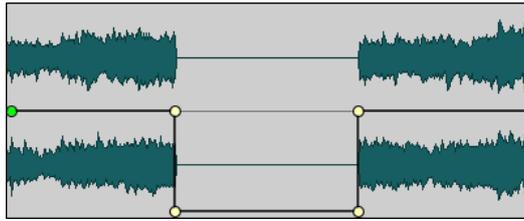
1. En la ventana del montaje, en un clip, haga un rango de selección para la sección que desee silenciar.



2. Haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Silenciar selección con envolvente**.
-

RESULTADO

Se silenciará la sección. Se aplica un fundido de entrada y un fundido de salida de 20 ms a la sección silenciada.



VÍNCULOS RELACIONADOS

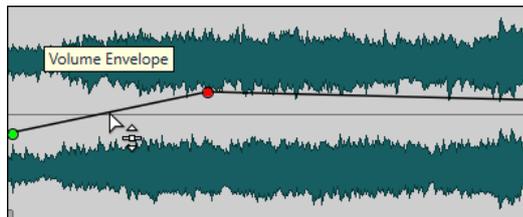
[Editar envolventes de clips](#) en la página 169

Cambiar las envolventes de nivel general de los clips

La curva de envolvente no contiene puntos de envolvente de nivel, pero la puede usar para cambiar el nivel general de un clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque el cursor del ratón en la curva de envolvente. El cursor del ratón adopta la forma de un círculo con dos flechas que apuntan hacia arriba y abajo.



2. Haga clic y arrastre la curva hacia arriba o abajo para cambiar el nivel de la envolvente del clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar envolventes de clips](#) en la página 169

Ducking de pistas

Ducking le permite controlar el nivel de una pista de audio con otra pista de audio.

Por lo general, esto se usa para atenuar el nivel de una pista de audio que contiene música o sonido ambiente cada vez que una señal está presente en una pista de voz de acompañamiento. La pista que contiene la música se llama pista portadora y la pista que contiene la grabación de voz se llama pista moduladora.

Puede seleccionar múltiples pistas de voz como pistas moduladoras para una pista portadora. También puede aplicar ducking a pistas moduladoras, por ejemplo, para dar prioridad a una pista de voz por encima de otra.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Aplicar ducking para pistas](#) en la página 173

[Ajustes del ducker para ducking de pista](#) en la página 173

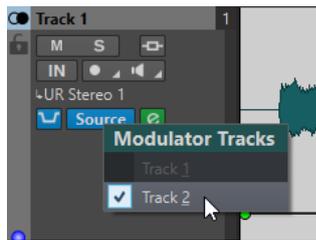
Aplicar ducking para pistas

PRERREQUISITO

Tiene dos pistas de audio y quiere atenuar el nivel de una de las pistas cada vez que hay una señal en la otra pista.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione la pista portadora, es decir, la pista que contiene la música.
2. En el área de control de pista de la pista portadora, active **Ducker act./desact.**
3. Haga clic en **Origen** para abrir el menú **Pistas moduladoras** y seleccione una o múltiples pistas moduladoras, es decir, las pistas que contienen la grabación de voz.



4. Reproduzca el montaje de audio.
El volumen de la pista de música se baja cada vez que la pista de voz contiene una señal.
5. Opcional: haga clic en **Ajustes del ducker** para abrir el plug-in **Ducker** y cambie los ajustes de ducking para ajustar de forma precisa el efecto de ducking.
6. Opcional: si está usando múltiples pistas moduladoras, también puede aplicar ducking a las pistas moduladoras.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir pistas](#) en la página 148

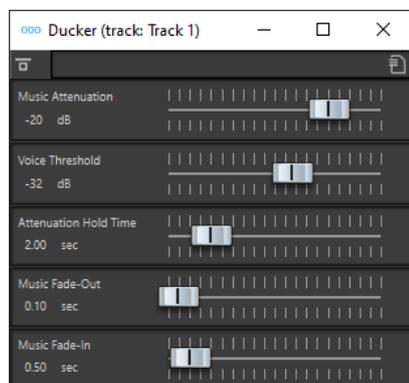
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 133

[Ajustes del ducker para ducking de pista](#) en la página 173

Ajustes del ducker para ducking de pista

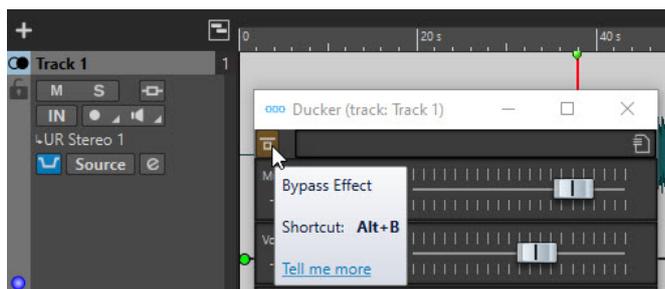
Los ajustes del **Ducker** le permiten hacer ajustes para el efecto de ducking de pistas.

- Para abrir los ajustes del **Ducker**, active **Ducker act./desact.** en el área de control de pista y haga clic en **Ajustes del ducker**.



Bypass efecto

Si esta opción está activada, el **Ducker** se omite durante la reproducción.



Presets

Le permite guardar y cargar presets de ducking.

Music Attenuation

Le permite especificar la reducción de nivel que se aplica a la pista de música (portadora).

Voice Threshold

Le permite establecer el umbral de nivel de la pista de voz (moduladora) que dispara el ducking. Si el nivel de la pista de voz supera el umbral, el nivel de la pista de música (portadora) se reduce.

Attenuation Hold Time

Cuando el nivel de la pista de voz cae por debajo del umbral de voz establecido, **Attenuation Hold Time** determina durante cuánto tiempo el nivel de la pista portadora permanece reducido antes de que empiece a subir de nuevo hasta su nivel original.

Music Fade-Out

Determina el tiempo que transcurre para que el nivel de la música cambie de 0 dB al nivel establecido en **Music Attenuation**.

Music Fade-In

Determina el tiempo que tarda el nivel en subir al nivel original cuando el nivel de la pista de voz (moduladora) cae por debajo del **Voice Threshold** (umbral de voz) establecido, y después del **Attenuation Hold Time** especificado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ducking de pistas](#) en la página 172

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 133

Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel. Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno se atenúa progresivamente para que entre el otro.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear fundidos en clips](#) en la página 175

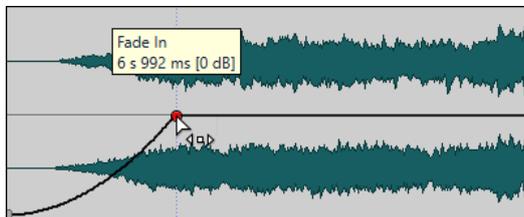
Crear fundidos en clips

De manera predeterminada, todos los clips muestran puntos de empalme de fundido de entrada y de salida. Estos pueden arrastrarse horizontalmente para producir un fundido de entrada o de salida en el clip.

Puede añadir puntos de envolvente a un fundido del mismo modo que con las envolventes de nivel.

- Para crear un fundido de entrada, haga clic en el punto de fundido de entrada al inicio de un clip, y arrástrelo hacia la derecha.
- Para crear un fundido de salida, haga clic en el punto de fundido de salida al final de un clip, y arrástrelo hacia la izquierda.
- Para crear un fundido de entrada o de salida en una posición de tiempo concreta, use la opción **Aplicar tiempo de fundido** de la pestaña **Fundido**. Introduzca el valor de tiempo en el campo de tiempo y haga clic en **Aplicar tiempo de fundido**.
- Para mover un punto de fundido de entrada/salida verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.
- Para ajustar los puntos de fundido de entrada/salida en todos los clips seleccionados simultáneamente, mantenga pulsado **Alt** y arrastre hacia arriba o hacia abajo un fundido de entrada/salida. Se trata de un modo rápido para ajustar los fundidos de múltiples clips al mismo tiempo.
- Para crear un fundido cruzado, mueva un clip sobre otro. Se crea automáticamente un fundido cruzado en el punto de empalme.

La curva de fundido de entrada/salida resultante se muestra en el clip, y el fundido también se refleja en la forma de onda. Si coloca el ratón sobre el punto del fundido de entrada, se muestra el tiempo del fundido de entrada en segundos y milisegundos, y el volumen en dB.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 174

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 140

Menús de fundido de entrada y fundido de salida

En este menú, se pueden seleccionar varios presets de curvas de fundido y otras opciones.

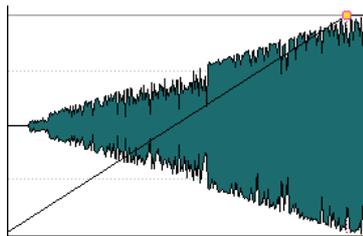
- Para abrir el menú emergente **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**, haga clic derecho en los puntos de fundido de entrada o de salida.

Zoom en rango de fundido de entrada/Zoom en rango de fundido de salida

Ajusta la vista para mostrar principalmente la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

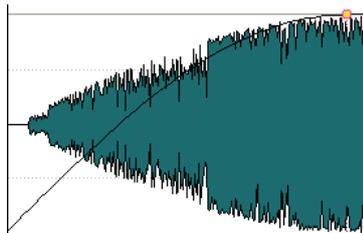
Lineal

Cambia el nivel linealmente.



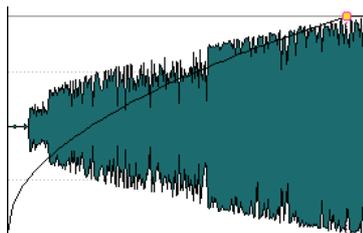
Seno (*)

Cambia el nivel según el primer cuarto de período de la curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



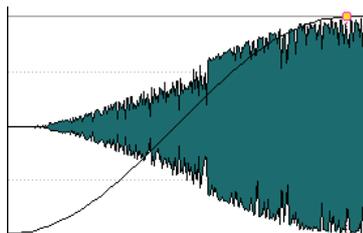
Raíz cuadrada (*)

Cambia el nivel según la curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



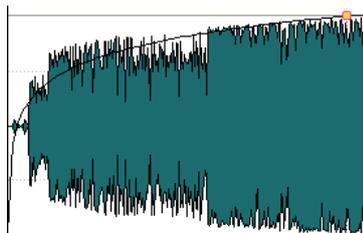
Sinusoidal

Cambia el nivel según medio período de la curva sinusoidal.



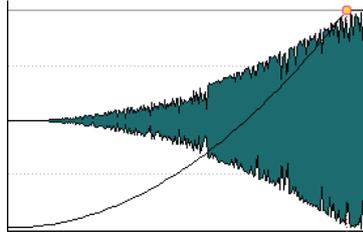
Logarítmica

Cambia el nivel de forma logarítmica.



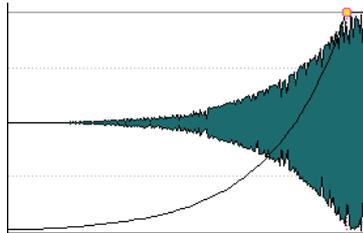
Exponencial

Cambia el nivel de forma exponencial.



Exponencial+

Cambia el nivel de forma fuertemente exponencial.



VÍNCULOS RELACIONADOS

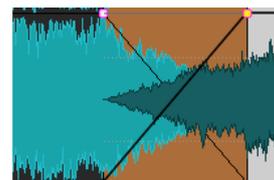
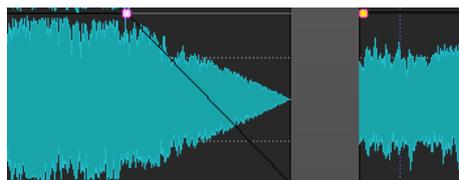
[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 174

Editar fundidos cruzados

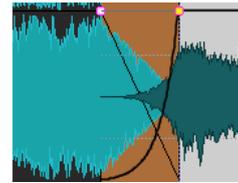
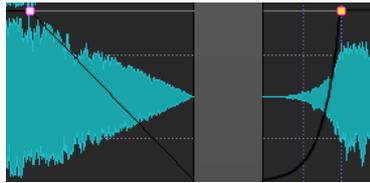
Puede crear fundidos cruzados con formas y duraciones independientes en las curvas de fundido de entrada y fundido de salida.

El fundido cruzado automático predeterminado es lineal. Usa la misma forma y duración de fundido de entrada y de salida. Se aplican las siguientes reglas:

- Un fundido cruzado incluye fundido de entrada y de salida.
- Puede editar las curvas de fundido de entrada y de salida en los fundidos cruzados igual que en los fundidos.
- Para redimensionar el tiempo de fundido simétricamente, pulse **Mayús**, haga clic en la zona de fundido, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Para mover la región con fundido cruzado a la vez que se mantiene su longitud, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en la zona de cruce, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Cuando usted mueve un clip para que se superponga a otro clip para producir un fundido, y ninguno de los dos tiene un fundido definido en la superposición, se crea un fundido predeterminado, si está activada una de las funciones de fundido cruzado automático.
- Al mover un clip con una curva de fundido definida para que se solape con otro clip sin fundido definido, el clip que no ha movido coge automáticamente la misma forma de fundido que el clip movido, con una compensación de amplitud. Esto solo se aplica si la duración del fundido de salida del clip no movido se pone en cero.



- Si ambos clips tienen curvas de fundido diferentes, se crea un fundido cruzado asimétrico.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 161

Efectos de pista

Puede añadir plug-ins de efecto VST a pistas de un montaje de audio. Los efectos de pista afectan todos los clips de una pista.

Se pueden utilizar los plug-ins VST 2 y VST 3 en el montaje de audio. Cada pista se puede procesar independientemente por hasta 4 plug-ins de efectos VST.

NOTA

Los efectos que se utilizan para las pistas deben admitir audio estéreo, incluso si la pista de audio es mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector de pista](#) en la página 178

[Añadir efectos a pistas](#) en la página 183

Ventana Inspector de pista

Esta ventana le permite limpiar y mejorar su audio, añadir plug-ins de efectos a pistas y hacer ajustes de ganancia y panorama. Puede usar **DeEsser**, **DeNoiser** y **DeHummer** para limpiar su audio. **Voicer Exciter**, **Reverb**, **EQ** y **Maximizer** le permiten mejorar su audio.

- Para abrir la ventana **Inspector de pista**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Inspector de pista**.



Color de pista y nombre

Color de pista

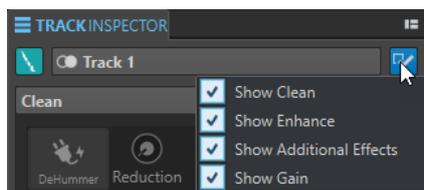
Le permite especificar un color para la forma de onda de la pista activa.

Nombre

Le permite especificar un nombre para la pista activa.

Visibilidad de paneles

Le permite mostrar u ocultar paneles en la ventana **Inspector de pista**.



Están disponibles las siguientes opciones:

- **Mostrar Limpieza**
- **Mostrar Mejora**
- **Mostrar Efectos adicionales**
- **Mostrar Ganancia**

Limpieza

El panel **Limpiar** contiene un **DeHummer**, **DeNoiser** y **DeEsser** para eliminar sonidos y ruidos indeseados de su audio en tiempo real.

Plegar/Desplegar panel Limpiar

Pliega o despliega el panel **Limpiar**.

Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

DeHummer

DeHummer le permite disminuir las interferencias de los zumbidos de potencia que se producen por una mala toma de tierra o un equipo de grabación poco fiable. Esto se hace eliminando las frecuencias correspondientes del audio.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de zumbidos.
- **Listen** le permite escuchar la señal que se eliminó del material de audio. Esto le permite verificar que eliminó las partes correctas del audio.
- **50 Hz y 60 Hz** le permiten eliminar el ruido armónico con una frecuencia fundamental a 50 o 60 Hz. Estas frecuencias molestas pueden estar causadas por ruido eléctrico debido a un equipo de grabación con mal aislamiento o blindaje, por ejemplo.

DeNoiser

DeNoiser le permite eliminar ruido del material de audio, por ejemplo, sonido ambiente.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de ruido.
- **Listen** le permite escuchar la señal que se eliminó del material de audio original. Esto le permite verificar que eliminó las partes correctas del audio.

DeEsser

DeEsser es un compresor que reduce la sibilancia excesiva, principalmente en grabaciones de voz.

Por ejemplo, puede utilizarlo cuando una colocación cercana de un micrófono de proximidad y la ecualización pueden conllevar a situaciones en las que el sonido general sea correcto, pero se producen sibilantes no deseadas.

Al grabar una voz, la posición del **DeEsser** en la cadena de señal suele ser después del preamp de micrófono o antes de un compresor/limitador. Esto evita que el compresor/limitador limite innecesariamente la dinámica general de la señal.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de sibilancia.
- **Listen** le permite escuchar la señal que se eliminó del material de audio original. Esto le permite verificar que eliminó las partes correctas del audio.

- **Character** le permite especificar la frecuencia en la que se aplica **DeEsser**. Un ajuste bajo de **Character** se usa generalmente para voces masculinas graves, por ejemplo. Ajustes más altos de **Character** se aplican generalmente a voces más agudas de mujeres o niños, por ejemplo.
- El medidor **Reduction** muestra cuánto está trabajando el **DeEsser**.

Mejorar

El panel **Mejora** contiene el **Voice Exciter**, el **Reverb**, el **EQ** y el **Maximizer** que le permiten aumentar la claridad, la expresión y la profundidad de su audio en tiempo real.

Plegar/Desplegar panel Mejora

Pliega o despliega el panel **Mejora**.

Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

Voice Exciter

Voice Exciter le permite añadir armónicos superiores y aumentar la claridad e inteligibilidad de sus grabaciones de voz.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de efecto.
- **Clarity** le permite aumentar la claridad e inteligibilidad de su grabación de voz.

Reverb

Reverb le permite añadir más espacio y amplitud a las grabaciones que suenen apagadas o sosas.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Size** le permite especificar el tamaño de la habitación.
- **Mix** le permite establecer el balance de nivel entre la señal con efecto y la señal sin efecto.

EQ

El **EQ** de tres bandas le permite domar o potenciar los rangos de frecuencia **Low**, **Mid** y **High**. Un filtro adicional **Low Cut** le permite eliminar las frecuencias que están por debajo de 30 Hz para una mayor claridad.

Las bandas del EQ tienen las siguientes especificaciones:

- **Low**: low-shelf, frecuencia 250 Hz, 12 dB/octava
- **Mid**: peak, frecuencia 1500 Hz, Q 1, 12 dB/octava
- **Hi**: high-shelf, frecuencia 5000 Hz, 12 dB/octava

Maximizer

Maximizer le permite añadir sonoridad y pegada a su grabación asegurándole que la señal no excede -1 dB. El dial **Optimize** le permite especificar la cantidad de compresión que se aplica.

Efectos adicionales

El panel **Efectos adicionales** le permite añadir más efectos de pista.

Plegar/Desplegar panel Efectos adicionales

Pliega o despliega el panel **Efectos adicionales**.

Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

Añadir efecto

Le permite añadir un efecto.

Nombre del efecto

Haga clic en el nombre del efecto para abrir la ventana de efectos correspondiente.

Haga clic derecho en el nombre de un efecto para abrir el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un efecto nuevo.

Latencia

Si un plug-in tiene latencia, el valor de latencia se muestra junto el nombre del plug-in.



Presets

Le permite guardar y restaurar presets de plug-ins.

Opciones de efectos

Abre el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un plug-in nuevo y eliminar el plug-in.

Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

Ganancia

En este panel, puede editar los ajustes de **Ganancia** y **Panorama** de sus pistas.

Plegar/Desplegar panel Ganancia

Pliega o despliega el panel **Ganancia**.

Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

Ganancia

Le permite definir la ganancia de los efectos.

Panorama

Le permite definir el panorama de los efectos de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Efectos de pista](#) en la página 178

[Presets](#) en la página 61

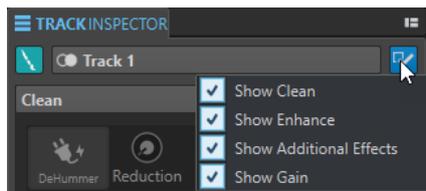
[Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector de pista](#) en la página 182

Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector de pista

Puede mostrar u ocultar paneles en la ventana **Inspector de pista** para centrarse en los paneles que necesite.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Inspector de pista**, haga clic en **Visibilidad de paneles**.



2. Seleccione los paneles que quiera mostrar. Están disponibles las siguientes opciones:
 - **Mostrar Limpieza**
 - **Mostrar Mejora**
 - **Mostrar Efectos adicionales**
 - **Mostrar Ganancia**
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector de pista](#) en la página 178

Añadir efectos a pistas

Puede agregar plug-ins de efecto a cada pista del montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir efectos mediante la ventana Inspector de pista](#) en la página 183

[Añadir efectos a través del área de control de pista](#) en la página 183

[Eliminar efectos de pistas](#) en la página 184

Añadir efectos mediante la ventana Inspector de pista

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
 2. Seleccione la pista para la que quiera añadir efectos.
 3. En la ventana **Inspector de pista**, en el panel **Efectos adicionales**, haga clic derecho en una ranura de efecto y seleccione un plug-in.
-

RESULTADO

El plug-in seleccionado se abre en una ventana.

NOTA

Puede añadir plug-ins durante la reproducción. Sin embargo, si añade un plug-in con una latencia mayor que cero, es recomendable detener y reiniciar la reproducción para evitar discrepancias en la temporización. Además, un pequeño número de plug-ins VST podrían cambiar su latencia dependiendo de los ajustes de los parámetros. En tal caso, cerciórese de detener y reiniciar la reproducción tras el cambio de latencia.

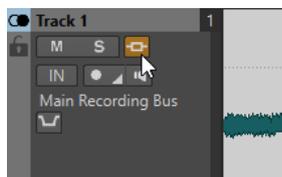
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector de pista](#) en la página 178

Añadir efectos a través del área de control de pista

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En el área de control de pista de una pista mono o estéreo, haga clic en **Efectos**.



3. En el menú **Efectos**, seleccione un efecto de pista.

RESULTADO

El plug-in seleccionado se abre en una ventana.

NOTA

Puede añadir plug-ins durante la reproducción. Sin embargo, si añade un plug-in con una latencia mayor que cero, es recomendable detener y reiniciar la reproducción para evitar discrepancias en la temporización. Además, un pequeño número de plug-ins VST podrían cambiar su latencia dependiendo de los ajustes de los parámetros. En tal caso, cerciórese de detener y reiniciar la reproducción tras el cambio de latencia.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 133

Eliminar efectos de pistas

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Abra la ventana **Inspector de pista**.
3. En el panel **Efectos adicionales**, haga clic derecho en el efecto que quiera eliminar y seleccione **Eliminar plug-in**.

RESULTADO

El efecto se eliminará de la ranura.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector de pista](#) en la página 178

[Añadir efectos a pistas](#) en la página 183

Cambiar el orden de los efectos

El orden de los efectos en la lista determina el orden de procesado.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector de pista**, en la lista de efectos, arrastre el efecto que desee recolocar a otra posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Efectos de pista](#) en la página 178

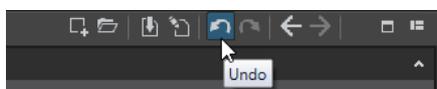
[Ventana Inspector de pista](#) en la página 178

Deshacer cambios en efectos

Los cambios en la configuración de los efectos se pueden deshacer/rehacer. Sin embargo, WaveLab Cast solo registra los cambios cuando cierra la ventana del plug-in o selecciona otra pestaña de la ventana del plug-in.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de plug-in, haga clic en otra ventana para perder el foco del plug-in en el que desee deshacer la configuración.
2. Regrese al plug-in en el que desee deshacer la configuración.
3. En la barra de comandos de la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Deshacer** o **Rehacer**.



Ajustar la ganancia de efectos

Puede establecer la **Ganancia** de los efectos para cada pista individualmente.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector de pista**, ajuste la **Ganancia**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector de pista](#) en la página 178

Mezclar – La función renderizar

La función **Renderizar** le permite mezclar todo el montaje de audio o una región del mismo en un solo archivo de audio.

Para obtener un archivo de audio de un montaje de audio, se necesita una mezcla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 206

Renderizar montajes de audio a archivos de audio

Puede renderizar regiones de un montaje de audio o todo un montaje de audio a un único formato de archivo.

PRERREQUISITO

Configure su montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Salida**, haga clic en **Renderizar**.
3. En el menú **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
4. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
5. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga clic en **Editar**.
6. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Opcional: haga ajustes adicionales en la sección **Opciones**.
9. Haga clic en **Iniciar**.

RESULTADO

El montaje de audio se renderiza.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mezclar – La función renderizar](#) en la página 185

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

Importar CDs de audio

Puede importar archivos de CD de audio. El CD de audio importado se abre como un montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Importar**.
2. Haga clic en **CD de audio**.
3. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo de CD de audio básico que quiere importar y haga clic en **Importar**.

RESULTADO

El CD de audio importado se abre como un nuevo montaje de audio sin título, que contiene todas las pistas de audio guardadas en el archivo de CD de audio.

Grabación

Puede grabar audio en la ventana del **Editor de audio** y del **Montaje de audio**.

Puede usar los siguientes métodos de grabación:

- En el **Editor de audio**, puede grabar archivos con múltiples opciones a través del diálogo **Grabación**.
- En la ventana **Montaje de audio**, puede grabar múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.
- Puede grabar mientras se escuchan los efectos al monitorizar la señal de entrada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grabar en el editor de audio](#) en la página 187

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 190

[Diálogo Grabación](#) en la página 188

[Monitorización de entradas](#) en la página 195

Grabar en el editor de audio

Antes de empezar a grabar, configure el diálogo **Grabación**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga clic en el botón **Grabar** o pulse ***** en el teclado numérico.
Se abre el diálogo **Grabación**.
2. En la sección **Archivo a crear** en el diálogo **Grabación**, abra el menú emergente y seleccione si desea grabar un archivo nombrado o un archivo temporal.
3. Seleccione un nombre de archivo y la ubicación donde desea guardar el archivo.
4. Seleccione el formato de audio de uno de los modos siguientes:
 - Haga clic en la flecha abajo para seleccionar un formato de audio de preset.
 - Haga clic en el texto del formato de audio para abrir el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione el formato y haga clic en **Aceptar**.
5. Seleccione si quiere mostrar el visor **Nivel** o **Espectro** mientras se graba.
6. Haga clic en **Grabar** para iniciar la grabación.
El fondo de diálogo **Grabación** se vuelve de color rojo para indicar que se está grabando.
7. Opcional: pause la grabación haciendo clic en el botón **Pausa**.
8. Opcional: ponga marcadores durante la reproducción haciendo clic en los botones para depositar marcadores.
9. Cuando termine de grabar, haga clic en **Detener**.
10. Opcional: si desea grabar otra toma, vuelva a hacer clic en **Grabar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 188

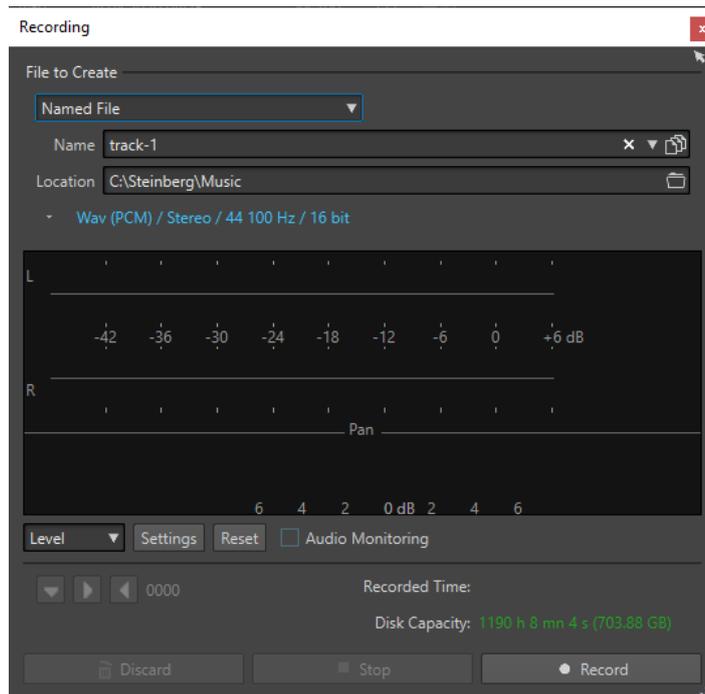
[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 190

Diálogo Grabación

En este cuadro de diálogo, puede realizar ajustes de grabación y empezar a grabar un archivo de audio.

Para abrir el diálogo **Grabación**, haga uno de lo siguiente:

- Abra el **Editor de audio** y haga clic en **Grabar** en la barra de transporte.
- En otros espacios de trabajo, pulse **Alt/Opción** y haga clic en **Grabar** en la barra de transporte.
- En la ventana **Montaje de audio**, pulse **Alt/Opción - R**.



Botones principales



Descartar

Detiene la grabación y elimina lo que se ha grabado hasta ahora.

Detener

Detiene la grabación.

Grabar

Empieza a grabar. En función de las opciones de grabación, el modo **Pausa** está activado.

Ajustes

Archivo a crear

Especifique si quiere grabar a un **Archivo temporal** para guardarlo después, o grabar en un **Archivo nombrado** con un nombre y ubicación específicos.

Nombre

El nombre del archivo que desea escribir, sin la ruta. Cuando escribe, se muestran todos los archivos de la carpeta seleccionada que empiezan por las mismas letras. Para mostrar todos los archivos de la carpeta seleccionada, haga clic en el icono de lista.

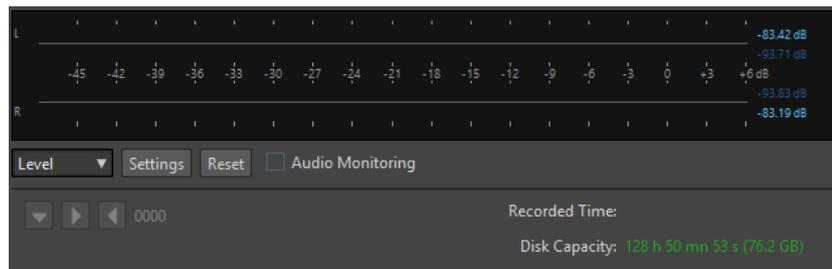
Ubicación

Especifica la carpeta donde desea guardar la grabación.

Formato de archivo de audio

Abre el diálogo **Formato de archivo de audio**, donde puede especificar el formato de archivo.

Medidores



Nivel/Espectro

Especifica si se muestra el **Medidor de nivel** o el **Espectrómetro**.

Ajustes

Si está seleccionado el visor **Nivel**, este botón abre el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, en el que puede personalizar los ajustes de los medidores.

Si el visor **Espectro** está seleccionado, se abre un menú emergente en el que puede seleccionar los niveles de audio que deberá mostrar el medidor. Están disponibles los siguientes ajustes para el visor de **Espectro**:

- **Restringir a niveles de audio altos**
- **Incluir niveles de audio medios**
- **Incluir niveles de audio bajos**

Reinicializar

Reinicializa los valores de pico.

Monitorización de audio

Si esta opción está activada, también se envía la entrada de audio a los puertos de salida.

Botones de marcadores

Le permiten establecer marcadores durante la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

[Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones](#) en la página 189

[Diálogo Configuración medidores de nivel/pan](#) en la página 225

Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones

En la parte inferior del diálogo **Grabación** se encuentra un visor de medición. Resulta útil para comprobar el nivel de entrada y el espectro de frecuencia de la señal de entrada.

Puede activar los medidores marcando la casilla **Monitorización de audio**.

Para reinicializar los medidores, haga clic en el botón **Reinicializar**.

Medidor de nivel

En el **Medidor nivel**, las barras horizontales muestran el nivel de pico (barras exteriores) y la sonoridad media (VU, barras interiores) de cada canal. También se muestran los valores de forma numérica. Cuando hace clic en el botón **Ajustes**, se abre el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**.

Espectrómetro

El **Espectrómetro** muestra un diagrama de barras que da una representación gráfica continuada del espectro de frecuencia. En **Ajustes**, aparece un menú emergente en el que puede decidir si desea restringir a los niveles de audio altos o incluir los niveles de audio medios o bajos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 188

Indicador Capacidad del disco

Este indicador de la parte inferior del diálogo **Grabación** indica la cantidad aproximada de espacio disponible en el disco duro especificada en la sección **Archivo a crear**, o el disco duro que se ha seleccionado para los archivos temporales.

NOTA

Cuando quedan menos de 30 segundos de espacio disponible en el disco duro, la indicación de capacidad del disco es de color rojo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 188

Grabar en la ventana del montaje de audio

Puede grabar una o múltiples pistas directamente en el montaje de audio. Por ejemplo, esto le permite grabar cada orador de un Podcast a una pista específica.

Dependiendo de su dispositivo ASIO conectado, WaveLab Cast detecta automáticamente los buses de entrada disponibles y crea los buses de entrada estéreo y mono en las **Conexiones de Audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 191

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 191

[Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 192

[Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 192

[Grabación en múltiples pistas](#) en la página 193

Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación (solo para dispositivos ASIO)

Antes de que pueda iniciar la grabación, debe asignar los buses de entrada. Si está usando un dispositivo ASIO, por ejemplo, una interfaz UR de Steinberg, los puertos de entrada se crean automáticamente.

NOTA

Si no está usando un dispositivo ASIO, debe asignar los buses de entrada manualmente.

PROCEDIMIENTO

1. Conecte su dispositivo a su ordenador y arranque WaveLab Cast.
 2. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
 3. Haga clic en **Grabación**.
 4. Asegúrese de que su dispositivo ASIO está seleccionado en el menú **Dispositivo de audio**. Los buses de entrada se asignan automáticamente.
 5. Cree un montaje de audio.
 6. Cree una pista mono o estéreo.
 7. En el área de control de pista, haga clic en **IN** y seleccione el bus de entrada para cada pista.
-

RESULTADO

WaveLab Cast está listo para la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 191

[Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 192

[Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 192

[Grabación en múltiples pistas](#) en la página 193

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

[Área de control de pista](#) en la página 133

Asignar buses de entrada para la grabación manualmente

Antes de que pueda iniciar la grabación, debe asignar los buses de entrada.

NOTA

Si está usando un dispositivo ASIO, por ejemplo, una interfaz UR de Steinberg, los buses de entrada se crean automáticamente.

PROCEDIMIENTO

1. Conecte su dispositivo a su ordenador y arranque WaveLab Cast.
2. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
3. Haga clic en **Grabación**.
4. En la lista de **Buses**, seleccione el bus que quiera usar para la grabación.
5. Opcional: para añadir más buses, haga clic en **Añadir bus** y asigne más buses de entrada.

6. En el menú **Configuración de canales**, seleccione si quiere grabar en **Mono** o **Estéreo**.
 7. En la columna **Puerto del dispositivo**, asigne los puertos de entrada.
-

RESULTADO

WaveLab Cast está listo para la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\) en la página 191](#)
- [Pestaña Conexiones de Audio en la página 15](#)
- [Grabar con propiedades automáticas de archivo en la página 192](#)
- [Grabar con propiedades de archivo personalizadas en la página 192](#)
- [Grabación en múltiples pistas en la página 193](#)

Grabar con propiedades automáticas de archivo

Grabar con propiedades automáticas de archivo es la forma más rápida de iniciar la grabación en la ventana del **Montaje de audio**.

El nombre de archivo del archivo que quiera grabar se genera automáticamente. El archivo grabado se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio activo. La resolución de bits del archivo grabado es la misma que la resolución de bits definida para los archivos temporales.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione una pista y haga clic en la posición donde desea que comience la grabación.
 2. En la barra de transporte, haga clic en **Grabar**.
 3. Para iniciar la grabación, seleccione un bus de entrada en el menú **Entrada de audio**.
 4. Haga uno de lo siguiente:
 - Para parar la grabación, haga clic en **Detener** en la barra de transporte.
 - Para parar y descartar la grabación, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Detener** en la barra de transporte. Esto borra el archivo grabado.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Asignar buses de entrada para la grabación manualmente en la página 191](#)
- [Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\) en la página 191](#)
- [Área de control de pista en la página 133](#)
- [Diálogo Propiedades de archivo para la grabación en la página 194](#)

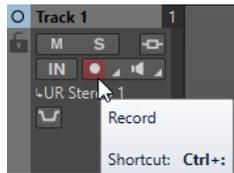
Grabar con propiedades de archivo personalizadas

Al grabar en la ventana del **Montaje de audio**, puede especificar el nombre, la ubicación y la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione una pista y haga clic en la posición donde desea que comience la grabación.
2. En el área de control de pista, haga clic en **Entrada de audio** y seleccione un bus de entrada.

3. Haga clic derecho en **Grabar** y haga clic en **Propiedades de archivo para la grabación**.



4. En el diálogo **Propiedades de archivo para la grabación**, haga sus ajustes y haga clic en **Activar la grabación de la pista**.
La pista está ahora lista para la grabación.
 5. En la barra de transporte, haga clic en **Grabar**.
 6. Haga uno de lo siguiente:
 - Para parar la grabación, haga clic en **Detener** en la barra de transporte.
 - Para parar y descartar la grabación, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Detener** en la barra de transporte. Esto borra el archivo grabado.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 191

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 191

[Área de control de pista](#) en la página 133

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 194

Grabación en múltiples pistas

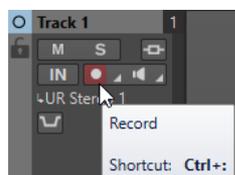
Puede grabar en múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.

PRERREQUISITO

Ha asignado buses de entrada para la grabación.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic en la posición donde desea que comience la grabación.
2. Opcional: haga clic en **Monitor** para monitorizar su señal de entrada y ajustar su nivel.
3. Haga uno de lo siguiente:
 - Si quiere grabar archivos de audio con propiedades de archivo automáticas, haga clic en **Grabar** en el área de control de pista y seleccione un bus de entrada.



- Si quiere especificar el nombre de archivo, la ubicación y la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar, haga clic derecho en **Grabar** y haga clic en **Propiedades de archivo para la grabación**. En el diálogo **Propiedades de archivo para la grabación**, haga sus ajustes y haga clic en **Activar la grabación de la pista**.
La pista está ahora lista para la grabación.
4. Opcional: repita el paso 3 para todas las pistas en las que quiera grabar.
 5. En la barra de transporte, haga clic en **Grabar** para iniciar la grabación.

6. Haga uno de lo siguiente:

- Para parar la grabación, haga clic en **Detener** en la barra de transporte.
 - Para detener la grabación de una sola pista mientras graba varias pistas al mismo tiempo, haga clic en **Grabar** en el área de control de pista de la pista.
 - Para parar y descartar la grabación, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Detener** en la barra de transporte. Esto borra el archivo grabado.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 191

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 191

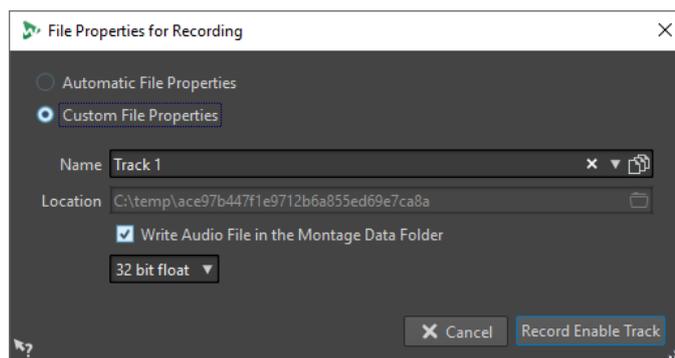
[Área de control de pista](#) en la página 133

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 194

Diálogo Propiedades de archivo para la grabación

Este diálogo le permite especificar el nombre de archivo, la ubicación y la resolución de bits de la que quiere grabar.

- Para abrir el diálogo **Propiedades de archivo para la grabación**, en el área de control de pista, haga clic derecho en **Grabar** y haga clic en **Propiedades de archivo para la grabación**.



Propiedades automáticas de archivo

Si esta opción está activada, el nombre de archivo del archivo que quiera grabar se genera automáticamente. El archivo grabado se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio activo. La resolución de bits del archivo grabado es la misma que la resolución de bits definida para los archivos temporales.

Propiedades de archivo personalizadas

Si esta opción está activada, puede especificar el nombre de archivo y la ubicación del archivo de audio que quiera grabar.

Escribir el archivo de audio en la carpeta de datos del montaje

Si esta opción está activada, el archivo de audio grabado se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio. Para especificar una carpeta personalizada, desactive esta opción.

Resolución de bits

Le permite especificar la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 190

Monitorización de entradas

La monitorización de entradas significa escuchar la señal de entrada después de que viaje a través de los efectos mientras se prepara para grabar o mientras se graba. Esto le permite escuchar los efectos que su configuración de WaveLab Cast tiene en su señal de entrada.

Dependiendo de su cadena de efectos, hardware de audio y controladores, la señal monitorizada puede tener latencia.

Puede optar por monitorizar la señal que pasa por el montaje de audio y sus efectos, o puede usar **Monitorización directa**, lo que significa escuchar directamente la señal de entrada antes de que se envíe a través de WaveLab Cast y sus efectos. La **Monitorización directa** tiene una latencia más baja que la monitorización de la señal de entrada. La **Monitorización directa** está activada por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Monitorizar la señal de entrada](#) en la página 195

[Monitorización directa](#) en la página 195

Monitorizar la señal de entrada

Monitorizar la señal de entrada le permite monitorizar la señal que pasa por el montaje de audio y sus efectos.

PRERREQUISITO

Ha configurado sus buses de entrada de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio y configure sus efectos.
2. En el área de control de pista de la pista que quiere monitorizar, haga clic en **Seleccionar entrada de audio** y seleccione una entrada de audio.
3. Haga clic en **Monitor**.

RESULTADO

Puede monitorizar la señal de entrada.

NOTA

La señal monitorizada se retrasa según el valor de latencia que depende de su cadena de efectos, hardware de audio y controladores.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 133

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 190

Monitorización directa

Si la **Monitorización directa** está activada, la señal de entrada se monitoriza directamente sin pasar por el montaje de audio y sus efectos. La monitorización directa le permite monitorizar la señal de entrada con menor latencia. La latencia depende del tamaño del búfer de su dispositivo de audio.

PRERREQUISITO

Ha configurado sus buses de entrada de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
 2. En el área de control de pista de la pista que quiere monitorizar, haga clic en **Seleccionar entrada de audio** y seleccione una entrada de audio.
 3. Haga clic derecho en **Monitor** y active **Monitorización directa**.
-

RESULTADO

Puede monitorizar los niveles de entrada de pistas de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 190

Colocar marcadores durante la grabación

Cuando está grabando, puede hacer clic en los botones de marcadores para añadir marcadores al archivo grabado.

PROCEDIMIENTO

1. Abre el diálogo **Grabación**.
 2. Realice sus ajustes y empiece a grabar.
 3. Seleccione el tipo de marcador que desea colocar.
 - Para colocar un marcador genérico numerado, haga clic en el botón de marcador amarillo o pulse **Ctrl/Cmd - M**.
 - Para colocar marcadores de inicio y fin de región genéricos numerados, haga clic en los botones blancos o pulse **Ctrl/Cmd - L / Ctrl/Cmd - R**.
-

RESULTADO

Se coloca un marcador cada vez que hace clic en el botón del marcador.

NOTA

Si inserta dos o más marcadores de inicio de región seguidos sin que haya marcadores de fin de región en medio, solo se conserva el último de estos marcadores de inicio. Lo mismo ocurre con los marcadores de fin de región.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 188

Sección Master

La **Sección Master** es el bloque final de la ruta de la señal antes de que se envíe el audio al hardware de audio, a un archivo de audio o a los medidores de audio. Aquí es el lugar en el que se ajustan los niveles master y se añaden efectos.

Los ajustes y los efectos de la **Sección Master** se tienen en cuenta en los casos siguientes:

- Cuando se reproduce un archivo de audio en la ventana de la onda.
- Cuando se reproduce un montaje de audio.
- Cuando se utiliza la función **Mezclar (renderizar)**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 206

Ventana Sección Master

En esta ventana puede aplicar plug-ins de efectos, ajustar el nivel de master y renderizar el archivo de audio o el montaje de audio.

- Para abrir la ventana de la **Sección Master**, seleccione **Ventanas de herramientas > Sección Master**.



La **Sección Master** consiste en los siguientes paneles:

- **Efectos**
- **Remuestreado**
- **Nivel Master**

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Efectos](#) en la página 199

[Panel de remuestreado](#) en la página 203

[Panel Nivel Master](#) en la página 204

Ruta de señal

Los paneles de la ventana de la **Sección Master** se corresponden con los bloques de procesado de la **Sección Master**.

La señal pasa a través de estos bloques de arriba a abajo:

1. Audio de WaveLab Cast

2. Efectos

El reordenado de las ranuras de efectos afecta a la ruta de la señal.

3. Remuestreado

4. Nivel Master

Los medidores de la **Sección Master** monitorizan la señal entre el panel de **Nivel Master** y la tarjeta de sonido o el archivo en disco.

5. Tarjeta de sonido o archivo en disco

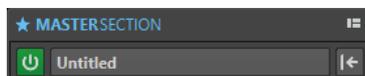
En la **Sección Master**, la señal pasa por todos los plug-ins, incluso si están en modo solo. Sin embargo, esto no afecta al sonido, ya que se ignoran los plug-ins silenciados desde el flujo del proceso de reproducción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

Herramientas de la Sección Master

Las opciones en la parte superior de la ventana **Sección Master** le permiten omitir la **Sección Master** durante la reproducción, restablecer la **Sección Master** y guardar y recuperar presets.



Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, se ignora la **Sección Master** durante la reproducción. Sin embargo, al renderizar a archivo se siguen teniendo en cuenta todos los plug-ins.

Presets

Le permite guardar y recuperar presets de la **Sección Master**. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Reinicializar Sección Master

Elimina todos los efectos activos de las ranuras y pone la salida master a 0 dB.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

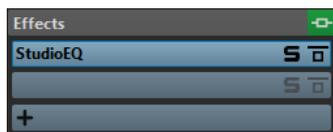
[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 209

Panel Efectos

Este panel de la **Sección Master** le permite añadir hasta 5 plug-ins de efecto en serie y gestionarlos.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Efectos**.

- Para plegar/desplegar el panel **Efectos**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Efectos**, haga clic derecho en el encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar efectos**.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Bypass de todos los efectos

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y durante el renderizado.

Añadir efecto

Le permite añadir un efecto a una ranura de efecto vacía.

Nombre del plug-in de efecto

Una vez ha añadido un plug-in a una ranura, puede hacer clic en el nombre del plug-in para abrir y cerrar la correspondiente ventana del plug-in.

Menú emergente Presets

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Menú emergente Opciones de efectos

Le permite cargar otro efecto a la ranura de efectos. Además, están disponibles las siguientes opciones:

- **Eliminar plug-in** elimina el efecto de la ranura.
- **Mover todos los plug-ins abajo/Mover todos los plug-ins arriba** le permite mover los efectos a otra posición.
- Si **Activo** está activado, el efecto está activo. Si **Activo** está desactivado, el efecto se excluye de la reproducción y del renderizado.

Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

Formatos de plug-ins de efectos soportados

WaveLab Cast soporta plug-ins específicos de WaveLab Cast, plug-ins VST 2 y plug-ins VST 3.

Plug-ins específicos de WaveLab Cast

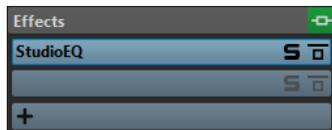
En WaveLab Cast se incluyen algunos plug-ins específicos, por ejemplo, el plug-in **Resampler**.

Plug-ins VST

Muchos programas y fabricantes de plug-ins soportan el formato del plug-in VST de Steinberg. En WaveLab Cast se incluyen una serie de plug-ins VST. Puede adquirir aparte otros plug-ins de Steinberg u otros fabricantes.

Configurar efectos

El número de efectos disponibles en el panel **Efectos** depende del número y formato de los plug-ins que haya instalado.



- Para seleccionar un plug-in de efecto para una ranura en el panel **Efectos**, haga clic en la ranura y seleccione un efecto en el menú emergente. Cuando haya seleccionado un efecto, se activará automáticamente y se abrirá su panel de control.
- Para desactivar un efecto, haga clic derecho en la ranura, y desactive **Activo**. Para activar el efecto, active **Activo** de nuevo.
- Para eliminar un plug-in de efecto, haga clic derecho en la ranura y seleccione **Eliminar plug-in** en el menú emergente.
- Para mostrar/ocultar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto.
- Para poner en solo un efecto, haga clic en su botón **Solo (bypass)**. De este modo, puede comprobar únicamente el sonido de dicho efecto. También puede aplicar bypass a los efectos a través de sus paneles de control.
- Para cambiar el orden de las ranuras, es decir, el orden en que la señal pasa por los efectos, haga clic en una ranura y arrástrela a una nueva posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Efectos](#) en la página 199

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

Ventanas de plug-in para la Sección Master

En las ventanas de plug-ins de la **Sección Master**, puede realizar ajustes para los plug-ins de efectos de la **Sección Master**.

- Para mostrar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto en el panel **Efectos** de la ventana **Sección Master**.



Cadena de plug-ins

Si se ha activado la opción **Usar ventana de cadena de plug-ins** en el menú emergente **Ajustes** de la **Sección Master**, los efectos del archivo de audio activo se muestran en una cadena de plug-ins en la parte superior de la ventana de plug-in.

Puede hacer clic derecho en la pestaña de un plug-in o en una pestaña vacía para seleccionar un nuevo plug-in para la ranura.

Bypass efecto

Si esta opción está activada, el plug-in se omite durante la reproducción y el renderizado. Sin embargo, poner efectos en bypass sigue consumiendo potencia de CPU durante la reproducción. Vea también: [Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#)

Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

Efecto encendido/apagado

Si desactiva un plug-in, se excluye tanto de la reproducción como del renderizado. Vea también: [Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#)

Presets

Abre un menú para cargar o guardar presets para este plug-in.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

[Panel Efectos](#) en la página 199

[Presets de plug-ins de efectos](#) en la página 202

[Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#) en la página 201

Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos

Para desactivar efectos, los puede poner en bypass o los puede desactivar. Sin embargo, hay una diferencia entre poner efectos en bypass y desactivar efectos cuando se trata del comportamiento del procesado en tiempo real, de la renderización y de la reproducción.

	Bypass de efectos	Desactivar efectos
¿Qué le ocurre al procesado en tiempo real cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	No puede oír el efecto, pero el procesado continúa en segundo plano y consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué le ocurre al proceso de renderizado cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué ocurre cuando activa/desactiva el bypass cuando activa/desactiva efectos durante la reproducción?	La reproducción continúa sin errores ni interrupciones.	Pueden ocurrir pequeñas interrupciones.

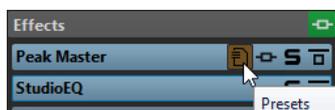
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de plug-in para la Sección Master](#) en la página 200

Presets de plug-ins de efectos

WaveLab Cast incluye una serie de presets de fábrica para los plug-ins de efectos incluidos. Puede usarlos tal cual o como punto de partida para sus propios ajustes.

Los plug-ins de terceros pueden contener sus propios presets de fábrica. Para acceder a los presets de un efecto, haga clic en el botón **Presets** en su ventana del panel de control o en el botón **Presets** de la ranura del efecto. Las funciones disponibles dependen del tipo de plug-in.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets](#) en la página 61

[Presets para plug-ins VST 2](#) en la página 202

Presets para plug-ins VST 2

Los plug-ins VST 2 tienen su propia gestión de presets.

Al hacer clic en el botón **Presets** de este tipo de efecto, se abre un menú emergente con las siguientes opciones:

Cargar banco/Guardar banco

Carga y guarda conjuntos de presets completos. El formato de archivo es compatible con Cubase.

Cargar banco predeterminado/Guardar banco predeterminado

Carga el conjunto de presets predeterminado o guarda el conjunto actual como banco predeterminado.

Cargar efecto/Guardar efecto

Carga o guarda un preset. También es compatible con Cubase.

Editar nombre del programa actual

Permite definir un nombre para el preset.

Lista de presets

Le permite seleccionar uno de los presets cargados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de plug-ins de efectos](#) en la página 202

Panel de remuestreado

Este panel de la **Sección Master** le permite remuestrear la señal. Con el plug-in **Remuestreado** puede comprobar los picos anteriores a la ganancia master y a los medidores, y antes de la limitación y el dithering.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Remuestreado**.

- Para plegar/desplegar el panel **Remuestreado**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Remuestreado**, haga clic derecho en un encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar Remuestreado**.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Act./Des.

Activa/Desactiva el efecto de remuestreo.

Usar la frecuencia de muestreo preferida

Si esta opción está activada, el remuestreado se adapta a la frecuencia de muestreo que está especificada como frecuencia de muestreo preferida en la pestaña **Conexiones de Audio**.

NOTA

La frecuencia de muestreo solo se usa para la reproducción. Esto le permite reproducir frecuencias de muestreo que su dispositivo de audio no soporta.

Menú Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar una frecuencia de muestreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

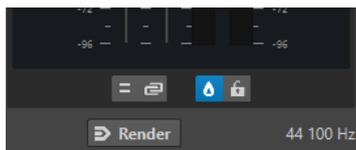
[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 15

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

Frecuencia de muestreo de controlador de audio

La frecuencia de muestreo del controlador de audio se muestra en la parte inferior derecha de la ventana de la **Sección Master**. La frecuencia de muestreo se muestra una vez inicia la reproducción o la grabación.

El valor es o bien la frecuencia de muestreo del archivo de audio o del montaje de audio que se reproduce, o bien la frecuencia de muestreo que está ajustada en el panel **Remuestreado** de la **Sección Master**.



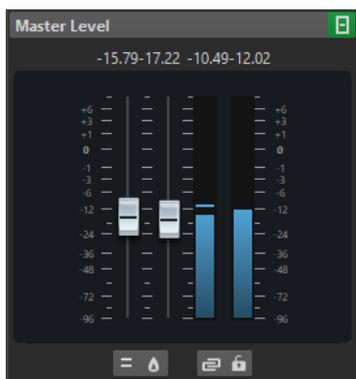
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de remuestreado](#) en la página 203

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

Panel Nivel Master

Este panel de la **Sección Master** permite controlar el nivel Master del archivo de audio activo.



Faders

Los faders del panel **Nivel Master** controlan el nivel de salida final. Utilice los faders para optimizar el nivel de la señal que se envía al hardware de audio.

NOTA

Es importante evitar el clipping, especialmente cuando se masteriza. El clipping se indica mediante los indicadores de clip de la **Sección Master**.

Medidores

Use estos medidores para obtener una vista general de los niveles de la señal. Los campos numéricos que hay sobre los faders muestran los niveles de pico de cada canal. Los indicadores de pico se vuelven de color rojo cuando hay clipping en las señales. Si esto ocurre, debería hacer lo siguiente:

- Bajar los faders.
- Haga clic derecho en los indicadores de clip y seleccione **Reinicializar picos** para restablecer los indicadores de clip.
- Reproducir la sección de nuevo hasta no que haya clipping.

Ajustes

Procesado de canales de audio

Le permite mezclar o filtrar canales de audio. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Canales por defecto** está seleccionado, no se modifica el flujo de audio.
- **Mezclar a mono** mezcla los canales estéreo a canales mono.

Analizador de picos reales

Si el **Analizador de picos reales** está activado, los picos analógicos reconstruidos (picos reales) se muestran en el medidor **Nivel Master**. Si se desactiva este botón, se muestran los valores de muestra (picos digitales).

Desenlazar faders

Determina si puede ajustar los faders individualmente o juntos.

Si **Desenlazar faders** está desactivado, al mover un fader también se mueve el otro la misma cantidad. Activando **Desenlazar faders** puede corregir un balance estéreo incorrecto ajustando el nivel de los canales individualmente.

Si desplaza los faders con la opción **Desenlazar faders** activada y luego desactiva **Desenlazar faders** de nuevo, puede ajustar el nivel global sin cambiar el nivel de desplazamiento entre los canales.

Los desplazamientos de los faders no se conservan al final del rango de movimiento ni una vez que se suelta el botón del ratón.

Bloquear faders

Baja los faders. Los faders bloqueados no se pueden cambiar con el ratón. Otros métodos de edición, por ejemplo, a través de control remoto o atajos, todavía son posibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

Mezclar canales estéreo a canales mono

En la **Sección Master**, mezcla los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo a dos canales mono. La opción **Mezclar a mono** resulta útil para comprobar la compatibilidad mono de mezclas estéreo, etc. En este caso, el nivel de salida se reduce automáticamente en -6 dB a fin de evitar el clipping.

PROCEDIMIENTO

1. En el panel **Nivel Master** de la **Sección Master**, haga clic en **Procesado de canales de audio**.
2. Seleccione **Mezclar a mono**.

NOTA

Si **Mezclar a mono** está activado, el indicador del panel **Nivel Master** está encendido, incluso si el nivel master no está ajustado. Esto le ayuda a evitar dejar activado accidentalmente **Mezclar a mono**.

3. Para aplicar el ajuste, renderiza el archivo.
-

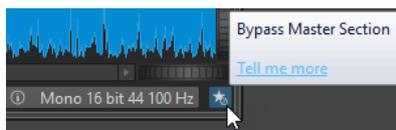
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Nivel Master](#) en la página 204

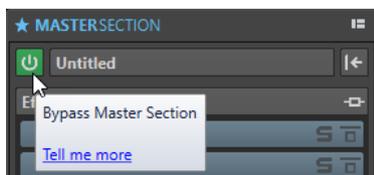
Bypass de la Sección Master

De forma predeterminada, la **Sección Master** está activa. Puede omitirla (bypass) individualmente en cada archivo o globalmente.

- Para omitir la **Sección Master** individualmente en archivos o montajes de audio, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte inferior de la ventana de la onda/montaje.



- Para omitir la **Sección Master** globalmente, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte superior izquierda de la **Sección Master**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

Renderizar en la Sección Master

Renderizando los efectos usando la función **Renderizar** de la **Sección Master**, se convierten en una parte permanente de un archivo. En lugar de realizar todo el procesamiento en tiempo real durante la reproducción, puede guardar la salida de audio en un archivo del disco.

Escribir la salida de la **Sección maestra** a un archivo en el disco le permite aplicar el procesamiento de la **Sección maestra** a un archivo de audio, o mezclar un montaje de audio a un archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 197

Mezclar archivos

PRERREQUISITO

Ha configurado su archivo de audio o montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En **Sección Master**, realice los ajustes necesarios.
2. En la parte inferior de la **Sección Master**, haga clic en **Mezclar** (renderizar).
3. Haga sus ajustes de renderización.
4. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
5. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar formato**.
6. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio** y haga clic en **Aceptar**.
7. Una vez ha configurado el proceso de mezcla, haga clic en **Iniciar**.

RESULTADO

Se mezclará el archivo.

NOTA

Pueden realizarse varias operaciones de mezcla al mismo tiempo cuando se utilizan diferentes archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 89

[Crear presets de formatos de archivos de audio](#) en la página 92

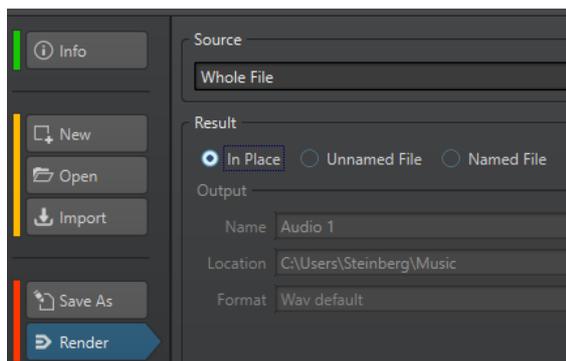
Mezcla in situ

En el **Editor de audio**, puede procesar una sección de un archivo de audio o el archivo de audio entero. Se trata de un modo rápido de procesar varias secciones de audio de un archivo, o de probar el efecto de diferentes plug-ins en un archivo de audio.

Puede seleccionar la función **Renderizar in situ** en el siguiente lugar:

- En la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**.
Para iniciar el renderizado in situ, haga clic en **Renderizar**, seleccione el **Origen**, active **In Situ** y haga clic en **Iniciar**.

Puede realizar ajustes de renderizado adicionales en la sección **Opciones**.



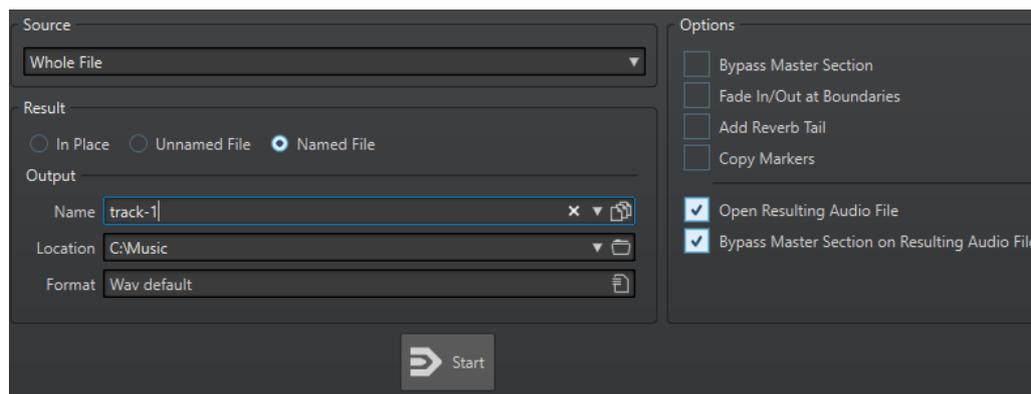
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar para la Sección Master](#) en la página 207

Pestaña Renderizar para la Sección Master

Esta pestaña le permite seleccionar qué partes de un archivo de audio renderizar y a qué formato.

- Para abrir la pestaña **Renderizar**, haga clic en **Renderizar** en la parte inferior de la **Sección Master**.



Están disponibles las siguientes opciones para renderizar archivos de audio y montajes de audio:

Origen

- **Rango de audio seleccionado** procesa y renderiza el rango de audio seleccionado.
- **Región específica** procesa y renderiza un rango de audio que está especificado usando marcadores de región. En el menú emergente próximo a esta opción, seleccione la región que quiera renderizar.

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen. Esta opción solo está disponible para archivos de audio.

Archivo sin nombre

Si esta opción está activada, el archivo se nombra como sin título.

Archivo nombrado

Si esta opción está activada, puede especificar un nombre para el archivo renderizado.

Nombre

Introduzca un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú con varias opciones de nombrado automáticas.

Ubicación

Seleccione una carpeta para el archivo renderizado.

Formato

Abre un menú, donde puede seleccionar el formato de archivo.

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** se omiten durante la renderización.

Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no proporcionan una duración de cola a WaveLab Cast. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

Copiar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

Omitir regiones de exclusión

Si esta opción está activada, se ignoran los rangos de audio que están marcados como silenciados y no se incluyen en el resultado.

Abrir archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, cada archivo renderizado se abre en una nueva ventana.

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, la reproducción del archivo de audio resultante se saltará toda la **Sección Master** después de renderizar. Este ajuste se puede activar o desactivar haciendo clic en el botón de la parte inferior derecha de la ventana de la onda o del montaje.

NOTA

Se le recomienda activar esta opción, porque no es necesario monitorizar otra vez este archivo nuevo a través de los efectos cuando estos efectos se han aplicado a un archivo.

Pestaña Renderizar para archivos de audio

Las siguientes opciones de la pestaña **Renderizar** son exclusivas de la renderización de archivos de audio.

Origen

Todo el archivo procesa y renderiza el archivo entero.

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen.

Pestaña Renderizar para montajes de audio

La siguiente opción de la pestaña **Renderizar** es exclusiva de la renderización de montajes de audio.

Origen

Presets de la Sección Master

Puede guardar todos los ajustes que se han hecho en la **Sección Master** como un preset y cargar los presets más tarde.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 209

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 211

Guardar presets de la Sección Master

Puede guardar todos los ajustes que se han hecho en la **Sección Master** como un preset. Esto incluye los procesadores que se utilizan, cuyos ajustes son propios de cada uno de ellos, y las opciones de dithering.

PROCEDIMIENTO

1. Configure la **Sección Master**.

2. Haga clic en **Presets**, en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.
 3. Opcional: en el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en la ruta del nombre, introduzca un nombre, y haga clic en **Aceptar** para crear una nueva subcarpeta en la carpeta de presets de la **Sección Master**.
 4. Escriba un nombre para el preset en el campo **Nombre**.
 5. Seleccione las opciones que quiera guardar en el preset.
 6. Haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

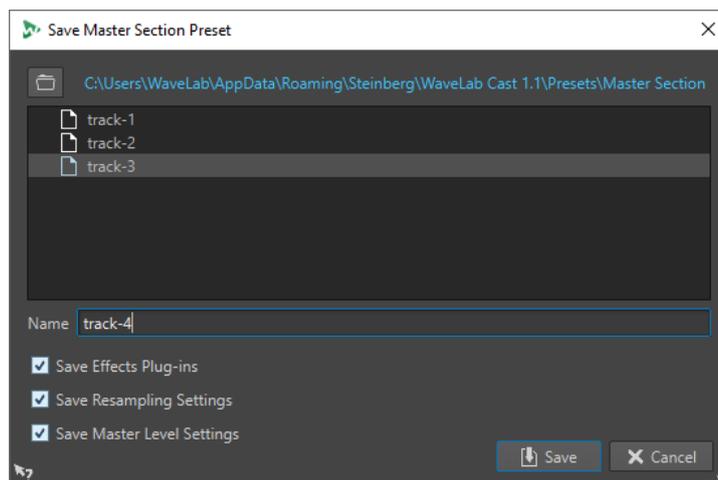
[Diálogo Guardar preset de Sección Master](#) en la página 210

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 211

Diálogo Guardar preset de Sección Master

En este diálogo puede guardar una configuración de la **Sección Master** como preset, y definir qué partes de la **Sección Master** actual desea incluir en el preset.

- Para abrir el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.



Ubicación

Abre la carpeta raíz del preset en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Aquí puede crear subcarpetas en las que guardar los presets.

Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

Nombre

Le permite especificar el nombre del preset a guardar.

Guardar plug-ins de efectos

Si esta opción está activada, los plug-ins de efectos se guardan con el preset.

Guardar ajustes de remuestreado

Si esta opción está activada, los ajustes de remuestreado se guardan con el preset.

Guardar ajustes de Nivel Master

Si esta opción está activada, los ajustes de Nivel Master se guardan con el preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 209

Cargar presets de la Sección Master

Puede cargar un preset de la **Sección Master** guardado previamente y un preset de la **Sección Master** guardado temporalmente.

Abra el menú emergente **Presets** de la parte superior de la ventana **Sección Master**.

- Para cargar un preset que se guardó previamente en la carpeta Presets\Sección Master, seleccione un preset en el menú emergente **Presets**.
- Para cargar un preset desde cualquier ubicación, seleccione **Cargar preset**, seleccione un preset, y haga clic en **Abrir**.
- Para cargar un preset guardado temporalmente, abra el submenú **Restaurar** y seleccione un preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS

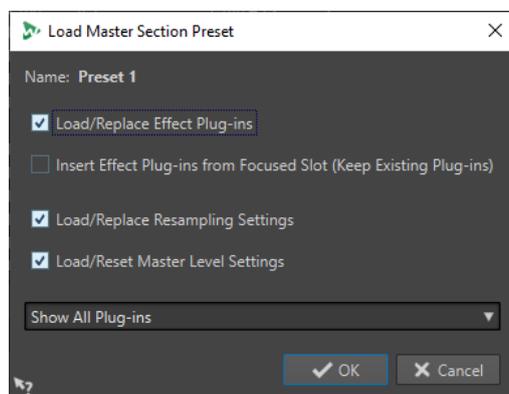
[Diálogo Cargar preset de Sección Master](#) en la página 211

Diálogo Cargar preset de Sección Master

En este diálogo puede especificar qué partes de un preset de **Sección Master** guardado se cargarán al abrirlo.

- Para abrir el diálogo **Cargar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Cargar Preset**.

Este diálogo solo se abre si está activado en el menú emergente **Presets** de la **Sección Master**. Abra el menú emergente **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y active **Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset**.



Ahora, cuando restaure un preset guardado temporalmente o abra uno guardado, se abrirá un diálogo con las opciones siguientes:

Nombre

Muestra el nombre del preset.

Cargar/Reemplazar plug-ins de efecto

Si se activa esta opción, se eliminan los plug-ins de efectos activos y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Insertar plug-ins defecto desde la ranura señalada (mantener plug-ins existentes)

Si se activa esta opción, se conservan los plug-ins de efectos actuales y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Cargar/Reemplazar ajustes de remuestreado

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de remuestreado, y se cargan los nuevos ajustes.

Cargar/Reinicializar ajustes de niveles de Master

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de **Nivel Master**, y se cargan los nuevos ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 211

Menú emergente Presets Sección Master

Este menú emergente ofrece varias opciones para guardar, gestionar y restaurar presets de la **Sección Master**.

- Para abrir el menú emergente **Presets**, haga clic en el panel de presets de la parte superior de la **Sección Master**.



Guardar

Guarda los cambios que ha realizado en un preset existente.

Guardar como

Abre un diálogo en el que puede especificar un nombre y una ubicación para el preset.

Organizar presets

Abre la carpeta **Sección Master** en el Explorador de archivos/Finder de macOS, en la que puede renombrar o eliminar presets.

Cargar preset

Le permite cargar un preset de **Sección Master** a través del Explorador de archivos/Finder de macOS. Por ejemplo, resulta útil si desea cargar un preset proporcionado por otra fuente que no se encuentra en su carpeta raíz predeterminada.

Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset

Si esta opción está activada, al seleccionar un preset, se abre un diálogo en el que puede elegir cómo cargar el preset que seleccione.

Almacenar temporalmente

Le permite seleccionar una de las ranuras para guardar temporalmente un preset.

Restaurar

Le permite restaurar un preset guardado previamente.

Lista de presets guardados

Enumera los presets guardados en la carpeta **Presets** de la **Sección Master**.

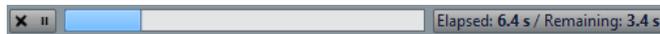
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de la Sección Master](#) en la página 209

Monitorizar tareas en segundo plano

Durante la renderización, puede monitorizar el proceso, y pausar o cancelar tareas.

Una barra de estado debajo de la ventana de la onda y del montaje muestra el progreso del proceso de renderización actual. Puede cancelar o pausar la renderización con los botones correspondientes.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 260

Cancelar tareas en segundo plano

Puede cancelar procesos de renderizado que se ejecutan en segundo plano.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
 - En la barra de estado, haga clic en **Cancelar**.



- Pulse **Alt/Opción - .** en su teclado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Monitorizar tareas en segundo plano](#) en la página 213

Pérdidas de sonido

La causa más probable de las pérdidas de datos o sonido es que el ordenador no tiene la suficiente capacidad de procesamiento para soportar todos los procesadores de efectos usados.

Para evitar las pérdidas de datos:

- Utilice menos efectos.
- Considere la posibilidad de renderizar el procesado en lugar de ejecutarlo en tiempo real. A continuación, cree un master del archivo procesado sin aplicar efectos. Las pérdidas de datos nunca se producen cuando se mezcla en un archivo.
- No procese archivos en segundo plano.

Si no funciona ninguna de las soluciones anteriores, compruebe los ajustes de la tarjeta de audio. Puede que tenga que cambiar la configuración del búfer de audio. Si se produce una pérdida de datos durante un proceso de masterización en tiempo real, se recomienda volver a masterizar. Detenga la reproducción, haga clic en el indicador de la pérdida de datos para restablecerlo y vuelva a internarlo.

Marcadores

Los marcadores permiten guardar y nombrar posiciones específicas de un archivo. Los marcadores resultan útiles para la edición y la reproducción.

Por ejemplo, los marcadores pueden servir para:

- Indicar puntos de guía (cue) o ubicaciones de tiempo absolutas.
- Resaltar secciones problemáticas.
- Separar visualmente las pistas.
- Establecer el cursor de la onda en una posición específica.
- Seleccionar todo el audio entre dos posiciones.

NOTA

Las funciones de la ventana **Marcadores** son las mismas para archivos de audio y montajes de audio. Sin embargo, la ventana **Marcadores** en montajes de audio ofrece opciones adicionales en relación a los clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Tipos de marcadores](#) en la página 214

[Ventana Marcadores](#) en la página 214

[Crear marcadores](#) en la página 217

Tipos de marcadores

Puede usar diferentes tipos de marcadores para localizar rápidamente determinadas posiciones.

Hay disponibles los siguientes tipos de marcadores:

Marcadores genéricos

Permiten localizar posiciones y seleccionar todo el audio entre dos puntos, por ejemplo. Los marcadores genéricos se pueden crear durante la grabación.

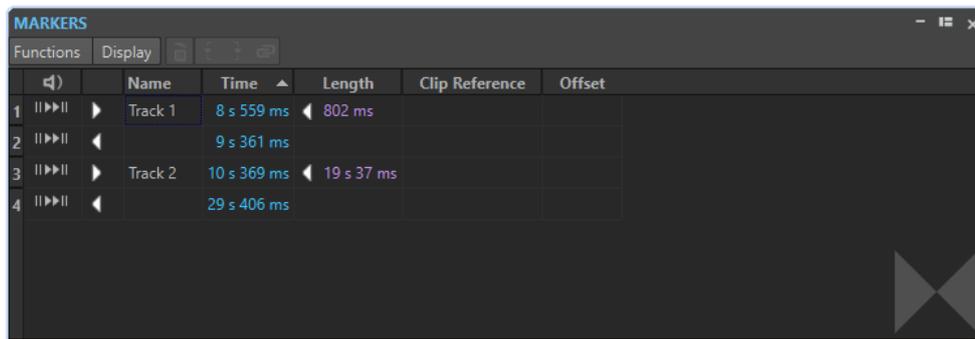
Marcadores de inicio y fin de región

Definen los puntos de inicio y fin para regiones genéricas. Los marcadores de inicio y fin de región se pueden crear durante la grabación y se usan en parejas.

Ventana Marcadores

En esta ventana, puede crear, editar y utilizar marcadores mientras trabaja en archivo de audio o en un montaje de audio.

- Para abrir la ventana **Marcadores**, abra un archivo de audio o montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Marcadores**.



Ventana **Marcadores** de archivos de audio

Lista de marcadores

La ventana **Marcadores** contiene una lista de todos los marcadores del archivo activo, junto con sus detalles y controles. Puede crear y editar los indicadores desde la lista de marcadores.

Números de marcadores

Al hacer clic en el número de un marcador se desliza por la forma de onda para mostrar el marcador correspondiente.

Reproducir pre-roll



Reproduce el audio desde la posición del marcador con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir desde la posición del marcador con un pre-roll corto.

Iniciar



Reproduce el audio desde la posición del marcador.

Tipo de marcador

Muestra el tipo de marcador. Para cambiar el tipo de marcador, haga clic en el icono de marcador y seleccione otro tipo de marcador en la lista emergente.

Nombre

Muestra el nombre del marcador. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo nombre.

Tiempo

Muestra la posición del marcador en la regla de tiempo. Para cambiar la posición, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo valor.

Canales

Muestra los canales en los que se ubican los marcadores. Puede hacer clic en el canal para especificar otro canal para el marcador, o seleccionar **Ajustar a todos los canales** para ajustar el marcador a todos los canales.

Duración

Muestra el tiempo entre la posición inicial del marcador y el marcador de final correspondiente.

- Para ampliar la región entre un marcador inicial y uno final, haga clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**.
- Para seleccionar la región entre un marcador inicial y uno final, haga doble clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**. Esta función solo está disponible para marcadores en el **Editor de audio**.

Referencia del clip (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Los marcadores se pueden vincular al borde izquierdo o derecho de un clip, así como a su forma de onda. Cuando mueve un clip, se mueve el marcador correspondiente con él. La columna de referencia del clip muestra el nombre del clip.

Offset (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Muestra la distancia entre el marcador y el punto de referencia.

Menú Funciones

Dependiendo de si la ventana **Editor de audio** o la ventana **Montaje de audio** está abierta, las opciones disponibles son diferentes. Están disponibles las siguientes opciones en archivos de audio y montajes de audio:

Seleccionar todo

Selecciona todos los marcadores de la lista de marcadores.

Invertir estados de selección

Invierte el estado de selección de todos los marcadores.

Anular selección de todo

Anula la selección de todos los marcadores.

Borrar marcadores seleccionados

Borra todos los marcadores que están seleccionados.

Nombres de marcadores por defecto

Abre el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, en el que puede seleccionar nombres de marcadores por defecto para cada tipo de marcador.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en archivos de audio:

Seleccionar en rango de tiempo

Selecciona los marcadores del rango de selección en la ventana de onda.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en montajes de audio:

Ligar marcadores seleccionados al inicio del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del clip activo. Cuando se mueve el inicio de este clip, también se mueve el marcador.

Ligar marcadores seleccionados al final del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al final del clip activo. Cuando se mueve el final de este clip, también se mueve el marcador.

Separar los marcadores seleccionados de su clip asociado

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del montaje de audio.

Seguir reproducción

Si esta opción está activada y se reproduce audio, una barra verde junto al nombre del marcador indica el marcador que se ha reproducido por última vez.

Vincular completamente al clip

Vincula los marcadores a un clip para que se copien o borren cuando se copie o borre el clip.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

Menú Visualización

Use el menú **Visualización** para determinar los tipos de marcadores que se visualizan en la lista de marcadores y en la línea de tiempo.

Crear marcadores

Puede crear marcadores en la ventana de la onda y del montaje, tanto en modo de parada como durante la reproducción. Puede crear marcadores específicos si ya sabe qué quiere marcar, o bien crear marcadores genéricos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
 - Inicie la reproducción.
 - En la ventana de la onda o del montaje, establezca el cursor en la posición en la que desea insertar el marcador.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en un icono de marcador en la sección **Marcadores**.
 - Haga clic derecho en la parte superior de la regla de tiempo y seleccione un marcador en el menú contextual.
 - Pulse **Insert**. Se crea un marcador genérico.
Para ver los comandos de teclado de otros tipos de marcadores, haga clic derecho por encima de la línea de tiempo de la ventana de la onda o del montaje.
3. Opcional: para ajustar un marcador para un canal individual, haga clic en el nombre del canal, en la columna **Canal** de la ventana **Marcadores**, y seleccione el canal para el que quiere ajustar el marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana de onda](#) en la página 81
- [Ventana de montaje](#) en la página 132
- [Ventana Marcadores](#) en la página 214
- [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82
- [Borrar marcadores](#) en la página 218

Crear marcadores en el inicio y el final de la selección

Puede marcar una selección para crear un bucle o revisarla, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la onda o en la ventana del montaje, cree un rango de selección.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - En el **Editor de audio** o en la ventana del **Montaje de audio** seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Crear región genérica de la selección** en la sección **Marcadores**.
 - En la ventana de onda, cree un rango de selección, haga clic derecho en él y seleccione la pareja de marcadores.

- En la ventana de la onda o del montaje, cree un rango de selección, haga clic derecho encima de la regla de tiempo y seleccione la pareja de marcadores.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Ventana de montaje](#) en la página 132

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 82

Duplicar marcadores

Duplicar marcadores es un modo rápido de crear un marcador a partir de uno que ya existe.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de la onda o del montaje, mantenga pulsada la tecla **Mayús**, haga clic en un marcador y arrástrelo.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Ventana de montaje](#) en la página 132

Borrar marcadores

Los marcadores pueden borrarse en la ventana de la onda o el montaje, y en la ventana **Marcadores**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Borrar marcadores en la ventana de la onda o el montaje](#) en la página 218

[Borrar marcadores en la ventana de marcadores](#) en la página 218

Borrar marcadores en la ventana de la onda o el montaje

PROCEDIMIENTO

- Para borrar marcadores en la ventana de onda o montaje, haga uno de lo siguiente:
 - En la ventana de onda/montaje, haga clic derecho en un marcador y seleccione **Borrar**.
 - Arrastre y suelte un icono de marcador hacia arriba, fuera de la regla de tiempo.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Borrar marcadores](#) en la página 218

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Ventana de montaje](#) en la página 132

Borrar marcadores en la ventana de marcadores

Resulta útil si el proyecto cuenta con múltiples marcadores o si el marcador que desea borrar no está visible en la ventana de la ola o el montaje.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione uno o varios marcadores.

También puede seleccionar **Funciones > Seleccionar todo**.

2. Haga clic en el botón **Borrar marcadores seleccionados**, o seleccione **Funciones > Borrar marcadores seleccionados**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 214

[Borrar marcadores](#) en la página 218

Mover marcadores

Puede ajustar las posiciones de los marcadores en la ventana de onda y en la ventana de montaje.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de la onda o el montaje, arrastre un marcador a una nueva posición en la regla de tiempo.
Si **Ajustar a bordes magnéticos** está activado, el marcador se ajusta a la posición del cursor o al inicio/final de una selección o una forma de onda.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 81

[Ventana de montaje](#) en la página 132

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 37

Ocultar marcadores de un tipo específico

Para obtener una vista general más clara, puede ocultar los tipos de marcadores.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione **Visualización**.
 2. Desactive los tipos de marcadores que desea ocultar.
Puede volver a hacer visibles los marcadores activando el tipo de marcador correspondiente.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 214

Convertir el tipo de un solo marcador

Puede convertir los marcadores de un tipo específico a otro tipo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, haga clic en el icono del marcador que desea convertir.
 2. Seleccione un nuevo tipo de marcador en la lista.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 214

Renombrar marcadores

Puede cambiar los nombres de los marcadores.

- Para renombrar un marcador de la ventana de la onda o el montaje, haga clic derecho en un marcador, seleccione **Renombrar** y escriba un nuevo nombre.
- Para renombrar un marcador en la ventana **Marcadores**, haga doble clic en el nombre de un marcador en la columna **Nombre** y escriba un nuevo nombre.
- Para editar los nombres predeterminados, en la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

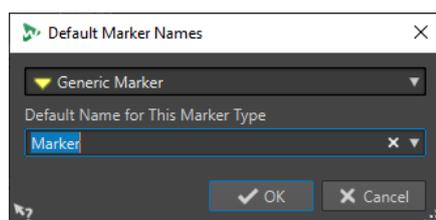
[Ventana Marcadores](#) en la página 214

[Diálogo Nombres de marcadores por defecto](#) en la página 220

Diálogo Nombres de marcadores por defecto

En este diálogo puede especificar los nombres de los marcadores predeterminados.

- Para abrir el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.



Tipo de marcador

Le permite seleccionar el tipo de marcador para el que quiere especificar un nombre predeterminado.

Nombre por defecto para este tipo de marcador

Permite especificar el nombre predeterminado del tipo de marcador seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 214

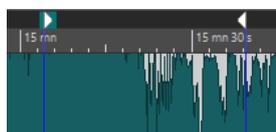
[Renombrar marcadores](#) en la página 220

Seleccionar marcadores

Existen diferentes modos de seleccionar marcadores.

- En la ventana de la onda o del montaje, haga clic en un marcador.
- En la ventana **Marcadores**, haga clic en una celda. Se selecciona el marcador correspondiente.
- Utilice **Ctrl/Cmd** o **Mayús** para seleccionar múltiples marcadores.

El fondo del icono del marcador cambia para indicar la selección.



VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana de onda](#) en la página 81
- [Ventana de montaje](#) en la página 132
- [Ventana Marcadores](#) en la página 214

Seleccionar audio entre marcadores

Puede seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes o entre dos marcadores cualesquiera. De este modo, puede seleccionar una sección que se haya marcado.

- Para seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes en la ventana de onda o de montaje.
- Para seleccionar varias regiones entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes y, a continuación, arrastre para seleccionar las regiones adyacentes.
- Para seleccionar el audio entre un par de marcadores de región, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en un marcador de región.
- Para extender la selección hasta el final de una región de marcador, en la ventana de la onda o el montaje, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en la región de marcador que desee seleccionar.
- Para abrir la ventana **Marcadores** y mostrar más información sobre un marcador específico, mantenga pulsada la tecla **Alt** y haga doble clic en un marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana de onda](#) en la página 81
- [Ventana de montaje](#) en la página 132
- [Ventana Marcadores](#) en la página 214

Ligar marcadores a clips en el montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio**, puede ligar marcadores a clips. Gracias a ello, el marcador permanece en la misma posición en relación con el inicio/final del clip, aunque este se mueva o redimensione en el montaje de audio.

Encontrará las opciones relativas al ligado de clips y marcadores en el menú **Funciones** de la ventana **Marcadores**, y también al hacer clic derecho en un marcador en la ventana **Montaje de audio**.

Cuando se liga un marcador a un elemento de clip, su nombre va precedido de un carácter azul.



VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana Marcadores](#) en la página 214

Medidores

WaveLab Cast contiene una serie de medidores de audio que puede usar para monitorizar y analizar audio. Los medidores permiten monitorizar el audio durante la reproducción, la renderización y la grabación. Asimismo, puede utilizarlos para analizar secciones de audio cuando se detenga la reproducción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de medidores](#) en la página 222

[Ajustes de medidores](#) en la página 222

Ventanas de medidores

WaveLab Cast contiene una serie de medidores de audio que puede usar para monitorizar y analizar audio. Los medidores permiten monitorizar el audio durante la reproducción, la renderización y la grabación. Asimismo, puede utilizarlos para analizar secciones de audio cuando se detenga la reproducción.

Las ventanas de medidores se pueden acceder a través del menú **Medidores**. Solo puede haber una instancia de cada medidor de audio.

Es posible rotar el eje de la mayoría de los medidores de audio para ver los gráficos horizontal o verticalmente. En el caso de algunos medidores, también puede aplicar estilo y personalizar algunos parámetros en un cuadro de diálogo de ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Medidores](#) en la página 222

[Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores](#) en la página 33

Abrir y cerrar ventanas de medidores

Puede cerrar todas las ventanas de medidores que no necesita para su proyecto.

- Para abrir una ventana de medidor, seleccione **Medidores** y seleccione una ventana de medidor.
- Para cerrar una ventana de medidor anclada, haga clic derecho en la pestaña de la ventana del medidor y seleccione **Ocultar**.
- Para cerrar una ventana de medidor no anclada, haga clic en su botón **X**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de medidores](#) en la página 222

Ajustes de medidores

Puede configurar la mayoría de medidores en los diálogos de ajustes correspondientes. Por ejemplo, puede ajustar el comportamiento, la escala y el color de los medidores.

- Para abrir el diálogo de ajustes de un medidor, seleccione **Funciones > Ajustes**.

- Para comprobar los resultados después de modificar los ajustes sin cerrar el diálogo de ajustes, haga clic en **Aplicar**.
- Para cerrar el diálogo de ajustes y descartar los cambios realizados, aunque haya hecho clic en el botón **Aplicar**, haga clic en **Cancelar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de medidores](#) en la página 222

Restablecer los medidores

Puede restablecer el visor de algunos medidores, por ejemplo, el **Medidor de nivel**.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana del medidor, haga clic en **Reinicializar**, o seleccione **Funciones > Reinicializar**.

RESULTADO

Se reinician todos los valores e indicadores numéricos del medidor.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de medidores](#) en la página 222

Utilizar presets en las ventanas de medidores

Puede guardar como presets los ajustes realizados en una ventana de medidor. Al asignar presets a los botones de presets, puede alternar rápidamente entre diferentes modos de visualización y escalas de nivel, por ejemplo.

- Para guardar sus ajustes como un preset, seleccione **Funciones > Ajustes**, haga clic en **Presets**, y seleccione **Guardar como**.
- Para asignar un preset a uno de los botones de presets, seleccione **Funciones > Ajustes**, haga clic en **Presets**, y en el submenú **Asignar a un botón de preset**, seleccione un botón de preset.
- Para aplicar un preset, selecciónelo en el menú **Funciones** o haga clic en el botón de preset correspondiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

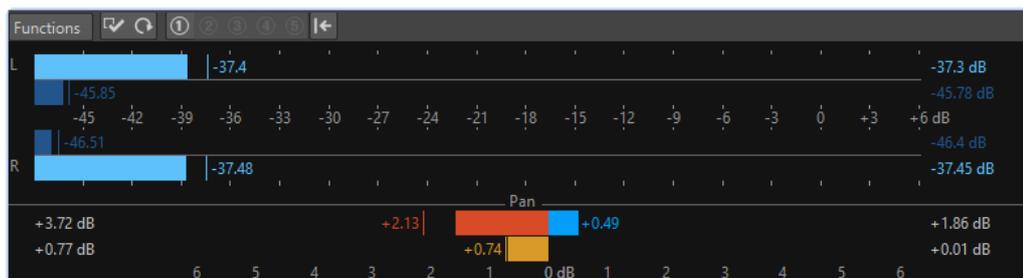
[Medidor de nivel](#) en la página 223

[Ventanas de medidores](#) en la página 222

Medidor de nivel

El **Medidor de nivel** muestra los niveles de sonoridad/decibelios promedio y de pico de su archivo de audio.

- Para abrir el **Medidor de nivel**, seleccione **Medidores > Medidor de nivel**.



Medidores de nivel

La parte superior de la ventana muestra el nivel de pico y la sonoridad promedio del modo siguiente:

El **Medidor de nivel** muestra el nivel de pico y la sonoridad promedio del modo siguiente:

- Los indicadores de Nivel de pico muestran los niveles de pico de cada canal, gráfica y numéricamente.
- Los medidores VU miden la sonoridad media (RMS) de cada canal. Estos indicadores disponen de una inercia interna que uniformiza las variaciones de sonoridad a partir de un lapso de tiempo definido por el usuario. Si está supervisando la reproducción o la entrada de audio, puede ver dos líneas verticales después de cada barra de medidor VU. Estas líneas indican el promedio de los valores RMS mínimos más recientes (línea izquierda) y el promedio de los valores RMS máximos más recientes (línea derecha). A la izquierda, se muestra la diferencia entre los valores promedio mínimo y máximo. Esto ofrece una vista general del rango dinámico del material de audio.
- Los valores de sonoridad y pico máximo se muestran a la derecha de las barras de medidores. Los números entre paréntesis a la derecha de los valores de pico máximo indican las veces que se produce clipping (picos de señal de 0 dB). Los valores entre 1 y 2 son aceptables, pero si obtiene un valor superior, debe reducir el nivel master para evitar la distorsión digital.
- Es conveniente establecer los niveles de grabación de manera que raramente se produzca clipping. Si el nivel master está configurado con un valor demasiado elevado, la calidad del sonido y la respuesta de la frecuencia se ven afectadas en niveles de grabación elevados, y se producen efectos de clipping no deseados. Si el nivel está configurado demasiado bajo, los niveles de ruido pueden ser elevados en relación con el sonido principal que se está grabando.

Medidores de panorama

La parte inferior de la ventana muestra la diferencia en el nivel entre el canal izquierdo y el derecho de un archivo de audio estéreo.

- Los medidores de panorama superiores muestran la diferencia de nivel de pico entre los canales. Las barras de nivel pueden ir a la derecha o la izquierda, e indican qué canal es el más fuerte.
- Los medidores de panorama inferiores muestran la diferencia promedio en la sonoridad entre los canales. De este modo, se obtiene una indicación visual de si una grabación en estéreo está correctamente centrada, por ejemplo.
- Si está supervisando audio en tiempo real (reproducción o entrada), se muestran los valores de diferencia de balance máximos (pico y sonoridad) para cada canal, en forma de número, a la izquierda y la derecha de las barras de medidores.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Configuración medidores de nivel/pan](#) en la página 225

Diálogo Configuración medidores de nivel/pan

En el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**, puede ajustar el comportamiento, escala y color de los medidores.

- Para abrir el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**, abra la ventana **Medidor de nivel** y seleccione **Funciones > Ajustes**.

Sección Medidor de pico

Menú emergente de picos

En este menú emergente, seleccione **Picos digitales** si quiere que WaveLab Cast use valores de muestras, y **Picos reales** si quiere que WaveLab Cast use valores analógicos reconstruidos.

Comportamiento del medidor - Tiempo de retroceso

Determina la velocidad con que el medidor de nivel de pico caerá tras un pico.

Comportamiento del medidor - Tiempo de detención

Determina durante cuánto tiempo se muestra el valor de pico. El pico se puede mostrar como una línea o un número. Si el medidor es demasiado corto, solo se muestra la línea.

Zona superior/Zona media/Zona inferior

Los botones de color le permiten seleccionar colores para las zonas inferior, media y superior del medidor de nivel. Puede definir el rango de las zonas superior y media cambiando los valores correspondientes.

Sección Medidor VU (sonoridad)

Medidor VU (sonoridad)

Activa/desactiva el medidor VU.

Comportamiento del medidor - Resolución

Establece el tiempo que se utiliza para determinar la sonoridad. A menor valor, más se comportará el medidor VU como un medidor de picos.

Comportamiento del medidor - Zona dinámica

Fija el tiempo que se utiliza para determinar las líneas de valores máximo y mínimo recientes y, por lo tanto, determina la rapidez con que estas responderán a los cambios de sonoridad.

Sección Medidor panorámico

Medidor panorámico

Muestra/oculta el medidor panorámico en la ventana **Medidor de nivel**.

Rango

Determina el rango de dB del medidor panorámico.

Pico y sonoridad izquierda/derecha

Permite especificar los colores de los diferentes elementos.

Sección Colores globales

En esta sección puede elegir los colores para el fondo, las marcas (unidades de escala) y las líneas de rejilla del medidor.

Sección Zona global (indicadores de pico y VU)

En esta sección puede especificar los valores mínimo y máximo del rango de nivel mostrado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Medidor de nivel](#) en la página 223

Espectroscopio

El **Espectroscopio** muestra una representación gráfica del espectro de frecuencia, analizada en 60 bandas de frecuencias independientes, representadas como barras verticales.

- Para abrir el **Espectroscopio**, seleccione **Medidores > Espectroscopio**.



Los niveles de pico se muestran como líneas horizontales por encima de las bandas correspondientes, e indican valores máximos/de pico recientes. El **Espectroscopio** ofrece una vista general rápida del espectro. Para obtener un análisis más detallado del espectro de audio, utilice el **Espectrómetro**.

En el menú **Funciones**, puede especificar si se mostrarán solo los niveles de audio altos, o si también se mostrarán los niveles medios y bajos.

Están disponibles los siguientes ajustes:

- **Restringir a niveles de audio altos**
- **Incluir niveles de audio medios**
- **Incluir niveles de audio bajos**

Bucles

Crear un bucle de un sonido permite repetir una sección de la muestra de forma indefinida para crear un sostenido de duración ilimitada. Los sonidos instrumentales de los muestreadores se basan en el bucleado de sonidos de órgano, por ejemplo.

En WaveLab Cast, los bucles se definen por la selección de audio.

Para asegurarse de que encuentra un buen punto de bucle, tenga en cuenta lo siguiente:

- Un bucle largo normalmente suena lo más natural posible. Sin embargo, si el sonido no tiene una sección estable en la parte central (una parte de sostenido uniforme), puede ser difícil encontrar un buen bucle largo.
Por ejemplo, es difícil crear un bucle con una nota de piano que se desvanece de forma continua, porque el punto inicial del bucle es más fuerte que el punto final. Es mucho más fácil crearlo con una flauta, ya que el sonido de la sección de sostenido es muy estable.
- Los bucles deberían empezar poco después del ataque, es decir, una vez que el sonido se ha estabilizado a una nota sostenida.
- Si crea un bucle largo, este debería terminar tan tarde como sea posible, pero antes de que el sonido empiece a desvanecerse hacia el silencio.
- Los bucles cortos son difíciles de colocar dentro del sonido. Procure colocarlos cerca del final.

NOTA

Puede encontrar más información acerca de la creación de bucles en general y las posibilidades concretas de su equipo en el manual de su muestreador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear bucles](#) en la página 227

Crear bucles

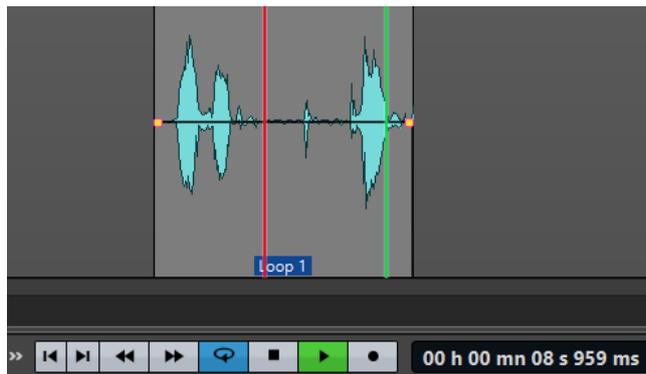
Puede buclear la selección de audio y ajustar el bucle durante la reproducción.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la sección de audio que desee utilizar para crear un bucle.
2. En la barra de transporte active **Bucle**.
3. Haga clic derecho en **Reproducir rango de audio** y active **Región entre pares de marcadores**.
4. Haga clic derecho en **Bucle** y seleccione la frecuencia con la que quiera que el audio entre en bucle en el **Modo bucle**. Están disponibles las siguientes opciones:
 - **Reproducir continuamente**
 - **Reproducir 2 veces**
 - **Reproducir 3 veces**
 - **Reproducir 4 veces**

- **Reproducir 5 veces**

5. Reproduzca el bucle.



La selección de audio se buclea.

6. Opcional: ajuste los bordes de selección izquierdo y derecho para ajustar el bucle.

Importación de CD de audio

Puede leer pistas de audio desde CDs normales y guardarlas en el disco como una copia digital con cualquier formato de audio.

Aunque WaveLab Cast admite un gran número de unidades de CD, existen algunas restricciones que debe tener en cuenta:

- Lea y respete los avisos de copyright en los CDs desde los que importará pistas.

Al importar pistas, se nombran como «Pista XX» por defecto, siendo XX un número empezando en 01. El esquema de numeración se puede modificar.

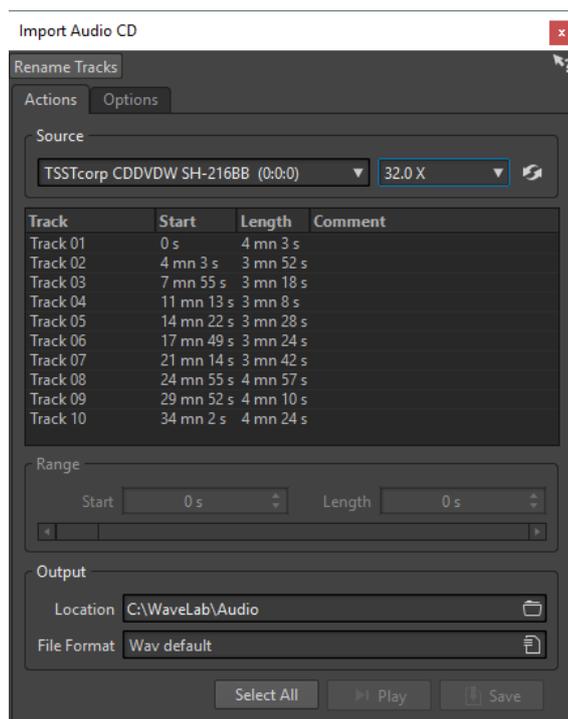
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar pistas de CD de audio](#) en la página 230

Diálogo Importar CD de audio

En este diálogo, puede importar una o más pistas de un CD de audio.

- Para abrir el diálogo **Importar CD de audio**, seleccione **Archivo > Importar**, y haga clic en **CD de audio**.



Menú Renombrar pistas

Nombre

Cambia el nombre de las pistas de acuerdo con el esquema de cambio de nombre seleccionado.

Pestaña Acciones

Origen

En sistemas Windows, seleccione la unidad de CD desde la que quiera importar pistas de CD de audio. En sistemas macOS, seleccione una ruta de archivo.

Velocidad

Le permite establecer la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de su dispositivo de escritura y del disco presente en el dispositivo.

Refrescar

Si inserta un CD mientras el diálogo **Importar CD de audio** está abierto, será necesario hacer clic en este botón para mostrar los contenidos del CD en la lista.

Expulsar el medio óptico

Expulsa el medio de la unidad seleccionada.

Lista de pistas

Muestra las pistas del CD.

Rango: Inicio/Duración

Si solo quiere importar una sección de una pista, use los campos de **Inicio** y **Duración** para definir un punto inicial y una duración.

Salida: Ubicación

Le permite establecer la ubicación de salida.

Salida: Formato de archivo

Le permite establecer el formato del archivo de salida.

Seleccionar todo

Selecciona todas las pistas de CD de la lista de pistas.

Iniciar

Reproduce la pista de CD seleccionada.

Pestaña Opciones

Recortar silencio

Si se activa esta opción, se elimina el silencio entre las pistas importadas. Solo se elimina el silencio digital, es decir, las muestras con un nivel cero.

Actualizar automáticamente al cambiar el CD

Si esta opción está activada, WaveLab Cast comprobará si hay un nuevo CD en la unidad varias veces por segundo. Si se encuentra un nuevo CD, la lista de pistas se actualizará.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importación de CD de audio](#) en la página 229

Importar pistas de CD de audio

Puede importar audio de Cds de audio en proyectos de WaveLab Cast.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.

2. Seleccione **Archivo > Importar**.
 3. Haga clic en **CD de audio**.
 4. En el diálogo **Importar CD de audio**, en la sección **Origen**, seleccione la unidad desde la que quiere leer, y especifique la velocidad de lectura.
 5. En la lista de pistas, seleccione las pistas que desea importar.
 6. Opcional: si solo ha seleccionado un archivo, en la sección **Rango**, puede definir valores para **Inicio** y **Duración** si desea importar solo una parte de la pista.
 7. En la sección **Resultado**, haga clic en el icono de carpeta y seleccione la ubicación para el resultado.
También puede arrastrar una o más pistas de CD hasta una pista de montaje de audio.
 8. En la sección **Resultado**, haga clic en el campo de formato del archivo y seleccione un formato para los archivos de audio importados.
 9. Haga clic en **Guardar**.
-

RESULTADO

Las pistas se importan a la ubicación especificada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 229

Video

WaveLab Cast le permite añadir archivos de video a su montaje de audio. Puede reproducir archivos de video en varios formatos desde dentro de WaveLab Cast, extraer el audio de un archivo de video y editar su audio junto con el video.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Compatibilidad de archivos de video](#) en la página 236

[Pista de video](#) en la página 232

[Ventana Video](#) en la página 236

Pista de video

La pista de video del montaje de audio le permite añadir archivos de video a su montaje de audio.

El archivo de video importado se muestra como clip en la pista de video. Las miniaturas representan los fotogramas de la película. El archivo de audio que contiene el audio del video se coloca en una nueva pista de montaje de audio debajo de la pista de video.

Puede importar múltiples archivos de video de diferentes formatos en la misma pista de video. Solo puede haber una pista de video por montaje de audio.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar audio extraído de video](#) en la página 233

[Añadir pistas de video](#) en la página 232

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 233

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 233

[Pistas](#) en la página 148

Añadir pistas de video

Puede añadir una pista de video por montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de **Montaje de audio**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **+**, en la parte superior del área de control de pista, y seleccione **Pista de video**.
 - Haga clic derecho en el área de control de pista para abrir el menú emergente **Pista** y seleccione **Añadir pista > Pista de video**.
-

RESULTADO

Por defecto, se añade la nueva pista debajo de la pista activa. Si quiere colocarla encima de la pista activa, pulse **Ctrl/Cmd** al añadir la nueva pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 133

Insertar archivos de video en montajes de audio existentes

Puede insertar archivos de video en su montaje de audio.

POSIBILIDADES

- En la ventana **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar** y haga clic en **Archivo de video**, en la sección **Importar**. Seleccione el archivo de video que desee insertar y haga clic en **Abrir**.
La pista de video se crea automáticamente.
 - Arrastre el archivo de video que quiera insertar desde la ventana **Archivo** hasta la pista de video.
 - Arrastre el archivo de video que quiera insertar desde el Explorador de archivos/Finder de macOS hasta la pista de video.
-

RESULTADO

Se inserta el archivo de video en el montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir pistas de video](#) en la página 232

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 233

Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo

Puede importar archivos de video como clips de video a un montaje de audio nuevo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Importar > Video**.
 2. Seleccione el archivo de video que desee importar y haga clic en **Importar**.
-

RESULTADO

El archivo de video importado se muestra como clip en la pista de video. Las miniaturas representan los fotogramas de la película. El archivo de audio que contiene el audio del video se coloca en una nueva pista de montaje de audio debajo de la pista de video.

Editar audio extraído de video

Puede editar la pista de audio de una pista de video. Al importar un archivo de video, su audio se extrae y se coloca en una nueva pista de montaje de audio debajo de la pista de video.

Después de editar el audio del video, puede renderizar el montaje de audio para reemplazar el audio original con el audio editado.

Para saber qué formatos de audio incrustados están soportados, vea el Soporte de Steinberg en la página web de Steinberg.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reemplazar audio en el video](#) en la página 234

Reemplazar audio en el video

Puede reemplazar la pista de audio de un video con otro archivo de audio o con una versión editada del audio original. Puede reemplazar la pista de audio entera o partes de ella.

PRERREQUISITO

Ha añadido el archivo de video que contiene el audio a reemplazar a su montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:

- Si quiere reemplazar el audio del video con una versión editada del audio original, edite el archivo de audio original.
- Si quiere reemplazar el audio original del video con otro audio, borre el audio en la pista de audio original y añada el nuevo audio.

Cuando ha acabado de editar el audio, puede renderizar el montaje de audio para crear un video con el nuevo audio.

2. Seleccione la pista de video.

3. En la pestaña **Editar**, haga clic en **Renderizar**.

4. En el menú **Origen**, seleccione **Rango de clip de video activo**.

5. En la sección **Salida**, especifique un **Nombre** y una **Ubicación** para el archivo de video renderizado.

NOTA

El archivo de video renderizado conserva el formato de archivo del video original. El video no se vuelve a renderizar, lo que significa que no hay pérdida de calidad en este proceso.

6. En la sección **Opciones**, haga uno de lo siguiente:

- Para crear una copia del video original con el audio editado, active **Crear video con el audio resultante**.
- Para abrir el video renderizado en un montaje de audio nuevo, active **Reimportar video en nuevo montaje de audio**.
- Para abrir el archivo de audio renderizado del archivo de video en el **Editor de audio**, active **Abrir archivo de audio renderizado**.

7. Haga clic en **Iniciar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 233

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 233

Edición de clips de video

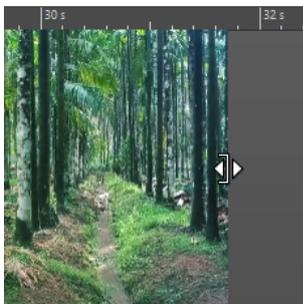
Se crea automáticamente un clip de video cuando importa un archivo de video a un montaje de audio.

NOTA

Antes de empezar a editar y refinar el audio de su archivo de video, debería haber acabado de editar su video con un editor específico para video.

Al trabajar con clips de video puede hacer las siguientes ediciones:

- Para copiar un clip de video, haga clic en el área superior de un clip de video y arrástrelo hasta la nueva ubicación.
- Para recortar el final de su clip de video, haga clic en el final y arrástrelo hacia la izquierda.



- Para deshabilitar toda la edición de clips de video, haga clic en **Bloquear**, en el área de control de pistas de la pista de video.



- Para editar el clip de audio de su clip de video, use las herramientas de edición de audio de WaveLab Cast.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pista de video](#) en la página 232

[Área de control de pista de pistas de video](#) en la página 135

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 233

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 233

Modo video sigue edición

El **Modo video sigue edición** le permite editar audio y al mismo tiempo tener una realimentación visual continua en la ventana de **Video**.

- Para activar **Modo video sigue edición**, seleccione la pestaña **Editar** y active **Modo video sigue edición**, en la sección **Clip**.

Si activa **Modo video sigue edición**, el video de la ventana **Video** sigue automáticamente cada edición que haga. Esto le permite ver al instante dónde tiene lugar su edición en el video.

En **Modo video sigue edición**, la ventana de **Video** le da realimentación visual. Es decir, la imagen coincide con la posición del cursor de edición. Tiene realimentación visual durante las siguientes acciones:

- Seleccionar rangos y ajustar bordes de rangos
- Mover clips de audio
- Empujar clips de audio
- Redimensionar clips de audio o selecciones de rango
- Ajustar manipuladores de fundido de clips de audio

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Video](#) en la página 236

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 137

Ventana Video

Si importa un video a su montaje de audio e inicia la reproducción, el video se reproduce en la ventana de **Video**. Puede redimensionar la ventana de **Video** y desacoplarla para colocarla en otra pantalla, por ejemplo.

- Para abrir la ventana de **Video**, seleccione **Ventanas de herramientas > Video**.

NOTA

Para un mejor rendimiento, desacople la ventana de **Video** y úsela como ventana independiente.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pista de video](#) en la página 232

Compatibilidad de archivos de video

Al trabajar con archivos de video en WaveLab Cast, debe asegurarse de que el tipo de archivo de video está soportado.

NOTA

Si no es capaz de reproducir un archivo de video específico, use una aplicación externa para convertir el archivo en un formato compatible.

Para saber qué archivos de video están soportados, vea el centro de ayuda en la página web de Steinberg.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos contenedores de video](#) en la página 237

[Codificadores de video](#) en la página 237

[Tasas de fotogramas de video](#) en la página 237

Formatos contenedores de video

Los archivos de video y otros archivos multimedia vienen en un formato contenedor.

Este contenedor contiene varios flujos de información incluyendo video y audio, pero también metadatos tales como información de sincronización necesaria para reproducir el audio y el video juntos. También pueden contenerse dentro del formato contenedor datos referentes a fechas de creación, audio, marcadores de capítulos y otros.

WaveLab Cast soporta los siguientes formatos contenedores:

MOV

Es una película QuickTime.

MPEG-4

Este formato puede contener varios metadatos para la transmisión, edición, reproducción e intercambio de contenido. Su extensión de archivo es .mp4.

AVI

Es un formato contenedor multimedia creado por Microsoft.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Compatibilidad de archivos de video](#) en la página 236

[Codificadores de video](#) en la página 237

Codificadores de video

Los codificadores (codecs) son métodos de compresión de datos para hacer que los archivos de audio y video sean más pequeños y más fáciles de gestionar por los ordenadores. Para más detalles, vea el centro de ayuda en el sitio web de Steinberg.

VÍNCULOS RELACIONADOS

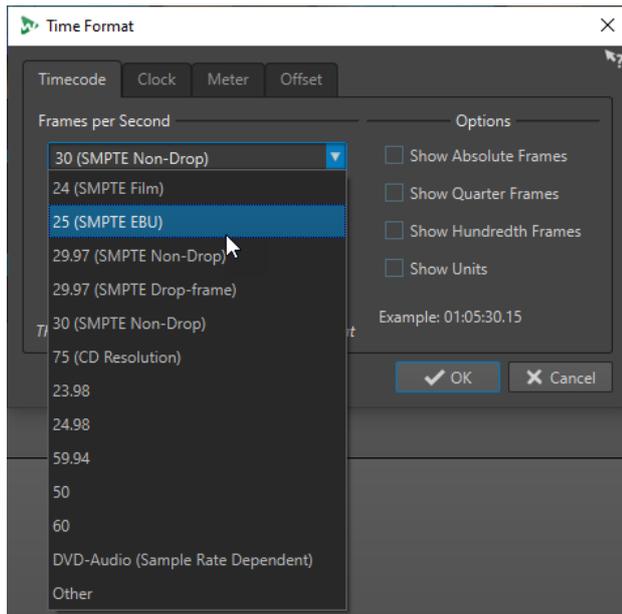
[Compatibilidad de archivos de video](#) en la página 236

[Formatos contenedores de video](#) en la página 237

Tasas de fotogramas de video

WaveLab Cast soporta varias tasas de fotogramas de video y película. La tasa de fotogramas de video debe coincidir con la tasa de fotogramas del montaje de audio.

WaveLab Cast adopta automáticamente la tasa de fotogramas del video importado. También puede ajustar manualmente la tasa de fotogramas a través del diálogo **Formato de tiempo**.



Se soportan las siguientes tasas de fotogramas:

Fotogramas por segundo

La velocidad real a la que transcurren los fotogramas del video en tiempo real es la tasa de fotogramas auténtica, no importa el sistema de conteo de fotogramas.

WaveLab Cast soporta las siguientes tasas de fotogramas:

23.98 fps

Esta tasa de fotogramas se usa en películas que se transfieren a video NTSC y deben aminorar la velocidad para una transferencia de telecine con pull-down 2-3. También se usa para el tipo de video HD llamado 24 p.

24 fps

Esta es la velocidad verdadera de las cámaras de cine estándar.

24.98 fps

Esta tasa de fotogramas se usa normalmente para facilitar las transferencias entre video PAL y NTSC y fuentes de película. Se usa mayoritariamente para compensar errores.

25 fps

Esta es la tasa de fotogramas del video PAL.

29.97 fps/29.97 dfps

Esta es la tasa de fotogramas del video NTSC. El conteo puede ser tanto non-drop como drop-frame.

30 fps/30 dfps

Esta tasa de fotogramas ya no es un estándar de video, pero se ha usado mayoritariamente en grabaciones de música. Solía ser el estándar de transmisión NTSC de blanco y negro. Equivale al video NTSC con un pull-up a velocidad de película después de un transfer de telecine 2-3. El conteo puede ser tanto non-drop como drop-frame.

50 fps

A esta tasa también se la conoce como 50 p.

59.94 fps

Esta tasa de fotogramas de video la soportan cámaras de alta definición y es compatible con NTSC.

60 fps

Esta tasa de fotogramas de video la soportan muchas cámaras de alta definición. Sin embargo, la tasa de fotogramas 59.94 fps compatible con NTSC es mucho más común.

IMPORTANTE

No se soportan los formatos de video con una tasa de fotogramas variable (VFR).

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 41

Podcast

Un Podcast es una serie episódica que consiste en archivos de audio. Los usuarios pueden transmitir o descargar Podcasts a sus dispositivos y escucharlos. WaveLab Cast con sus herramientas de edición de audio y efectos le permite crear episodios de Podcast y subirlos a varios servicios de hospedaje.

Puede usar el **Editor de audio** y la ventana del montaje para crear un episodio de Podcast. Cada archivo de audio o montaje de audio en WaveLab Cast se puede subir como un episodio de Podcast.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Feed RSS](#) en la página 244

[Servicio de hospedaje de Podcasts](#) en la página 240

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 241

Servicio de hospedaje de Podcasts

Los servicios de hospedaje de Podcasts le permiten hospedar y distribuir Podcasts. WaveLab Cast le permite subir directamente su Podcast a varios servicios de hospedaje.

Servicios de hospedaje soportados

WaveLab Cast soporta la subida directa a los siguientes servicios de hospedaje:

- Spreaker
- Podbean
- SoundCloud
- Buzzsprout
- Castos
- Blubrry
- Captivate

Autorización del servicio de hospedaje

Para conectar WaveLab Cast con un servicio de hospedaje, debe autorizar la conexión entre WaveLab Cast y el servicio de hospedaje.

El proceso de autorización depende del servicio de hospedaje seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 241

Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje

Si el archivo de audio o montaje de audio que quiere subir a un servicio de hospedaje no es un archivo codificado, puede codificar el archivo de audio. Algunos servicios de hospedaje solo

aceptan servicios de audio codificados. Los formatos de archivos de audio codificados son MP3, MP4, M4A o MP2, por ejemplo.

Los ajustes y plug-ins de la **Sección Master** se tienen en cuenta cuando renderiza un archivo de audio o un montaje de audio.

Dependiendo del archivo de audio o montaje de audio seleccionado, se aplica lo siguiente:

- Si el archivo de audio activo que quiere subir utiliza un formato codificado, la opción **Codificar archivo de audio** está desactivada. Codificar archivos de audio ya codificados puede provocar una pérdida de calidad.
- Si los archivos de audio activos utilizan un formato no codificado, la opción **Codificar archivo de audio** está disponible pero no es obligatoria. Sin embargo, dependiendo del servicio de hospedaje seleccionado, puede ser necesario codificar el archivo de audio.
- Los montajes de audio se deben renderizar antes de poder subirlos a un servicio de hospedaje. Si el archivo activo es un montaje de audio, debe utilizar la opción **Codificar archivo de audio** para renderizar el montaje de audio.

Si el archivo de audio o montaje de audio activo se ha guardado, el archivo codificado se guarda en el mismo directorio, con el mismo nombre y su extensión de archivo adecuada.

Si el archivo de audio o montaje de audio activo no se ha guardado, se abre un diálogo y le permite seleccionar un directorio y un nombre de archivo para el archivo renderizado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 241

Subir un episodio de Podcast

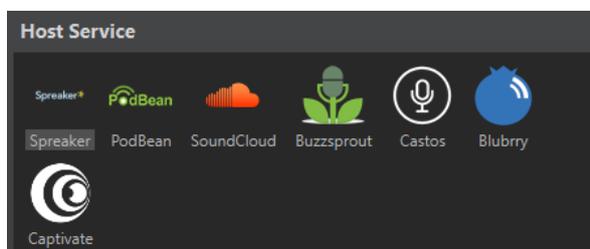
Puede subir el audio que ha creado en el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio** como un episodio de Podcast.

PRERREQUISITO

Ha creado un archivo de audio o un montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Podcast**, haga clic en **Subir episodio**.
Se abre la pestaña **Publicar**.
3. En la sección **Servicio de hospedaje**, seleccione el servicio de hospedaje al que quiera subir el episodio.

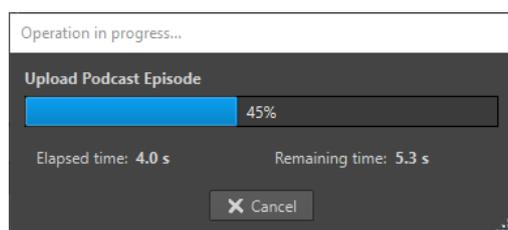


4. Haga clic en **Autorizar** para permitir a WaveLab Cast acceder al servicio de hospedaje seleccionado.
Su navegador de internet predeterminado abre el sitio web de autorización del servicio de hospedaje seleccionado.

5. Siga las instrucciones de su navegador para completar la autorización.
 6. En WaveLab Cast, seleccione el **Podcast** al que quiera añadir el episodio de Podcast.
 7. Especifique un **Título** para el episodio de Podcast.
 8. Dependiendo del servicio de hospedaje seleccionado, puede ser necesario codificar el archivo de audio o el montaje de audio. Si quiere codificar el archivo de audio, active **Codificar archivo de audio** y seleccione un nuevo codificador.
 9. Haga clic en **Subir**.
-

RESULTADO

El archivo de audio o montaje de audio se renderiza y sube al servicio de hospedaje seleccionado.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Publicar](#) en la página 242

[Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje](#) en la página 240

Pestaña Publicar

La pestaña **Publicar** le permite seleccionar el servicio de hospedaje al que quiere subir su episodio de Podcast. Puede seleccionar diferentes servicios de hospedaje y seleccionar el codificador para el archivo de audio que quiere subir.

- Para abrir la pestaña **Publicar**, seleccione la pestaña **Archivo** y seleccione **Podcast > Publicar**.

Servicio de hospedaje

Le permite seleccionar el servicio de hospedaje al que quiere subir su episodio de Podcast.

Autorizar

Le permite permitir a WaveLab Cast acceder al servicio de hospedaje seleccionado.

Si hace clic en **Autorizar**, su navegador de internet predeterminado abre el sitio web de autorización del servicio de hospedaje seleccionado.

Episodio

- **Codificar archivo de audio** le permite codificar el archivo de audio a otro formato de archivo de audio.

NOTA

Si ha seleccionado un archivo MP3 para subirlo, la opción **Codificar archivo de audio** está desactivada. Sin embargo, si añade efectos al archivo MP3 a través la **Sección Master**, la opción **Codificar archivo de audio** está disponible.

- **Podcast** le permite seleccionar el Podcast al que quiere añadir el episodio de Podcast.

- **Actualizar podcasts disponibles** le permite actualizar la lista de Podcasts recuperada de su cuenta de Spreaker.
- **Título** le permite introducir un título para el episodio de Podcast.

Subir

Le permite subir el archivo de audio al servicio de hospedaje seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Podcast](#) en la página 240

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 241

Feed RSS

Los podcasts son un método de distribución de archivos multimedia en Internet que permite la reproducción en dispositivos móviles y ordenadores personales, entre otros. Los Podcasts se distribuyen a través del estándar RSS (Rich Site Summary).

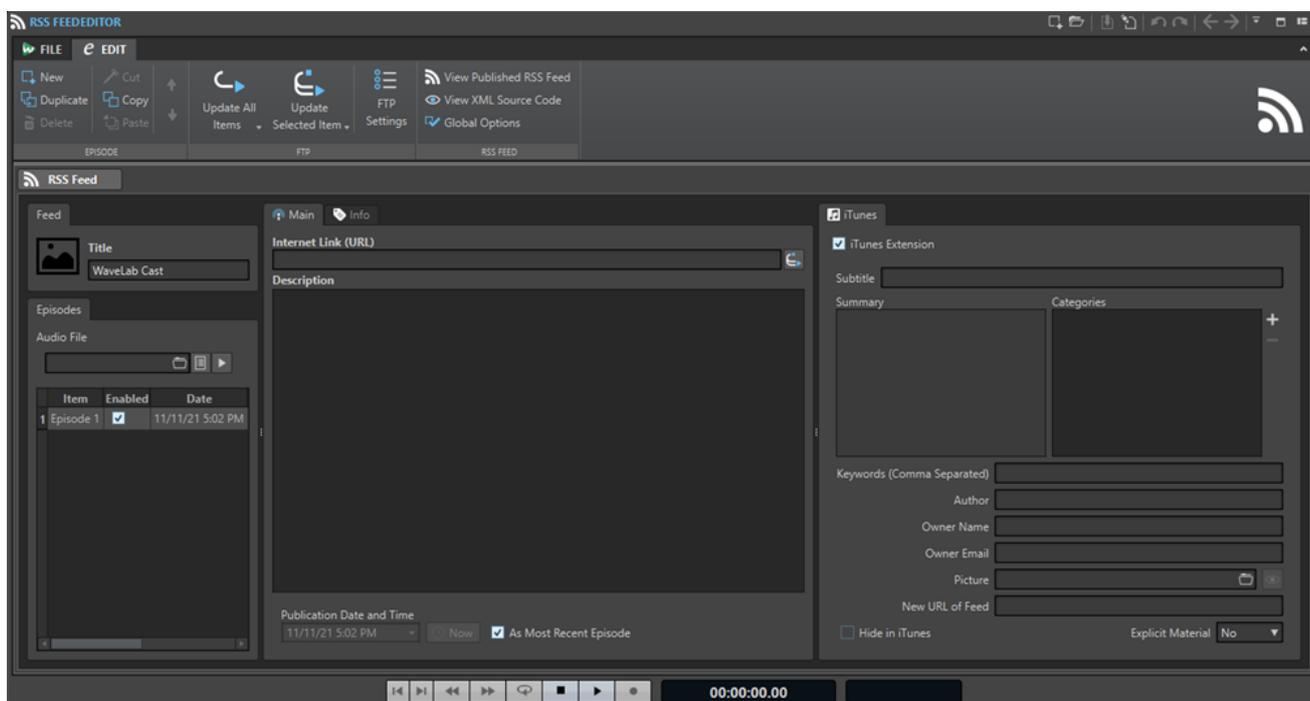
RSS es un estándar de distribución de noticias y otras informaciones a través de internet. Un hilo de noticias RSS envía mensajes cortos sobre un tema específico de un sitio web concreto. Para leer los mensajes, el usuario utiliza un programa que es capaz de monitorizar múltiples hilos a la vez y descargar automáticamente los mensajes nuevos de forma periódica. Se puede utilizar un lector especial de fuentes web (feeds) o un navegador de Internet.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Podcast](#) en la página 240

Editor de Feed RSS

El **Editor de Feed RSS** está dividido en varias pestañas. La sección **Feed** y **Episodios** muestra la información del feed o el episodio, en función del elemento que esté seleccionado en la lista que aparece debajo. Es en este espacio donde puede añadir archivos, enlaces de internet o información textual al feed RSS y sus episodios. La sección principal muestra una lista de elementos para el feed básico y todos los episodios incluidos en el feed RSS.



Episodio

En la sección **Episodio**, puede crear, borrar y mover episodios de feed RSS individualmente.

Nuevo

Añade un nuevo episodio sin título.

Duplicar

Añade un nuevo episodio y copia toda la información del episodio existente al nuevo episodio.

Borrar

Borra el episodio seleccionado. También puede excluir un episodio del feed RSS desactivando **Activo**.

Cortar/Copiar/Pegar

Corta, copia y pega el episodio seleccionado.

Mover arriba/Mover abajo

Mueve el episodio seleccionado un puesto hacia arriba o un puesto hacia abajo en la lista. También puede arrastrar y soltar los elementos.

FTP

En la sección **FTP** puede definir dónde se va a subir su feed RSS a través de FTP.

Actualizar todos los elementos

Sube/Actualiza el archivo XML del feed RSS en el servidor FTP. También sube todos los archivos de medios asociados, pero solo si aún no están disponibles en el servidor FTP. Esta es la función más común para subir y actualizar su feed RSS.

Actualizar elemento seleccionado

Sube/Actualiza el archivo XML del feed RSS en el servidor FTP. También sube el archivo de medios del elemento seleccionado en la lista, pero solo si todavía no está disponible en el servidor FTP.

Subir/Reemplazar todos los elementos

Esta opción es como **Actualizar todos los elementos**, pero siempre sube/reemplaza todos los archivos de medios del elemento. Es útil si, por ejemplo, ha cambiado los datos de audio.

Subir/Reemplazar elementos seleccionados

Esta opción es como **Actualizar elemento seleccionado**, pero siempre sube/reemplaza el archivo de medios del elemento seleccionado en la lista. Es útil si, por ejemplo, ha cambiado los datos de audio.

Ajustes de FTP

Abre el diálogo **Ajustes de FTP**, que le permite editar los ajustes del FTP relacionado con este feed RSS.

Feed RSS

En la sección **Feed RSS**, puede comprobar si la publicación del feed RSS se realizó correctamente y especificar las opciones globales del **Editor de Feed RSS**.

Ver feed RSS publicado

Abre el feed RSS (a través de la URL que está especificada en los ajustes de FTP) usando su navegador predeterminado.

Opciones globales

Permiten editar el cambio de tamaño automático de las imágenes, definir un desplazamiento horario respecto a GMT (Greenwich Mean Time) y especificar la ruta del editor HTML.

Feed

En la pestaña **Feed**, puede especificar un título para su feed RSS.

Episodios

En la pestaña **Episodios**, puede especificar títulos para sus episodios.

Principal

En la pestaña **Principal** puede asignar parámetros a su feed. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un feed o un episodio. Los campos marcados en negrita son obligatorios.

Título

Establece el título del feed, por ejemplo, el tema de su feed RSS.

Descripción

Es un espacio donde puede escribir una descripción más completa del contenido del hilo.

Enlace de internet (URL)

El enlace principal del hilo que el usuario podrá ver. Puede utilizar esta opción para dirigir a los usuarios a un sitio web relacionado con el hilo. Si hace clic en el icono del globo se abrirá la URL especificada en el navegador de Internet predeterminado.

Archivo de audio (disponible solamente para episodios)

Define la ruta del archivo de audio que desea añadir al episodio. El archivo de audio puede ser de cualquier tipo soportado por el lector de medios del navegador utilizado. Un archivo MP3 ofrece la mejor compatibilidad. Haga clic en el icono para que aparezca una lista de los archivos de audio que ya están abiertos en WaveLab Cast. Seleccione uno para el episodio.

También puede arrastrar el icono de un archivo de audio de la lista hasta el panel de archivos de audio. Haga clic en el icono de reproducción para abrir el archivo especificado en el reproductor o visor de medios predeterminado del sistema, tanto si desea realizar una vista previa o hacer comprobaciones.

Imagen (disponible solamente para hilos)

De acuerdo con el estándar RSS, esta imagen no puede superar los 144 x 400 píxeles, así que se cambia el tamaño de la imagen automáticamente. Hacer clic en el icono de imagen abre la imagen especificada en el visor de imágenes predeterminado de su sistema.



Icono de imagen

Fecha y hora de publicación

Define la fecha y hora de publicación del hilo o episodio. Si hace clic en **Ahora** se transfiere la fecha y hora actual del sistema.

Como episodio más reciente (disponible solamente para hilos)

Si esta opción está activada, se utilizará automáticamente la fecha y la hora del episodio más reciente.

Info

En la pestaña **Info** puede asignar parámetros a su feed. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un feed o un episodio.

Están disponibles los siguientes parámetros en un hilo:

- Administrador del sitio (dirección de correo)
- Editor (dirección de correo)
- Copyright
- Categoría
- Dominio relacionado (URL)
- Idioma
- Frecuencia de actualizaciones
- Omitir horas (0 a 23, separadas con una coma)
- Tiempo de vida (número de minutos)

Están disponibles los siguientes parámetros en un episodio:

- Autor (dirección de email)
- Comentarios (URL)
- Categoría
- Dominio relacionado (URL)
- Título
- Dominio original (URL)

iTunes

En la pestaña **iTunes**, puede activar la extensión iTunes que permite especificar datos adicionales de los hilos y episodios. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un hilo o un episodio.

Están disponibles los siguientes parámetros en un hilo:

- Subtítulo
- Sumario
- Categorías
- Palabras clave (sepárelas con una coma)
- Autor
- Nombre del propietario
- Correo del propietario
- Imagen
- Nueva URL de hilo
- Ocultar en iTunes
- Material explícito

Están disponibles los siguientes parámetros en un episodio:

- Subtítulo
- Sumario
- Palabras clave (sepárelas con una coma)
- Autor
- Duración
- Ocultar en iTunes

- Material explícito

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones globales de feeds RSS](#) en la página 248

Opciones globales de feeds RSS

Algunas opciones adicionales son válidas para todas las pestañas del **Feed RSS**.

- Para abrir el diálogo **Opciones globales de Feed RSS**, abra el **Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Opciones globales**.

Redimensionado de imágenes automático (no para iTunes)

Define qué hacer si las imágenes especificadas sobrepasan el tamaño máximo permitido por el estándar RSS. Si las imágenes necesitan que se les aplique un cambio de tamaño, las imágenes originales en su disco duro no se modificarán.

Desplazamiento de tiempo respecto a GMT (Greenwich Mean Time)

Las fechas y horas en pantalla son las locales. Si el sistema se ha configurado correctamente, WaveLab Cast ajusta automáticamente el desplazamiento de tiempo en relación con la zona horaria GMT. Sin embargo, si quiere utilizar horas y fechas ajustadas a zonas horarias distintas, debe ajustar el valor de esta opción.

Editor HTML

Establece la ruta del editor HTML externo que se iniciará cuando haga clic en el botón con el icono de lápiz en la sección **Importar archivo HTML**. La opción **Importar archivo HTML** solo está disponible para episodios.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de Feed RSS](#) en la página 244

Crear un Feed RSS

Hay varias formas de crear un nuevo feed RSS o episodio.

- Para crear un nuevo feed RSS, seleccione **Archivo > Nuevo** y haga clic en **Crear feed RSS**.
- Para añadir un nuevo episodio sin título a un feed RSS, en el **Editor de feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Nuevo**.
- Para añadir un archivo de audio al episodio seleccionado, seleccione la pestaña **Principal**, haga clic en el campo **Archivo de audio**, y seleccione **Seleccionar archivo usando selector estándar**. Seleccione el archivo de audio en Explorador de archivos/Finder de macOS y haga clic en **Abrir**.

También puede arrastrar un archivo de audio desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta el campo **Archivo de audio**.

- Para duplicar el episodio seleccionado, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Duplicar**. De esta forma, se añade un nuevo episodio y se copia toda la información del episodio existente al nuevo episodio.

Configurar los datos de FTP para la publicación de un Feed RSS

Para poder subir un feed RSS en el servidor FTP, primero debe introducir los detalles del servidor FTP.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **FTP**, haga clic en **Ajustes de FTP**.
 3. En el diálogo **Ajustes de FTP**, introduzca los siguientes detalles:
 - Los datos de inicio de sesión del servidor FTP.
 - La ruta relativa y el nombre del archivo del feed (extensión `.xml`).
 - La dirección de su sitio web, en la que debe incluir la ruta del hilo.
 4. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

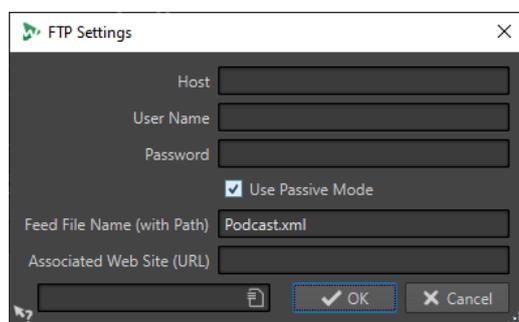
[Editor de Feed RSS](#) en la página 244

[Diálogo Ajustes de FTP](#) en la página 249

Diálogo Ajustes de FTP

En el diálogo **Ajustes de FTP**, puede gestionar toda la información necesaria para el proceso de subida del feed RSS.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de FTP**, abra el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ajustes de FTP**.



Host

El nombre de host o la dirección IP del servidor FTP.

Usuario

El nombre de inicio de sesión del servidor FTP.

Contraseña

La contraseña para el nombre de usuario.

Usar Modo Pasivo

Mantenga esta opción activada y cámbiela únicamente si experimenta problemas con la conexión FTP.

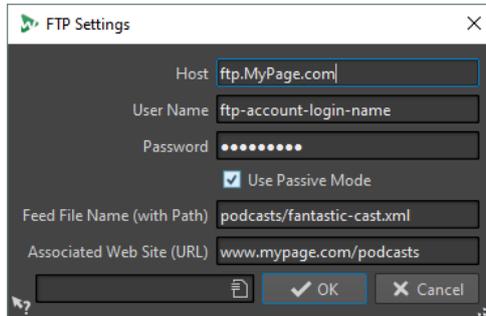
Nombre del archivo de hilo (con ruta)

El nombre de archivo del RSS visible en el servidor FTP (con la extensión .xml), con su respectiva ruta relativa. Tanto el nombre como la ruta aparecerán en la dirección de internet pública y final del feed RSS, así que evite nombres largos.

Sitio web asociado (URL)

La dirección de su sitio web, en la que debe incluir la ruta del hilo.

Ejemplos de ajustes de FTP



- Su dirección de host del FTP es «ftp.MyPage.com», su dirección de su sitio web público es «www.MyPage.com».
- El nombre de archivo de fuente es «podcasts/fantastic-cast.xml», el ajuste del sitio web asociado es «www.MyPage.com/podcasts».
- Los archivos de medios del feed RSS se subirán en el servidor FTP ubicado en «ftp.MyPage.com/podcasts».
- Se podrá encontrar el archivo del feed RSS que se distribuirá en la dirección «www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml».

Cada feed RSS guarda toda la información de su sitio FTP. También es posible guardar y recuperar valores predefinidos para el sitio FTP mediante las funciones **predefinidas** que disponibles en la parte inferior del diálogo.

Publicar Feeds RSS

Puede subir un feed RSS a su servidor FTP directamente desde WaveLab Cast.

PRERREQUISITO

Configurar los ajustes de FTP en WaveLab Cast.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **FTP**, seleccione una de las siguientes opciones:
 - Actualizar todos los elementos
 - Actualizar elemento seleccionado
 - Subir/Reemplazar todos los elementos
 - Subir/Reemplazar elementos seleccionados
 3. En el diálogo **Ajustes de FTP**, compruebe que los ajustes del FTP sean correctos, y haga clic en **Aceptar**.
-

RESULTADO

El feed RSS se subirá al sitio FTP.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de Feed RSS](#) en la página 244

[Configurar los datos de FTP para la publicación de un Feed RSS](#) en la página 249

Comprobar si la publicación del Feed RSS se realizó correctamente

Tras crear y publicar un feed RSS, puede comprobar que se haya subido correctamente.

- Para abrir su navegador de internet predeterminado y recibir el feed RSS que haya acabado de publicar en internet, abra el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ver feed RSS publicado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de Feed RSS](#) en la página 244

Personalizar

Por personalizar se entiende efectuar una serie de ajustes para que el programa funcione y tenga el aspecto que desea el usuario.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar atajos](#) en la página 252

[Organización de plug-ins](#) en la página 256

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 259

Personalizar atajos

En WaveLab Cast es posible controlar numerosas funciones mediante atajos para agilizar el flujo de trabajo. Puede crear atajos y editar los ya existentes.

La mayoría de los atajos se limitan a un editor específico, lo que significa que puede volver a usar la misma combinación de atajos en editores diferentes. La excepción es la **Sección Master**, cuyos atajos son globales en toda la aplicación.

Los atajos de las secciones **Navegación (teclado numérico)** y **Vista y navegación** de la pestaña **Atajos** están dedicadas a la navegación por WaveLab Cast.

Los atajos que no pueden editarse aparecen atenuados. Los atajos creados aparecen de color azul en el editor.

Puede crear un atajo especificando una secuencia de hasta cuatro teclas, que deben pulsarse en un orden específico para invocar la operación.

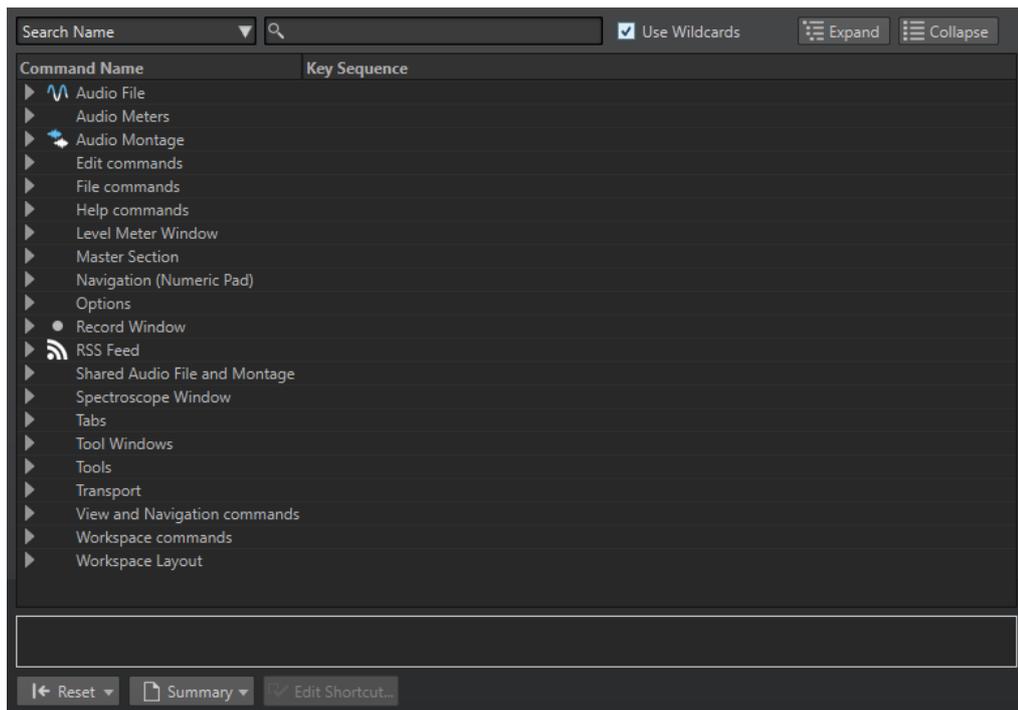
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 252

Pestaña Atajos (Preferencias)

Esta pestaña le permite personalizar sus propios atajos de WaveLab Cast. Muestra una lista de los atajos asignados a comandos y opciones de menús de WaveLab Cast.

- Para abrir la pestaña **Atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.



Menú emergente Buscar

Le permite seleccionar la parte de la lista de comandos en la que se realizará la búsqueda.

Campo de búsqueda

Le permite buscar un comando.

Usar comodines

Si esta opción está activada, se pueden usar los caracteres comodín «*» y «?».

«*» sustituye a cero o más caracteres, y «?» a un solo carácter.

Por ejemplo, si **Buscar atajo de teclado** está seleccionado, teclee «*» para mostrar todos los comandos que ya están asociados a un atajo.

Expandir/Plegar

Expande o pliega el árbol de carpetas.

Lista de comandos

Muestra todos los comandos y sus atajos. La sección por debajo de la lista de comandos muestra información adicional del comando seleccionado.

Reinicializar

Restablece los comandos a los ajustes de fábrica.

Sumario

Abre un menú desde el que puede generar una lista de todos los comandos y sus atajos, ya sea en formato HTML o para imprimir.

Editar atajo

Abre el diálogo **Definiciones de atajos** en el que puede editar los atajos del comando seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar atajos](#) en la página 252

[Editar atajos](#) en la página 254

Editar atajos

Puede ver la lista de todos los atajos en la pestaña **Atajos**, y editar y definir atajos en el diálogo **Definiciones de atajos**.

La pestaña **Atajos** ofrece un conjunto de comandos diferente para cada menú o diálogo.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**. Esto abre el diálogo **Definiciones de atajos**.
- Puede definir un atajo de teclado por comando. Cada atajo puede ser una secuencia de hasta cuatro pulsaciones de tecla.
- Para reinicializar algunos o todos los tipos de atajos a sus valores de fábrica, use el botón **Reinicializar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

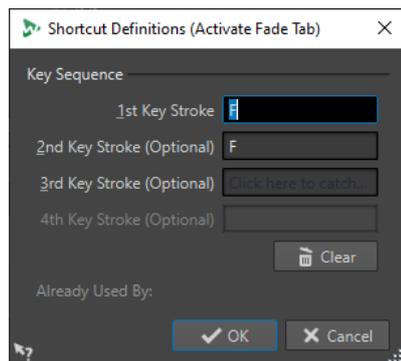
[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 252

[Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 254

Diálogo de Definiciones de atajos

Este diálogo permite definir los atajos personalizados de una determinada función.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**.



Secuencia de teclas

1a tecla

Le permite seleccionar la primera tecla de una secuencia que puede consistir en hasta cuatro teclas. Ponga el foco en el campo de tecla; a continuación, pulse la combinación de teclas. Si no se visualiza nada, es que una tecla no está permitida en este contexto.

2a/3a/4a tecla (opcional)

Le permite seleccionar teclas adicionales que deben usarse para ejecutar el comando. El comando solo se ejecutará si se da este evento de tecla después de la primera/segunda/tercera.

Borrar

Elimina todos los campos de evento de teclado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar atajos](#) en la página 254

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 252

Definir secuencias de teclas

Puede definir secuencias de teclas para un teclado.

En un Mac, los comandos de los menús principales deben consistir en una sola tecla.

Al utilizar comandos con varias teclas, asegúrese de que los comandos no interfieran entre sí. Por ejemplo, si tiene un atajo **Mayús - L, M** y define otro como **Mayús - L**, este segundo atajo no tiene ningún efecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.
2. En la lista de comandos, seleccione el comando para el que desea definir una secuencia de teclas, y haga clic en **Editar atajo**, o bien haga doble clic en la columna **Secuencia de teclas** del comando correspondiente.
3. En el diálogo **Definiciones de atajos**, haga clic en los campos de **Tecla** y pulse los botones que desee utilizar como secuencia de teclas.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Al pulsar las teclas o los botones especificados en el diálogo, se efectúa la operación correspondiente. Las teclas deben pulsarse una detrás de otra.

VÍNCULOS RELACIONADOS

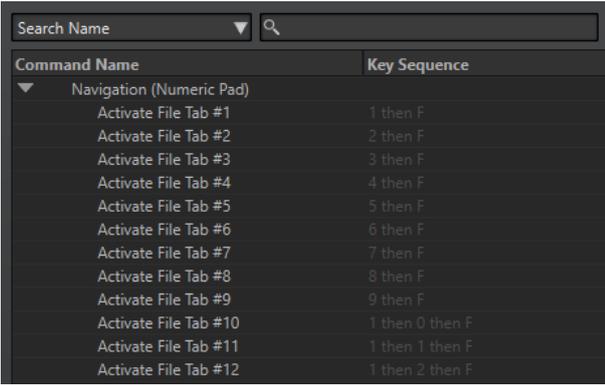
[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 252

[Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 254

Comandos de teclado indexados

Los comandos de teclado indexados le permiten ir rápidamente a ubicaciones específicas de su proyecto, por ejemplo, a un marcador específica o ranura de la **Sección Master**.

Los comandos de teclado indexados disponibles se listan en la pestaña **Atajos**, en la sección **Navegación (teclado numérico)**.



Command Name	Key Sequence
Navigation (Numeric Pad)	
Activate File Tab #1	1 then F
Activate File Tab #2	2 then F
Activate File Tab #3	3 then F
Activate File Tab #4	4 then F
Activate File Tab #5	5 then F
Activate File Tab #6	6 then F
Activate File Tab #7	7 then F
Activate File Tab #8	8 then F
Activate File Tab #9	9 then F
Activate File Tab #10	1 then 0 then F
Activate File Tab #11	1 then 1 then F
Activate File Tab #12	1 then 2 then F

- Para disparar un comando de teclado indexado, teclee el número del elemento al que quiere saltar y pulse la tecla correspondiente en su teclado.

EJEMPLO

Si quiere saltar al quinto marcador en su ventana de archivo, pulse **5** en su teclado numérico y luego pulse **M**.

Si quiere saltar a la décima pestaña de archivo, pulse **1**, después **0** en su teclado numérico y luego pulse **F**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 252

Generar una lista con todos los atajos

Puede generar un archivo HTML o imprimir una lista con todos los atajos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.
 2. Haga clic en **Sumario** y seleccione una de las opciones siguientes:
 - Para abrir el diálogo **Vista previa de impresión**, desde el cual puede imprimir la lista con todos los comandos, seleccione **Vista previa de impresión**. Para que esté disponible **Vista previa de impresión**, es necesario que haya una impresora conectada.
 - Para abrir la lista con todos los atajos en un formato de archivo HTML en el navegador estándar, seleccione **Informe HTML**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 252

Organización de plug-ins

WaveLab Cast viene con varios plug-ins. Puede excluir plug-ins para que no se abran en WaveLab Cast y añadir plug-ins adicionales.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 257

[Añadir más plug-ins VST](#) en la página 256

[Excluir plug-ins](#) en la página 257

Añadir más plug-ins VST

Puede especificar carpetas en las que se puedan encontrar más plug-ins VST. Es útil en caso de usar plug-ins de terceros que no tiene intención de guardar en la carpeta de VST estándar.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
 2. En la sección **Carpetas de plug-ins VST adicionales** (específicas para WaveLab Cast), haga clic en el icono de carpeta y acceda a la carpeta que contiene los plug-ins VST que tiene intención de añadir.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 257

Excluir plug-ins

Puede especificar una lista de los plug-ins que WaveLab Cast no abre.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
 2. En la sección **No cargar los siguientes plug-ins**, escriba el nombre del plug-in que no quiere abrir:
 - Escriba el nombre exacto del archivo, sin la ruta ni la extensión del archivo.
 - Introduzca un nombre por línea.
 - Si coloca un «*» antes del nombre, se omite cualquier plug-in que contenga el nombre.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 257

Pestaña Plug-ins (Preferencias)

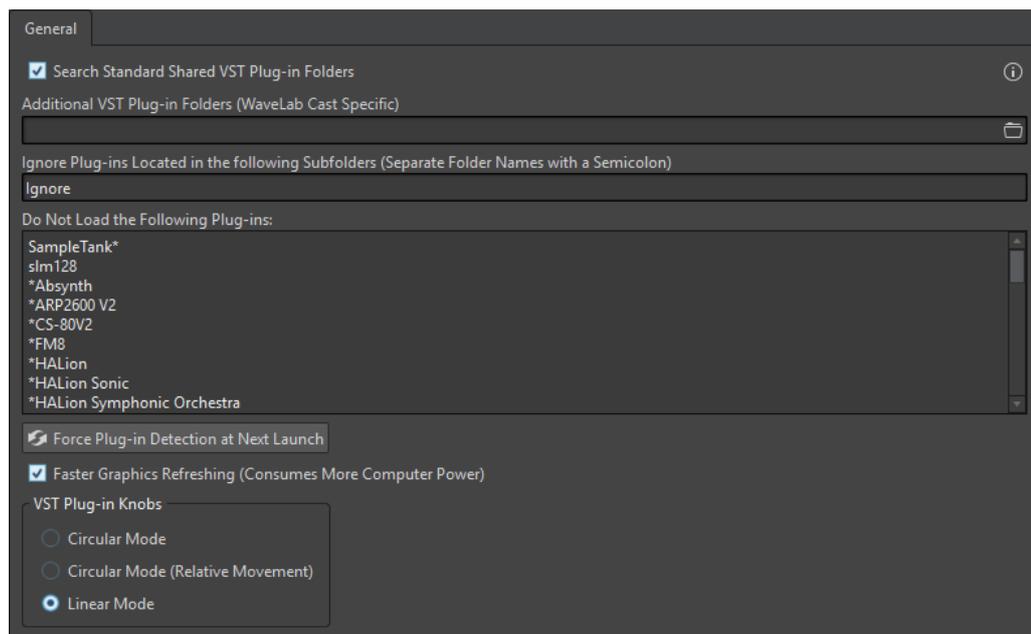
En esta pestaña puede acceder a una cantidad considerable de opciones para gestionar los plug-ins VST.

Puede especificar la ubicación en la que WaveLab Cast debe buscar los plug-ins VST y los que debe omitir. También le permite elegir el modo en que sus controles de plug-ins VST responden a las acciones del ratón, así como la frecuencia de actualización de los gráficos.

Si usa su propia estructura de archivos para organizar y guardar plug-ins VST, este diálogo le permite obtener control total sobre qué plug-ins se cargan y cuáles se ignoran. Esto es útil si quiere desactivar un plug-in en particular, o si quiere ignorar plug-ins que nunca quiera usar con WaveLab Cast.

- Para abrir las **Preferencias de plug-ins**, seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.

Pestaña General

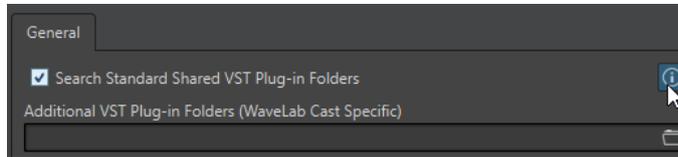


Buscar carpetas compartidas estándar de plug-ins VST

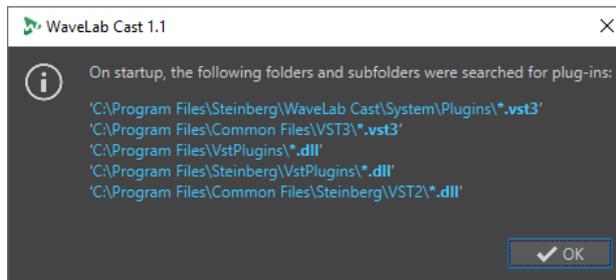
Si esta opción está activada, WaveLab Cast busca plug-ins VST en las carpetas predeterminadas de plug-ins VST.

Información sobre las carpetas buscadas

Haga clic en el icono ⓘ para ver en qué carpetas WaveLab Cast buscó plug-ins cuando arrancó.



Si no puede encontrar un plug-in en WaveLab Cast, esto le ayuda a determinar, por ejemplo, si ha especificado la carpeta correcta.



Carpetas de plug-ins VST adicionales (específicas para WaveLab Cast)

Permite especificar carpetas adicionales en las que se puedan encontrar plug-ins VST.

Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas (nombres de carpetas separados con un punto y coma)

Le permite especificar nombres de carpetas que WaveLab Cast omita al buscar plug-ins VST.

No cargar los siguientes plug-ins

Puede especificar plug-ins que WaveLab Cast no abra. Escriba el nombre de los archivos sin la ruta ni la extensión del archivo. Escriba cada plug-in en una línea.

Si coloca un asterisco (*) antes del nombre, se ignora cualquier plug-in que contenga el nombre.

Forzar detección de plug-ins en el próximo arranque

Analiza los plug-ins la próxima vez que arranca WaveLab Cast. Para reducir el tiempo de inicio de WaveLab Cast, los plug-ins no se analizan cada vez que se inicia WaveLab Cast. Ahora bien, WaveLab Cast mantiene una lista de los plug-ins y la actualiza automáticamente cada vez que se detecta un cambio de fecha o tamaño.

Ignorar plug-ins actualizados al realizar la detección de plug-ins

Si esta opción está activada, WaveLab Cast no comprueba si las propiedades de los plug-ins actualizados han cambiado. Si tiene plug-ins que se actualizan a menudo, esta opción acelera el arranque de WaveLab Cast.

Sin embargo, algunos fabricantes combinan múltiples plug-ins dentro de un archivo individual. Si tiene conocimiento de que el fabricante añadió algunos plug-ins pero no aparecen en WaveLab Cast, desactive esta opción y reinicie WaveLab Cast. Después puede activar esta opción de nuevo.

Refresco más rápido de gráficos (consume más potencia del ordenador)

Refresca los gráficos de plug-ins VST con mayor rapidez.

Diales de plug-ins VST

Le permite ajustar el modo de usar diales para plug-ins. Las opciones disponibles son **Modo circular**, **Modo circular (movimiento relativo)** y **Modo lineal**.

Touch Bar (solo macOS)

La Touch Bar, en la parte superior de su teclado, le da atajos a las funciones de WaveLab Cast. La Touch Bar cambia automáticamente según donde esté en WaveLab Cast y le ofrece un subconjunto de las opciones disponibles. Puede personalizar la Touch Bar según sus necesidades.

NOTA

La Touch Bar solo está disponible en algunos productos Apple.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar la Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 259

Personalizar la Touch Bar (solo macOS)

Puede personalizar la Touch Bar en la ventana de personalización de la Touch Bar.

POSIBILIDADES

- Para abrir la ventana de personalización de la Touch Bar, seleccione **WaveLab Cast** > **Personalizar Touch Bar**.
 - Para añadir una opción a la Touch Bar, use su cursor para arrastrar sus opciones favoritas desde la ventana de personalización hasta dentro de la Touch Bar.
Cuando haya acabado toque **Hecho** en la Touch Bar o haga clic en **Hecho** en la pantalla.
 - Para reorganizar opciones dentro de la Touch Bar, arrástrelas hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Para eliminar opciones de la Touch Bar, arrástrelas hacia arriba y fuera de la Touch Bar.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 259

Configurar WaveLab Cast

Puede configurar WaveLab Cast según sus necesidades.

NOTA

Los ajustes que hace en las preferencias se aplican cuando cambia a otra ventana de WaveLab Cast.

Preferencias globales

Las **Preferencias globales** son preferencias que se aplican en todo WaveLab Cast. Antes de empezar a trabajar con WaveLab Cast se le recomienda editar estas preferencias según sus necesidades.

- Para abrir las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña General \(Preferencias globales\)](#) en la página 260

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 260

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 261

[Pestaña Formatos \(Preferencias globales\)](#) en la página 262

[Pestaña Opciones \(Preferencias globales\)](#) en la página 263

Pestaña General (Preferencias globales)

En esta pestaña puede cambiar el idioma de la interfaz de usuario. Para que los cambios tengan efecto, tiene que reiniciar el programa.

- Para abrir la pestaña **General** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **General**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 260

Pestaña Visualización (Preferencias globales)

En esta pestaña puede cambiar diversos aspectos de la interfaz de usuario que se aplican en toda la aplicación. Estas opciones proporcionan información y funciones de usabilidad que también pueden desactivarse para simplificar la interfaz.

- Para abrir la pestaña **Visualización** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Visualización**.

Estilo

Tema

Le permite cambiar entre los esquemas de colores de WaveLab Cast.

Opciones misceláneas

Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI) (solo Windows)

Si esta opción está activada y su monitor soporta alta resolución, WaveLab Cast se muestra en alta resolución. Si su monitor no soporta alta resolución, esta opción se ignorará.

NOTA

Las ventanas de plug-ins no se muestran en alta resolución. Si las ventanas de plug-ins se ven demasiado pequeñas, desactive **Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI)**.

Restringir la escala a múltiplos de 100

Si esta opción está activada, solo se soportan factores de escala múltiples de 100. Por ejemplo, si usa un factor de escala del 150 %, en WaveLab Cast, la escala utilizada es del 200 %.

Si esta opción está desactivada, son posibles proporciones intermedias como 150 %.

Usar el selector de archivos del sistema para abrir archivos

Si esta opción está activada, el selector de archivo estándar se abre cuando selecciona **Guardar como**.

Abrir el selector de archivos rápido al guardar archivos

Si esta opción está activada y guarda un archivo a través del atajo para guardar, se abre un diálogo en lugar de la pestaña **Archivo**.

Ocultar pestañas no usadas de la cinta

Si esta opción está activada, las pestañas no usadas de la cinta se ocultan.

Mostrar el logo de WaveLab Cast al inicio

Determina si se muestra el logo de WaveLab Cast durante el inicio.

Mostrar descripciones emergentes (tooltips)

Si se activa esta opción, se muestran tooltips cuando mueve el cursor del ratón sobre marcadores o botones de la barra de comandos.

Ocultar ventanas de nivel superior cuando la aplicación no esté activa (solo Windows)

Cuando esta opción está activada, todas las ventanas flotantes se ocultarán automáticamente cuando se active otra aplicación. Si esta opción está desactivada, las ventanas flotantes permanecen por encima de las ventanas de otras aplicaciones.

Historial

Número máximo de elementos en menús de archivos recientes

Establece el número máximo de archivos que se muestran en los menús de archivos recientes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 260

Pestaña Audio (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite cambiar preferencias de audio como la precisión de procesado.

- Para abrir la pestaña **Audio** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Audio**.

Precisión de procesado

Procesado de plug-in le permite seleccionar la precisión de procesado de los plug-ins.

- Si selecciona **64 bit flotantes** y un plug-in es capaz de procesar muestras de 64 bits, el procesado se realiza en 64 bits sin pérdida.
Si un plug-in solo es capaz de manejar muestras de 32 bits, WaveLab Cast convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de enviarlas al plug-in. Después de que se complete el procesado del plug-in, WaveLab Cast convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.
- Si selecciona **32 bit flotantes**, WaveLab Cast convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de enviarlas al plug-in. Después de que se complete el procesado del plug-in, WaveLab Cast convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.

En los menús de plug-ins, los indicadores de «32F» y «64F» al lado del nombre del plug-in indican si un plug-in es capaz de trabajar con 32 bits flotantes o 64 bits flotantes.

NOTA

El procesado de 64 bits flotantes significa que tendrá doble precisión pero que el tiempo de procesado será un poco mayor que con 32 bits flotantes.

Archivos temporales le permite seleccionar la precisión de archivos temporales que WaveLab Cast crea al procesar audio.

Por defecto, WaveLab Cast crea archivos temporales en 32 bits flotantes. Use **64 bit flotantes** si quiere crear archivos de audio de 64 bits flotantes o archivos PCM de 32 bits.

NOTA

Los archivos temporales de 64 bits flotantes tienen doble precisión pero se necesita más tiempo para leerlos o escribirlos que los de 32 bits flotantes, y su tamaño es el doble de grande.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 52

[Preferencias globales](#) en la página 260

Pestaña Formatos (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite configurar los ajustes de algunos de los formatos de audio y unidades que usa WaveLab Cast.

- Para abrir la pestaña **Formatos** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Formatos**.

Formatos

Usar estándar AES17 para valores RMS

Determina cómo se notifican los valores eficaces (RMS).

- Si esta opción está activada, el nivel mostrado para un archivo de audio con onda sinusoidal de máxima amplitud es de 0 dB. Esto es de acuerdo con el estándar AES17.

- Si esta opción está desactivada, el nivel mostrado para un archivo de audio con onda sinusoidal de máxima amplitud es de -3 dB.

Tono de A3 (utilizado en conversiones frecuencia-nota)

Establece el tono de referencia en WaveLab Cast. Las conversiones de frecuencias a notas tendrán en cuenta este tono.

Crear nombres de archivos compatibles con Windows (solo macOS)

Algunos caracteres de nombres de archivo, por ejemplo, | y \, no están soportados en Windows. Si esta opción está activada y guarda un archivo, WaveLab Cast convierte los caracteres no soportados a caracteres soportados por Windows.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 260

Pestaña Opciones (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite restablecer las ventanas de mensajes predeterminados.

- Para abrir la pestaña **Opciones** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Opciones**.

Reinicializar respuestas por defecto

Este botón reinicia todas las opciones de ventanas de mensajes a su configuración predeterminada. Por ejemplo, se desactivan todas las opciones **No volver a mostrar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 260

Preferencias de archivos de audio

Este diálogo le permite definir ajustes de edición en el **Editor de audio**. Sin embargo, estos ajustes también afectan otras partes de WaveLab Cast. Se pueden elegir opciones predeterminadas de edición y reproducción, ajustar la apariencia visual de las formas de onda y determinar cómo funciona WaveLab Cast con archivos de audio y de picos.

- Para abrir la pestaña **Preferencias de archivos de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio**.

Soportar el formato de archivo RF64

Si esta opción está activada, WaveLab Cast crea archivos WAV que podrían superar los 2 GB.

NOTA

Este formato de archivo no está soportado por todas las aplicaciones.

Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (formato RIFF/formato BWF)

Si esta opción está activada, los marcadores se escribirán en cabeceras de archivos WAV. De este modo, los marcadores siempre estarán disponibles, incluso si abre los archivos desde otra aplicación.

Si **Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (formato RIFF)** está activado, los marcadores se escribirán en cabeceras de archivos WAV en el estándar RIFF. Sin embargo, WaveLab Cast tiene más opciones de marcadores que el estándar RIFF.

Si **Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (formato BWF)** está activado, los marcadores se escribirán en cabeceras de archivos WAV en el estándar BWF. Este estándar sustituye al antiguo estándar RIFF. Sin embargo, no todas las aplicaciones soportan el estándar BWF.

Índice

A

- AAC 86
 - Codificación 94
 - AIFF 86
 - Alineado 82, 159
 - Análisis
 - Análisis de audio 113
 - Análisis de frecuencia 3D 123
 - Análisis global 113
 - Espectroscopio 226
 - Medidores 222
 - Normalizador de sonoridad 127
 - Tipo 114
 - Análisis de audio 113
 - Análisis de frecuencia 3D 123
 - Opciones 125
 - Análisis global 113
 - Pestaña de sonoridad 115
 - Pestaña Errores 119
 - Pestaña Extra 119
 - Pestaña Picos 114
 - Pestaña Tono 118
 - Realizar 121
 - Resultados 121
 - Tipo 114
 - Anclaje
 - Reproducir 70
 - Reproducir desde punto de anclaje 71
 - Reproducir hasta punto de anclaje 71
 - Anular solo
 - Pistas 79
 - Añadir
 - Pistas de video 232
 - Archivos
 - Abrir 44
 - Abrir desde el portapapeles 44
 - Borrar 47
 - Cambiar entre archivos 50
 - Cerrar 45
 - Favorito 52
 - Foco 65
 - Gestión 44
 - Guardar 45
 - Renderizar 206
 - Renombrar 47
 - Temporal 52
 - Usados recientemente 50
 - Archivos de audio
 - Crear 88
 - Fundidos 129
 - Guardar 89
 - Guardar en otro formato 89
 - Preferencias 263
 - Archivos de picos 26
 - Archivos favoritos 52
 - Filtrar 53
 - Pestaña 52
 - Archivos flotantes 88
 - Archivos no encontrados 146
 - Diálogo 147
 - Archivos temporales 52
 - Área de control de canal 81
 - Área de control de pista 133
 - Añadir efectos 183
 - Medidor de pico de pista 137
 - Navegador 133
 - Pistas de video 135
 - Pistas estéreo 133
 - Pistas mono 133
 - ASIO
 - Controlador 14
 - Controlador Generic Low Latency 14
 - ASIO-Guard 13
 - Conexiones de audio 15
 - Configurar 13
 - Latencia 12
 - Atajos
 - Diálogo Definiciones de atajos 254
 - Edición 254
 - Lista 256
 - Personalizar 252
 - Pestaña 252
 - Reproducción 75
 - Atributos
 - Diálogo Metadatos 107
 - Metadatos 106
 - Audio
 - Analizar 113
 - Copiar 102
 - Extraer audio de archivo de video 233
 - Mover 101
 - Preferencias 261
 - Reemplazar 111
 - Reemplazar en el video 234
 - Selección de rango 21
 - Seleccionar 21
 - Ayuda 8
- ## B
- Barra de comandos 35
 - Barra de estado 35
 - Barra de transporte 66
 - Botón Detener 69
 - Botón Reproducir 69
 - Ocultar 76
 - Posición 75
 - Botón Detener 69

- Bucles [227](#)
 - Crear [227](#)
 - Reproducción [72](#)
- Bus
 - Conexiones de audio [15](#)
- BWF
 - Metadatos [106](#)
- C**
- Canales
 - Estéreo a mono [205](#)
 - Rango de selección [23](#)
 - Seleccionar [22](#)
- Canales de audio
 - Reproducción [76](#)
- CD de audio
 - Importar [186](#), [229](#)
- Clip
 - Activo [160](#)
 - Menú contextual [159](#)
- Clip activo [160](#)
- Clipping
 - Detectar [120](#)
 - Nivel Master [204](#)
 - Provocar [127](#)
- Clips [150](#)
 - Agrupado automático [161](#)
 - Borrar [165](#)
 - Dividir [164](#)
 - Duplicar [162](#)
 - Edición [155](#)
 - Editar archivos de origen de clips [166](#)
 - Ensamblar el montaje de audio [148](#)
 - Fundido cruzado [161](#)
 - Gestionar archivos de origen de clips [166](#)
 - Insertar archivos de audio en montajes de audio [151](#)
 - Montaje de audio [132](#)
 - Mover [161](#)
 - Puntos de cue [165](#)
 - Redimensionar [163](#)
 - Renderizar [164](#)
 - Reordenar [157](#)
 - Reorganizar [157](#)
 - Reproducir [79](#)
 - Seleccionar [155](#)
 - Superponer [162](#)
 - Ventana [155](#)
 - Volcar [164](#)
- Codificación
 - AAC [94](#)
 - Archivos de audio [92](#)
 - FLAC [96](#)
 - MP2 [95](#)
 - MP3 [93](#)
 - OGG [97](#)
 - Podcast [240](#)
 - WMA [98](#)
- Codificadores
 - Video [237](#)
- Código de tiempo
 - Formato [41](#)
- Colores
 - Pestañas [45](#)
- Comandos de teclado
 - Indexados [255](#)
 - Personalizar [252](#)
 - Secuencias de teclado [255](#)
- Compases y tiempos
 - Ajustes [40](#)
 - Formato [40](#)
- Conexiones de audio [12](#)
 - Bus [15](#)
 - Controlador [14](#)
 - Definir [13](#)
 - Pestaña [15](#)
- Configuración de canales
 - Propiedades de audio [88](#)
- Configurar
 - WaveLab [260](#)
- Controlador
 - ASIO [14](#)
 - Audio [14](#)
 - Generic Low Latency [14](#)
- Controlador de audio [14](#)
 - Frecuencia de muestreo [203](#)
- Convertir
 - Estéreo a mono [99](#)
 - Mono a estéreo [99](#)
 - Tipos de marcadores [219](#)
- Copiar
 - Información de audio al portapapeles [65](#)
- Copias de seguridad
 - Copias de seguridad automáticas [46](#)
- Corrección de tiempo
 - Velocidad de reproducción [74](#)
- Cursor
 - Establecer la posición [41](#)
 - Indicador de posición del cursor [157](#)
- D**
- DC offset
 - Análisis global [119](#)
- DeEsser [178](#)
- DeHummer [178](#)
- DeNoiser [178](#)
- Deshacer [53](#)
- Deslizadores [25](#)
- Disposición del espacio de trabajo
 - Restablecer [43](#)
- Dividir
 - Clips [164](#)
 - Pistas estéreo en pistas mono [150](#)
- Doble precisión
 - Archivos temporales [52](#)
 - Precisión de procesado [261](#)
- Ducking
 - Ajustes para pistas [173](#)
 - Aplicar [173](#)
 - Pistas [172](#)

E

- EBU R-128 [26](#)
 - Definir referencia de sonoridad [262](#)
 - Normalizador de sonoridad [127](#)
- Edición de valores [54](#)
- Editor de audio [29](#)
 - Área de control de canal [81](#)
 - Arrastrar [55](#)
 - Ventana de onda [81](#)
- Editor de Feed RSS [30](#)
- Efectos
 - Añadir [183](#)
 - Área de control de pista [183](#)
 - Bypass [201](#)
 - Desactivar [201](#)
 - Deshacer cambios [185](#)
 - Efectos de pista [178](#)
 - Eliminar [184](#)
 - Ganancia [185](#)
 - Pérdidas de sonido [213](#)
 - Presets [202](#)
 - Reorganizar [184](#)
 - Sección Master [199](#)
 - Ventana Inspector de pista [178](#)
- Efectos de clip
 - Reorganizar [184](#)
- Efectos de la salida del montaje
 - Reorganizar [184](#)
- Efectos de pista
 - Añadir [183](#)
 - Eliminar [184](#)
 - Reorganizar [184](#)
- Envolvente [167](#)
 - Fundidos [167](#)
 - Panorama [167](#)
 - Para clips [167](#)
 - Volumen [167](#)
- Envolventes
 - Envolventes de nivel [167](#)
- Envolventes de clip [167](#)
 - Añadir puntos de curva [169](#)
 - Edición [169](#)
 - Editar curvas [170](#)
 - Enmudecer rango de clips [171](#)
 - Nivel [172](#)
 - Nivel de selección [171](#)
 - Ocultar [168](#)
 - Restablecer curvas [170](#)
 - Seleccionar [168](#)
 - Visualización [167](#)
- EQ [178](#)
- Equipo
 - Conectar [12](#)
- Errores
 - Análisis global [119](#)
- Escaneo [78](#)
 - Herramienta Reproducir [78](#)
 - Usar la regla de tiempo [78](#)
- Espacio de Trabajo
 - Elementos [29](#)
 - Ventana [29](#)
 - Ventanas autodeslizantes [33](#)

- Espectroscopio [226](#)
- Estéreo
 - A mono [99](#), [205](#)
 - Dividir pistas estéreo en pistas mono [150](#)
 - Gestión [86](#), [102](#)
- Explorador de archivos [48](#)
 - Carpetas favoritas [50](#)
 - Ventana [48](#)
- Extraer
 - Audio [233](#)

F

- Feed RSS [244](#)
 - Ajustes de FTP [249](#)
 - Comprobar [251](#)
 - Crear [248](#)
 - Editor [244](#)
 - Opciones [248](#)
 - Publicar [250](#)
- FLAC [86](#)
 - Codificación [96](#)
- Foco [65](#)
- Forma de onda
 - Restauración [112](#)
- Formato de tiempo
 - Diálogo [41](#)
- Formatos
 - Preferencias [262](#)
 - Video [237](#)
- Formatos contenedores
 - Video [237](#)
- Formatos de archivo
 - AAC [86](#)
 - AIFF [86](#)
 - Cambiar [91](#)
 - FLAC [86](#)
 - MP2 [86](#)
 - MP3 [86](#)
 - MPEG [86](#)
 - OGG [86](#)
 - RF64 [86](#)
 - WMA [86](#)
- Formatos de archivo de audio [86](#)
 - Cambiar [91](#)
 - Diálogo [89](#)
- Fotogramas por segundo
 - Formato [41](#)
- FPS
 - Video [237](#)
- Frecuencia de muestreo
 - Conflictos [103](#)
 - Controlador de audio [203](#)
 - Montaje de audio [145](#), [146](#)
 - Propiedades de audio [88](#)
- FTP
 - Feed RSS [249](#)
 - Publicación de un feed RSS [249](#)
- Fundidos
 - Crear fundidos de entrada y de salida [129](#)
 - En archivos de audio [129](#)
 - En montajes de audio [174](#)
 - Envolvente [167](#)

Fundidos (*cont.*)

- Fundidos cruzados [130](#)
- Fundidos sencillos [130](#)
- Tipos [175](#)

Fundidos cruzados [130](#)

- Crear [130](#)
- En montajes de audio [174](#)
- Opciones de pegar y fundido cruzado [131](#)

Fundidos cruzados en clips

- Edición [177](#)

Fundidos en clips

- Crear [175](#)
- Curvas [175](#)

G

Ganancia

- Diálogo [126](#)
- Efectos [185](#)
- Ventana Inspector de pista [178](#)

Generic Low Latency

- Controlador [14](#)

Glitches

- Detectar [120](#)

GPK

- Archivos de picos [26](#)

Grabación [187](#)

- Buses [191](#)
- Configurar [187](#)
- Diálogo [188](#)
- Espectrómetro [189](#)
- Indicador Capacidad del disco [190](#)
- Marcadores [196](#)
- Medidor de nivel [189](#)
- Múltiples pistas [193](#)
- Pestaña [15](#)
- Propiedades automáticas de archivo [192](#)
- Propiedades de archivo personalizadas [192](#)
- Ventana de montaje de audio [190](#)

Guardar

- Archivos [45](#)
- Montajes de audio [46](#)
- Presets de la Sección Master [209](#)

H

Herramienta Lápiz [112](#)

I

ID3

- Metadatos [106](#)

Idioma [260](#)

Importar

- Pistas de CD de audio [229](#)
- Video [233](#)

Indicador Capacidad del disco [190](#)

Indicador de posición del ratón [157](#)

Inicio

- Diálogo [19](#)

Insertar

- Video [233](#)

Inspector de pista

- Añadir efectos [183](#)
- Mostrar/Ocultar paneles [182](#)
- Ventana [178](#)

Izquierda/Derecha

- Nivel Master [204](#)

L

Latencia [12](#)

Level Normalizer

- Diálogo [126](#)

Línea de información [157](#)

M

M4A

- Presets de metadatos [109](#)

Marcadores [214](#)

- Borrar [218](#)
- Convertir tipos de marcadores [219](#)
- Crear [217](#)
- Duplicar [218](#)
- Grabación [196](#)
- Ligar a clips [221](#)
- Mover [219](#)
- Ocultar [219](#)
- Puntos calientes [122](#)
- Renombrar [220](#)
- Seleccionar [220](#)
- Tipos [214](#)
- Ventana [214](#)

Maximizer [178](#)

Medición

- Windows [222](#)

Medidor de nivel [223](#)

- Ajustes [225](#)

Medidor de panorama

- Ajustes [225](#)
- Medidor de nivel [223](#)

Medidor de pico de pista [137](#)

Medidor VU

- Ajustes [225](#)

Medidores [222](#)

- Ajustes [222](#)
- Espectroscopio [226](#)
- Grabación [189](#)
- Medidor de nivel [223](#)
- Medidor de panorama [223](#)
- Presets [223](#)
- Restablecer [223](#)

Menús contextuales [37](#)

- Clip activo [160](#)

Metadatos [106](#)

- Diálogo [107](#)
- Edición [108](#)
- Presets [109](#)
- Ventana [107](#)

Mezcla

- Archivos de audio [104](#)
- Montajes de audio [185](#)

Mezcla in situ [207](#)

Mezclar
 Canales estéreo a canales mono [205](#)

Mid/Side
 Nivel Master [204](#)

Monitorización
 Entrada [195](#)
 Monitorización directa [195](#)
 Tareas en segundo plano [213](#)

Monitorización de entradas [195](#)

Monitorización directa [195](#)

Mono
 A estéreo [99](#)
 Altavoz dedicado [18](#)
 Gestión [86](#), [102](#)

Montajes de audio [29](#), [132](#)
 Arrastrar [55](#)
 Crear [143](#)
 Crear a partir de un archivo de audio [143](#)
 Duplicados [145](#)
 Ensamblar [148](#)
 Fundidos [174](#)
 Fundidos cruzados [174](#)
 Guardar [46](#)
 Pestañas [137](#)
 Propiedades [145](#)
 Referencias de archivos de audio rotas [146](#)
 Ruta de señal [142](#)
 Ventana [132](#)

Mover audio [101](#)

MP2 [86](#)
 Codificación [95](#)

MP3 [86](#)
 Codificación [93](#)
 Presets de metadatos [109](#)

MP4 [86](#)
 Presets de metadatos [109](#)

MPEG
 MP2 [86](#), [95](#)
 MP3 [86](#), [93](#)

MPEG-4 [86](#)

N

Navegador [133](#)

Navegar [54](#)

Nivel
 Nivel Master [204](#)

Nivel de volumen
 Medidor de pico de pista [137](#)

Nivel Master
 Sección Master [204](#)

Normalizador de sonoridad
 Diálogo [127](#)

Normalizar
 Level Normalizer [126](#)
 Sonoridad [127](#)

O

OGG [86](#)
 Codificación [97](#)

Operaciones de arrastrar [54](#)

P

Pan
 Envolventes de clip [167](#)

Panorama
 Envolvente [167](#)
 Ventana Inspector de pista [178](#)

Pantalla completa
 Activar [43](#)

Pérdidas de sonido [213](#)
 ASIO-Guard [13](#)

Personalizar [252](#)
 Atajos [252](#)
 Presets [61](#)

Pestaña Archivo [30](#)

Pestaña Archivos recientes [51](#)

Pestaña Info [31](#)

Pestañas
 Colores [45](#)
 Indicador de cambios sin guardar [45](#)

Picos
 Análisis global [114](#)
 Medidor de pico de pista [137](#)

Picos reales
 Análisis [114](#)
 EBU R-128 [26](#)
 Level Normalizer [126](#)
 Medidor de nivel [223](#)

Pista
 Video [232](#)

Pistas [148](#)
 Anular solo [79](#)
 Añadir [148](#)
 Área de control de pista [133](#)
 Bloquear y desbloquear [149](#)
 Ducking [172](#)
 Efectos [178](#)
 Eliminar [149](#)
 Ensamblar el montaje de audio [148](#)
 Mostrar más o menos [61](#)
 Mover en la lista de pistas [148](#)
 Redimensionar [149](#)
 Silenciar [79](#)
 Solo [79](#)

Pitido de censura [111](#)

Plug-ins
 Añadir plug-ins VST [256](#)
 Bypass [201](#)
 Desactivar [201](#)
 Efectos de pista [178](#)
 Excluir [257](#)
 Organización [256](#)
 Preferencias [257](#)
 Presets de efecto [202](#)
 Sección Master [200](#)
 Ventana Inspector de pista [178](#)

Plug-ins VST
 Añadir [256](#)

Podcast [240](#)
 Codificación [240](#)
 Pestaña Publicar [242](#)
 Servicios de hospedaje [240](#)
 Subir [241](#)

Posición cuadrícula magnética

- Archivos de audio [82](#)
- Montajes de audio [159](#)

Post-roll [73](#)

- Diálogo [73](#)

Pre-roll [73](#)

- Diálogo [73](#)

Precisión de procesado [26](#)

- Preferencias [261](#)

Preferencias

- Archivos de audio [263](#)
- Audio [261](#)
- Formatos [262](#)
- General [260](#)
- Global [260](#)
- Opciones [263](#)
- Plug-ins [257](#)
- Visualización [260](#)

Preferencias globales

- Audio [261](#)
- Formatos [262](#)
- General [260](#)
- Opciones [263](#)
- Visualización [260](#)

Presets [61](#)

- Borrar [62](#)
- Cargar [62](#)
- Formato de archivo de audio [92](#)
- Guardar [62](#)
- Metadatos [109](#)
- Modificar [62](#)
- Preset de efecto por defecto [63](#)
- Sección Master [209](#)
- Temporal [63](#)
- Ventanas de medidores [223](#)
- VST 2 [202](#)

Presets de efecto por defecto

- Cargar [64](#)
- Eliminar [64](#)
- Guardar [63](#)

Presets de la Sección Master [209](#)

- Cargar [211](#)
- Guardar [209](#)

Presets temporales [63](#)

- Guardar [63](#)
- Restaurar [63](#)

Procesamiento offline [126](#)Profundidad de bits [26](#)

- Propiedades de audio [88](#)

Propiedades

- Montaje de audio [145](#)
- Propiedades de audio [31](#)

Propiedades de audio

- Cambiar [105](#)
- Diálogo [88](#)
- Pestaña Info [31](#)

Puntos calientes

- Marcadores [122](#)
- Poner el foco [123](#)

Puntos de cue

- Añadir [166](#)
- Clips [165](#)

R

Rango de selección

- Mover [23](#)

Rangos de audio

- Reproducir [70](#)

Referencias de archivos de audio rotas [146](#)

Regla

- Compases y tiempos [40](#)
- Regla de nivel [37](#)
- Regla de tiempo [37](#)

Regla de nivel [37](#)

- Opciones [38](#)

Regla de tiempo [37](#)

- Menú [38](#)
- Opciones [38](#)

Rehacer [53](#)

Reloj

- Formato [41](#)

Remuestrear

- Sección Master [203](#)

Renderizar

- Archivos [206](#)
- Archivos de audio [104](#)
- Clips [164](#)
- In situ [207](#)
- Montajes de audio [185](#)
- Montajes de audio a archivo de audio [186](#)
- Pérdidas de sonido [213](#)
- Sección Master [206](#)

Renombrar

- Archivos [47](#)
- Marcadores [220](#)

Repercusión

- Mover y hacer fundidos cruzados de clips [161](#)

Reproducción [66](#)

- Atajos [75](#)
- Barra de transporte [66](#)
- Botón Detener [69](#)
- Botón Reproducir [69](#)
- Bucles [72](#)
- Canal de audio seleccionado [76](#)
- Clips [79](#)
- Desde un anclaje o hasta él [70](#)
- En la ventana Montaje de audio [79](#)
- En segundo plano [12](#)
- Escaneo [78](#)
- Iniciar desde regla de tiempo [76](#)
- Post-roll [73](#)
- Pre-roll [73](#)
- Rangos de audio [70](#)
- Velocidad [74](#)

Respuestas por defecto

- Restablecer [27](#)

Restauración

- Forma de onda [112](#)

Reverb [178](#)RF64 [86](#)

Ruta de señal

- Montaje de audio [142](#)

S

- Sección Master 197
 - Ajustes 198
 - Arrastrar 56
 - Canales estéreo a canales mono 205
 - Cargar presets de la Sección Master 211
 - Formatos de plug-ins de efectos soportados 200
 - Frecuencia de muestreo 203
 - Guardar presets de la Sección Master 209
 - Herramientas 198
 - Panel de remuestreado 203
 - Panel Efectos 199
 - Panel Nivel Master 204
 - Pestaña Renderizar 207
 - Presets 209
 - Renderizar 206
 - Ruta de señal 198
 - Ventana 197
 - Ventana de plug-in 200
- Secuencias de teclado 255
- Selección
 - Borrar 25
 - Enmudecer 110
 - Extender 24
 - Mover 24
 - Reducir 24
 - Reemplazar con silencio 110
- Servicios de hospedaje
 - Podcast 240
- Silence
 - Insertar 110
 - Reemplazar una selección con silencio 110
- Silenciar
 - Pistas 79
- Silencio
 - Generador 109
- Sistema
 - Configurar 12
- Solo
 - Anular solo 79
 - Pistas 79
- Sonoridad
 - Análisis global 115
 - EBU R-128 26
 - Normalizar 127
 - Referencia 262
- steinberg.help 8

T

- Tareas en segundo plano
 - Cancelar 213
 - Monitorización 213
 - Pérdidas de sonido 213
- Tarjetas de sonido 12
- Tasas de fotogramas
 - Video 237
- Tempo
 - Formato de medidor 40
- Tipos de marcadores 214
 - Convertir 219

- Tono 118
 - Análisis global 118
- Touch Bar 259
 - Personalizar 259

V

- Ventana de montaje de audio
 - Área de control de pista 133
 - Envolvente 141
 - Pestaña Editar 137
 - Pestaña Fundido 140
 - Ventana de onda 81
 - Área de control de canal 81
 - Ventana de plug-in
 - Sección Master 200
 - Ventana Feed RSS
 - Arrastrar 55
 - Ventanas autodeslizantes 33
 - Ventanas de herramientas 32
 - Abrir y cerrar 32
 - Anclar y desanclar 33
 - Ventanas de medidores
 - Abrir y cerrar 222
 - Anclar y desanclar 33
 - Video 232
 - Codificadores 237
 - Compatibilidad de archivos 236
 - Copiar clips de video 235
 - Deshabilitar la edición de pistas de video 235
 - Editar audio 235
 - Extraer audio 233
 - Formatos contenedores 237
 - Importar 233
 - Insertar 233
 - Modo video sigue edición 235
 - Pista de video 232
 - Pistas 232
 - Recortar clips de video 235
 - Reemplazar audio 234
 - Tasas de fotogramas 237
 - Ventana 236
 - Visualización
 - Preferencias 260
 - Voice Exciter 178
 - Volcar
 - Clips 164
 - Volumen
 - Envolvente 167
 - VST 2
 - Presets 202
-
- W**
 - WAV
 - Presets de metadatos 109
 - WaveLab
 - Configurar 260
 - Idioma 260
 - Windows
 - Gestión 21
 - Windows Media Audio
 - Codificación 98

WMA [86](#)

Codificación [98](#)

Z

Zoom [56](#)

Controles de zoom [57](#)

Herramienta de Zoom [57](#)

Montaje de audio [60](#)

Opciones [59](#)

usando el ratón [58](#)

usando el teclado [59](#)