

**Manuale operativo**



# **WAVELAB CAST**

**For Podcast and Social Media Content Creation**

Il team di documentazione di Steinberg: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

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

Il presente documento fornisce un accesso migliorato per le persone non vedenti o ipovedenti. Si noti che a causa della complessità del documento e dell'elevato numero di immagini in esso presenti non è stato possibile includere delle descrizioni testuali delle stesse.

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. I licenziatari registrati del prodotto descritto di seguito, hanno diritto a stampare una copia del presente documento per uso personale.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Per maggiori informazioni, visitare il sito web [www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Tutti i diritti riservati.

WaveLab Cast\_1.3.0\_it-IT\_2023-02-28

# Indice

<b>5</b>	<b>Nuove funzionalità</b>	<b>53</b>	Annullamento e ripetizione
<b>8</b>	<b>Introduzione a WaveLab Cast</b>	<b>54</b>	Modifica dei valori
8	Documentazione indipendente dalla piattaforma	<b>54</b>	Operazioni di trascinamento
8	Guida online	<b>56</b>	Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro
9	Convenzioni tipografiche	<b>62</b>	Preset
11	Comandi da tastiera	<b>65</b>	Copia di informazioni audio negli appunti
<b>12</b>	<b>Configurazione del sistema</b>	<b>65</b>	Impostazione del focus sul file corrente
12	Collegamento delle apparecchiature	<b>66</b>	<b>Riproduzione</b>
12	Schede audio e riproduzione in background	<b>66</b>	Barra di trasporto
12	Latenza	<b>77</b>	Avvio della riproduzione dal righello del tempo
13	ASIO-Guard	<b>77</b>	Riproduzione dei canali audio focalizzati
13	Definizione delle connessioni audio	<b>79</b>	Scrubbing della riproduzione
<b>19</b>	<b>Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast</b>	<b>80</b>	Riproduzione nella finestra Montaggio audio
19	Regole generali delle operazioni di editing	<b>82</b>	<b>Modifica dei file audio</b>
19	Finestra di dialogo Avvio	<b>82</b>	Finestra della forma d'onda
21	Gestione di base delle finestre	<b>83</b>	Scheda Modifica (Editor audio)
21	Selezione audio	<b>88</b>	Gestione dei file nell'Editor audio
25	Cursori	<b>106</b>	Mix down – Renderizzazione dei file audio
26	Rinomina degli elementi delle tabelle	<b>107</b>	Modifica delle proprietà audio
26	File di picco	<b>107</b>	Metadati
26	Precisione del processamento	<b>111</b>	Finestra di dialogo Generatore di silenzio
27	Standard dell'intensità acustica EBU R-128	<b>112</b>	Sostituzione dell'audio con un suono
28	Reinizializzazione delle risposte predefinite	<b>113</b>	Ripristino delle forme d'onda con lo strumento penna
<b>29</b>	<b>La finestra Area lavoro</b>	<b>115</b>	<b>Analisi audio</b>
29	Editor audio	<b>115</b>	Analisi globale
29	Montaggio audio	<b>125</b>	Analisi delle frequenze in 3D
30	Editor dei feed RSS	<b>128</b>	<b>Processamento offline</b>
30	Scheda File	<b>128</b>	Finestra di dialogo Guadagno
31	Scheda Info	<b>128</b>	Finestra di dialogo Normalizzatore del livello
32	Finestre degli strumenti	<b>129</b>	Normalizzatore dell'intensità acustica
33	Finestre scorrevoli	<b>131</b>	Dissolvenze nei file audio
33	Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori	<b>132</b>	Dissolvenze incrociate
34	Barra dei comandi	<b>134</b>	<b>Montaggio audio</b>
35	Barra di stato	<b>134</b>	Finestra di montaggio
36	Menu contestuali	<b>139</b>	Schede del montaggio audio
37	Righello del tempo e Righello del livello	<b>145</b>	Percorso del segnale nel montaggio audio
42	Gestione delle schede	<b>145</b>	Creazione dei montaggi audio
43	Attivazione della modalità a schermo intero	<b>147</b>	Duplicati dei montaggi audio
43	Reinizializzazione del layout predefinito di un'area lavoro	<b>148</b>	Proprietà del montaggio audio
<b>44</b>	<b>Gestione dei file</b>	<b>149</b>	Riferimenti non validi ai file audio
44	Apertura dei file	<b>150</b>	Assemblaggio del montaggio audio
45	Chiusura dei file	<b>157</b>	Modifica delle clip
45	Salvataggio dei file	<b>169</b>	Gestione dei file sorgente delle clip
47	Eliminazione di file	<b>170</b>	Inviluppi per le clip
47	Rinomina dei file	<b>175</b>	Ducking delle tracce
48	Browser dei file	<b>177</b>	Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio
50	Passaggio da un file all'altro	<b>180</b>	Effetti delle tracce
50	File utilizzati di recente	<b>188</b>	Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza
52	File temporanei	<b>189</b>	Importazione di CD audio
52	File preferiti	<b>190</b>	<b>Registrazione</b>
		<b>190</b>	Registrazione nell'Editor audio

- 
- 193 Registrazione nella finestra Montaggio audio
  - 198 Monitoraggio in ingresso
  - 199 Inserimento dei marker durante la registrazione
  - 201 Sezione Master**
  - 201 Finestra Sezione Master
  - 210 Bypassare la Sezione Master
  - 211 Renderizzazione nella Sezione Master
  - 214 Preset della Sezione Master
  - 217 Monitoraggio delle operazioni in background
  - 218 Interruzioni del flusso audio
  - 219 Marker**
  - 219 Tipi di marker
  - 219 Finestra Marker
  - 222 Creazione dei marker
  - 223 Eliminazione dei marker
  - 224 Spostamento dei marker
  - 224 Nascondere i marker di un tipo specifico
  - 224 Conversione del tipo di un singolo marker
  - 225 Come rinominare i marker
  - 225 Selezionare i marker
  - 226 Selezione dell'audio tra i marker
  - 226 Associazione di marker a clip nel montaggio audio
  - 227 Analisi e misura dell'audio**
  - 227 Finestre degli indicatori audio
  - 227 Impostazioni degli indicatori audio
  - 228 Reinizializzazione degli indicatori audio
  - 228 Utilizzo dei preset nelle finestre degli indicatori
  - 228 Indicatore di livello
  - 231 Spettroscopio
  - 232 Loop**
  - 232 Creazione di loop
  - 234 Importazione di CD audio**
  - 234 Finestra di dialogo Importa CD audio
  - 235 Importazione di tracce CD audio
  - 237 Video**
  - 237 Traccia video
  - 240 Modifica delle clip video
  - 241 Finestra Video
  - 241 Compatibilità dei file video
  - 242 Frequenze dei fotogrammi del video
  - 245 Podcast**
  - 245 Servizi di hosting dei podcast
  - 245 Codifica dei file prima del caricamento sui servizi di hosting
  - 246 Caricamento di un episodio di podcast
  - 247 Scheda Pubblica
  - 249 Feed RSS**
  - 249 Editor dei feed RSS
  - 253 Opzioni globali dei feed RSS
  - 253 Creazione di un feed RSS
  - 253 Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un feed RSS
  - 255 Pubblicazione dei feed RSS
  - 256 Verifica del completamento della pubblicazione dei feed RSS
  - 257 Personalizzazione**
  - 257 Personalizzazione delle scorciatoie
  - 261 Organizzazione dei plug-in
  - 264 Touch Bar (solo macOS)
  - 266 Configurazione di WaveLab Cast**
  - 266 Preferenze globali
  - 269 Preferenze dei file audio
  - 271 Indice analitico**

# Nuove funzionalità

L'elenco che segue contiene le principali novità e miglioramenti in WaveLab Cast e fornisce i link alle descrizioni corrispondenti.

## Nuove funzionalità nella versione 1.2.0

### Indicatore di clip ridimensionata

- Quando una clip è stata ridimensionata, questo viene ora indicato da un piccolo triangolo nell'angolo in alto a sinistra/destra della clip. Ciò consente di vedere rapidamente se una clip è stata ridimensionata. L'indicatore mostra anche la durata dell'audio rimanente prima/dopo la clip. Vedere [Ridimensionamento delle clip](#).

### Visualizzare/nascondere il pannello del guadagno nella finestra dell'Inspector

- È possibile visualizzare o nascondere il pannello **Guadagno** nella finestra dell'**Inspector della traccia** per focalizzarsi esclusivamente sui pannelli desiderati. Vedere [Visualizzare/nascondere i pannelli nella finestra dell'Inspector della traccia](#).

### Impostazione dei marker per i singoli canali

- È possibile adesso impostare dei marker per i singoli canali. Vedere [Creazione dei marker](#).

### Ignorare i plug-in aggiornati durante il rilevamento dei plug-in

- È possibile adesso istruire WaveLab Cast in modo che ignori le proprietà dei plug-in che sono stati aggiornati. Se si hanno dei plug-in che vengono aggiornati spesso, questa opzione velocizza l'avvio di WaveLab Cast. Vedere [Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#).

## Nuove funzionalità nella versione 1.1.20

### In evidenza

#### Riproduzione dei file audio nella finestra Browser dei file attraverso la Sezione Master

- Quando si riproducono dei file audio nella finestra **Browser dei file**, è possibile adesso riprodurre facoltativamente il file audio attraverso i plug-in della Sezione Master. Vedere [Finestra Browser dei file](#).

#### Riproduzione del canale audio focalizzato

- È possibile adesso alternare rapidamente la riproduzione tra i canali audio sinistro/destro, centrale/laterale, i cluster di canali, o entrambi i canali audio sinistro/destro o centrale/laterale. Vedere [Riproduzione dei canali audio focalizzati](#).

#### Pubblicazione diretta dei podcast su Blubrry e Captivate

- WaveLab Cast consente adesso di caricare direttamente i propri podcast sui servizi di hosting di podcast Blubrry e Captivate. Vedere [Podcast](#).

### Altre novità

#### Spostamento del cursore di modifica e dell'intervallo di selezione su altri canali

- Nell'**Editor audio** è possibile adesso fare clic sull'area dei controlli dei canali per spostare il cursore di modifica e l'intervallo di selezione su un altro canale. Vedere [Selezione dei canali nei file audio](#).

### **Nascondere i tick nel righello del tempo delle misure e movimenti**

- È possibile adesso nascondere i tick nel righello delle **Misure e movimenti**. Vedere [Finestra di dialogo Formato tempo](#).

### **Visualizzazione della cartella corrente nell'albero delle cartelle della finestra Browser dei file**

- Nella finestra **Browser dei file** è possibile adesso sincronizzare l'albero delle cartelle con l'elenco dei file, in modo che la cartella selezionata nell'elenco dei file verrà visualizzata anche nell'albero delle cartelle. Vedere [Finestra Browser dei file](#).

### **Attivazione/disattivazione della funzione di spostamento automatico delle clip (Ripercussione)**

- È possibile adesso attivare/disattivare lo spostamento automatico delle clip quando si sposta una clip (funzione Ripercussione). Vedere [Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#).

## **Da ultimo, ma non meno importante**

### **Aggiunta della cartella selezionata alle cartelle preferite nella finestra Browser dei file**

- Nella finestra **Browser dei file** è possibile adesso fare clic-destro su una cartella e aggiungerla rapidamente all'elenco delle cartelle preferite. Vedere [Aggiunta di cartelle all'elenco delle cartelle preferite](#).

### **Alternare l'altezza ottimizzata e il fattore di ingrandimento predefinito**

- Nell'**Editor audio**, è possibile adesso fare doppio-clic sul controllo **Ingrandimento verticale** per alternare l'altezza ottimizzata e il fattore di ingrandimento predefinito. Vedere [Ingrandimento tramite i controlli di zoom](#).

### **La barra spaziatrice attiva "Riproduci da un punto di ancoraggio"**

- È possibile adesso attivare l'opzione di riproduzione **Riproduci da un punto di ancoraggio** con la **Barra spaziatrice**. Vedere [Barra di trasporto](#).

### **Scorciatoia per l'apertura della finestra di dialogo Registrazione**

- Se non ci si trova nell'**Editor audio**, è possibile adesso fare **Alt/Opt**-clic su **Registra** nella barra di trasporto o premere **Alt/Opt-R** per aprire rapidamente la finestra di dialogo **Registrazione**. Vedere [Finestra di dialogo Registrazione](#).

### **Scorciatoie da tastiera per l'abilitazione alla registrazione e il monitoraggio**

- Nella finestra **Montaggio audio**, è possibile adesso attivare/disattivare la funzione di abilitazione alla registrazione tramite **Ctrl/Cmd-** e monitorare le tracce utilizzando **:**. Vedere [Registrazione nella finestra Montaggio audio](#).

## **Nuove funzionalità nella versione 1.1.10**

### **Inserimento di file audio stereo in tracce mono o viceversa**

- Quando si inserisce un file audio stereo in una traccia mono è possibile decidere di creare automaticamente una traccia stereo o suddividere il file stereo in due tracce mono. Vedere [Inserimento di file audio stereo in tracce mono o viceversa](#).

## **Nuove funzionalità nella versione 1.1.0**

### **In evidenza**

#### **Conversione delle clip selezionate**

- La funzione di conversione delle clip consente di renderizzare più clip in una singola clip. La renderizzazione tiene in considerazione le impostazioni degli involucri e del guadagno

delle clip. Gli effetti delle tracce non vengono renderizzati. Vedere [Conversione delle clip selezionate](#).

### **Ancora più opzioni per la modifica degli involucri del volume, delle dissolvenze e del panorama**

- Nella finestra **Montaggio audio** sono adesso disponibili delle opzioni aggiuntive per la modifica degli involucri del volume, delle dissolvenze e del panorama. Vedere [Involucri per le clip](#).

### **Ducking**

- Il ducking consente di controllare il livello di una traccia audio con un'altra traccia audio. Questa funzionalità viene comunemente utilizzata per controllare il livello della musica di una traccia con il livello della voce su un'altra traccia. Vedere [Ducking delle tracce](#).

### **Effetti delle tracce**

- La finestra **Inspector della traccia** consente di pulire e migliorare la qualità del proprio materiale audio, aggiungere effetti plug-in alle tracce e regolare le impostazioni di guadagno. Per pulire l'audio possono essere utilizzati i plug-in DeEsser, DeNoiser e DeHummer. I plug-in Voice Exciter, Reverb, EQ e Maximizer consentono invece di migliorare la qualità del materiale audio. Vedere [Effetti delle tracce](#).

### **Registrazione di tracce singole o multiple nel montaggio audio**

- È possibile adesso registrare una o più tracce direttamente nel montaggio audio. Questo consente ad esempio di registrare ciascun altoparlante di un podcast su una traccia specifica. WaveLab Cast rileva automaticamente i bus di ingresso della propria periferica ASIO disponibili e crea i bus di ingresso stereo e mono. Vedere [Registrazione nella finestra Montaggio audio](#).

### **Monitoraggio in ingresso**

- È possibile adesso monitorare il segnale in ingresso nel montaggio audio. Questo consente di ascoltare l'effetto che la propria configurazione di WaveLab Cast ha sul segnale in ingresso. Vedere [Monitoraggio in ingresso](#).

## **Altre novità**

### **Nomi personalizzati per le porte audio**

- È possibile adesso specificare dei nomi personalizzati per le porte audio nella scheda **Connessioni audio**. Vedere [Definizione di nomi personalizzati per le porte audio](#).

### **Eliminazione di selezioni delle clip**

- È possibile adesso eliminare un intervallo di selezione all'interno di una clip. Vedere [Eliminazione di parti delle clip all'interno degli intervalli di selezione](#).

### **Monitoraggio diretto**

- La funzione di monitoraggio diretto consente di monitorare il segnale in ingresso con una latenza inferiore. Se l'opzione **Monitoraggio diretto** è attivata, il segnale in ingresso viene monitorato direttamente senza passare attraverso il montaggio audio e i rispettivi effetti. Vedere [Monitoraggio diretto](#).

## **Da ultimo, ma non meno importante**

### **Potenziamento della finestra di dialogo di avvio**

- La finestra di dialogo **Avvio** è stata potenziata. Vedere [Finestra di dialogo Avvio](#).

### **Limitazione del ridimensionamento per valori DPI elevati ai multipli di 100**

- L'opzione **Limita la scala ai multipli di 100** consente di decidere se il fattore di scala deve essere in multipli di 100 o se sono ammessi valori intermedi. Vedere [Scheda Visualizzazione \(Preferenze globali\)](#).

# Introduzione a WaveLab Cast

Benvenuti in WaveLab Cast! Se vi occupate di registrare, modificare e pubblicare dei podcast, di creare contenuti video per Facebook, YouTube, Vimeo o altri social media, o di registrare interviste a piccoli gruppi di persone, WaveLab Cast rappresenta la scelta ideale per la creazione di audio allo stato dell'arte.

Gli abbonati ai podcast e alle piattaforme di social media si aspettano niente di meno che il miglior audio e video. Qualità senza compromessi, intelligibilità, chiarezza e contenuti di alto livello sono una scelta obbligata per raggiungere sempre più utenti. WaveLab Cast rappresenta un grande aiuto per la creazione di podcast e interviste, grazie a un'ampia gamma di strumenti di editing, rifinitura e distribuzione di semplice utilizzo, perfettamente adatti per ottenere risultati eccezionali e quindi allargare la platea di utenti e abbonati.

Buon divertimento!

Il vostro team di WaveLab

## Documentazione indipendente dalla piattaforma

La presente documentazione è relativa ai sistemi operativi Windows e macOS.

Le funzioni e le impostazioni che sono specifiche per una di queste piattaforme sono indicate in maniera chiara. In tutti gli altri casi, le descrizioni e le procedure riportate nella documentazione sono valide sia per Windows che per macOS.

Alcuni aspetti da tenere in considerazione:

- Gli screenshot sono stati presi da Windows.
- Alcune funzioni disponibili nel menu **File** in Windows sono disponibili nel menu del nome del programma in macOS.

## Guida online

Sono disponibili diverse modalità per accedere alla guida online. La documentazione è disponibile online sul portale [steinberg.help](http://steinberg.help). La maggior parte del materiale qui disponibile può anche essere scaricata in formato PDF.

### Documentazione

La documentazione di riferimento è costituita da diversi manuali.

Per visitare la pagina [steinberg.help](http://steinberg.help), eseguire una delle seguenti operazioni:

- Digitare **www.steinberg.help** nella barra degli indirizzi del proprio browser internet.
- Nel programma, selezionare **Aiuto > steinberg.help**.
- Windows: Per aprire la sezione di aiuto per una finestra di dialogo attiva su [steinberg.help](http://steinberg.help), fare clic sull'icona a forma di punto di domanda nella barra del titolo per visualizzare il pulsante **Guida**, quindi fare clic sul pulsante **Guida**, oppure premere **F1**.

- macOS: Per aprire la sezione di aiuto per una finestra di dialogo attiva su [steinberg.help](https://steinberg.help), fare clic sull'icona a forma di punto di domanda nella finestra di dialogo per visualizzare il pulsante **Guida** e fare clic sul pulsante **Guida**, oppure premere **Cmd-?**.

### Manuale operativo

Si tratta del documento di riferimento principale di WaveLab Cast che contiene le descrizioni dettagliate delle operazioni, dei parametri, delle funzioni e delle diverse tecniche di utilizzo del programma.

### Riferimento dei plug-in

Descrive le funzionalità e i parametri dei plug-in inclusi.

### Descrizioni comando

- Per visualizzare le descrizioni comando, spostare il mouse su un'icona dell'interfaccia.
- Per utilizzare la guida del menu, spostare il mouse su una voce del menu.
- Per visualizzare le informazioni sul tipo di modifica da eseguire durante l'utilizzo di mouse e tasti di modifica nella finestra **Montaggio audio**, spostare il mouse sulla finestra del montaggio. Il testo della sezione di guida viene visualizzato nella linea info nella parte inferiore della finestra.

### Modalità 'Cos è?'

La modalità **Cos è** fornisce delle descrizioni comando estese relativamente alle icone e alle funzioni dell'interfaccia utente. Alcune descrizioni comando di tipo **Cos è?** includono un collegamento a un argomento della guida dedicato su [steinberg.help](https://steinberg.help).

Per aprire la modalità **Cos è?**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- In una finestra qualsiasi, premere **Shift-F1** e spostare il mouse su un elemento dell'interfaccia, o selezionare **Guida > Cos è?**.
- In una finestra di dialogo, selezionare l'icona a forma di punto di domanda su qualsiasi barra del titolo (Windows) o nella finestra di dialogo (macOS) e spostare il mouse su un elemento dell'interfaccia o su un'opzione del menu.

#### LINK CORRELATI

[Linea info](#) a pag. 160

## Convenzioni tipografiche

Nella presente documentazione vengono utilizzati elementi strutturali e di markup per presentare le informazioni in base al relativo scopo.

### Elementi strutturali

#### Prerequisiti

Descrivono le azioni da completare o le condizioni da soddisfare prima di poter avviare una procedura.

#### Procedimento

Elenca i passaggi da seguire per ottenere uno specifico risultato.

### **Importante**

Fornisce informazioni in merito a situazioni o casi specifici che potrebbero avere effetti vari sul sistema, sulle unità hardware collegate, o che potrebbero causare un rischio di perdita di dati.

### **Nota**

Fornisce informazioni riguardo ad alcuni aspetti che è utile prendere in considerazione.

### **Suggerimento**

Aggiunge informazioni supplementari o suggerimenti utili.

### **Esempio**

Riporta un esempio.

### **Risultato**

Descrive il risultato di una procedura.

### **Dopo il completamento di questa operazione**

Fornisce informazioni riguardo alle azioni o ai processi da eseguire a seguito del completamento della procedura.

### **Link correlati**

Riporta un elenco degli argomenti correlati che è possibile trovare all'interno della documentazione.

## **Markup**

Il testo in grassetto indica il nome di un menu, un'opzione, una funzione, una finestra di dialogo, una finestra, e così via.

---

ESEMPIO

Nel **Montaggio audio**, fare clic su **Modifica**.

---

Se il testo in grassetto è separato da un simbolo 'maggiore di', ciò indica una sequenza di diversi menu da aprire.

---

ESEMPIO

Selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.

---

I nomi dei file e i percorsi d'accesso alle cartelle sono visualizzati con un carattere diverso.

---

ESEMPIO

`example_file.txt`

---

## **Elementi tipografici**

I seguenti elementi tipografici contrassegnano le diverse fasi e situazioni descritte di seguito.

### **Prerequisiti**

Indicano le azioni da completare o le condizioni da soddisfare prima di poter avviare una procedura.

### **Procedimento**

Elenca i passaggi da seguire per ottenere uno specifico risultato.

### Importante

Fornisce informazioni in merito a situazioni o casi specifici che potrebbero avere effetti vari sul sistema, sulle unità hardware collegate, o che potrebbero causare un rischio di perdita di dati.

### Nota

Fornisce informazioni riguardo ad alcuni aspetti che è utile prendere in considerazione.

### Suggerimento

Aggiunge informazioni supplementari o suggerimenti utili.

### Esempio

Riporta un esempio.

### Risultato

Mostra il risultato di una procedura.

### Dopo il completamento di questa operazione

Fornisce informazioni riguardo alle azioni o ai processi da eseguire a seguito del completamento della procedura.

### Link correlati

Riporta un elenco degli argomenti correlati che è possibile trovare all'interno della documentazione.

## Markup

Il testo in grassetto indica il nome di un menu, un'opzione, una funzione, una finestra di dialogo, una finestra, ecc.

---

ESEMPIO

Per aprire la finestra di dialogo **Metadati**, aprire la finestra **Metadati** e fare clic su **Modifica**.

---

Se il testo in grassetto è separato da un simbolo di maggiore, significa che è presente una sequenza di diversi menu da aprire.

---

ESEMPIO

Selezionare **File > Apri**.

---

## Comandi da tastiera

Molti dei comandi da tastiera predefiniti, altrimenti noti come scorciatoie da tastiera, fanno uso dei tasti modificatori, alcuni dei quali sono specifici per ciascun sistema operativo.

Ogni volta che nel presente manuale sono descritti i comandi da tastiera con dei tasti modificatori, viene indicato per primo il tasto modificatore di Windows, seguito dal tasto modificatore di macOS e quindi dal comando da tastiera.

---

ESEMPIO

**Ctrl/Cmd-Z** significa: premere **Ctrl** in Windows o **Cmd** in macOS, quindi premere **Z**.

---

# Configurazione del sistema

Prima di iniziare a lavorare, è necessario definire alcune impostazioni.

## IMPORTANTE

Prima di eseguire qualsiasi collegamento, assicurarsi che tutte le apparecchiature siano spente.

## LINK CORRELATI

[Collegamento delle apparecchiature](#) a pag. 12

[Definizione delle connessioni audio](#) a pag. 13

## Collegamento delle apparecchiature

La configurazione del proprio sistema dipende da molti fattori diversi: ad esempio dal tipo di progetto che si desidera creare, dalle apparecchiature esterne utilizzate o dall'hardware installato nel computer.

## Schede audio e riproduzione in background

Quando si attiva la riproduzione o la registrazione in WaveLab Cast, le altre applicazioni non possono accedere alla scheda audio. Allo stesso modo, se un'altra applicazione utilizza la scheda audio, non è possibile eseguire la riproduzione con WaveLab Cast.

È possibile eseguire WaveLab Cast insieme ad altre applicazioni e consentire sempre alle applicazioni attive l'accesso alla scheda audio.

## PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni Audio**.
2. Selezionare la scheda **Opzioni**.
3. Attivare l'opzione **Rilascia il driver quando WaveLab Cast è in background**.

## LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

## Latenza

La latenza è il tempo che trascorre tra il momento in cui l'audio viene inviato dal programma e il momento in cui esso viene realmente percepito dall'ascoltatore. Se lavorare con una latenza molto bassa può essere di fondamentale importanza in un'applicazione DAW che opera in tempo reale come Nuendo o Cubase di Steinberg, la stessa cosa non è sempre valida per WaveLab Cast.

Quando si lavora con WaveLab Cast, gli aspetti più rilevanti riguardano la stabilità e la qualità della riproduzione, nonché la precisione delle modifiche.

La latenza in un sistema audio dipende dalle unità hardware audio utilizzate, dai relativi driver e dalle impostazioni definite. In caso di interruzioni del flusso audio, scricchiolii o discontinuità

durante la riproduzione, aumentare il valore del parametro **ASIO-Guard** nella scheda **Opzioni** della sezione **Connessioni audio**, oppure incrementare la dimensione del buffer nel pannello di controllo ASIO, specifico per la scheda audio utilizzata.

LINK CORRELATI

[ASIO-Guard](#) a pag. 13

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

## ASIO-Guard

La funzione ASIO-Guard consente di pre-processare tutti i canali, oltre ai plug-in VST. Il suo utilizzo permette di ridurre le interruzioni del flusso audio e di processare un numero di tracce o di plug-in maggiore.

Valori elevati della funzione ASIO-Guard aumentano la latenza ASIO-Guard. Questo si manifesta ad esempio quando, muovendo un fader del volume, la variazione del parametro viene udita con un leggero ritardo.

### NOTA

I plug-in di ricampionamento e determinati altri plug-in caratterizzati da latenze elevate accumulano i campioni prima di processarli. Questa funzionalità richiede valori ASIO-Guard elevati.

---

LINK CORRELATI

[Configurazione della funzione ASIO-Guard](#) a pag. 13

## Configurazione della funzione ASIO-Guard

È possibile specificare la lunghezza del buffer ASIO-Guard.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.
  2. Fare clic sulla scheda **Opzioni**.
  3. Nel menu **ASIO-Guard**, specificare la lunghezza del buffer ASIO-Guard.  
Più alto è il livello, maggiori saranno la stabilità e le prestazioni del processamento audio. Tuttavia, livelli elevati causano anche un aumento della latenza ASIO-Guard e del consumo di memoria.
- 

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

## Definizione delle connessioni audio

Per poter riprodurre e registrare un file audio in WaveLab Cast, è necessario specificare in che modo i canali di ingresso e uscita in WaveLab Cast sono connessi alla scheda audio e quale dispositivo si intende utilizzare per la riproduzione e la registrazione audio.

È possibile definire le impostazioni dei buffer per il proprio dispositivo. È necessario selezionare almeno due canali per la riproduzione e la registrazione stereo.

Se non si dispone di schede audio di terze parti, è possibile selezionare il driver **Generic Low Latency** o le opzioni **Built-in Audio** (solo macOS). Con la maggior parte delle schede audio di terze parti può anche essere utilizzato il driver **Generic Low Latency**. Questo offre il vantaggio di poter eseguire la registrazione e la riproduzione a diverse frequenze di campionamento.

LINK CORRELATI

[Selezione di un driver audio](#) a pag. 14

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

[Registrazione](#) a pag. 190

## Selezione di un driver audio

La selezione di un driver audio consente a WaveLab Cast di poter comunicare con l'unità hardware audio collegata.

NOTA

Sui sistemi operativi Windows, si consiglia di accedere alla propria unità hardware utilizzando un driver ASIO progettato in maniera specifica per quella periferica. Se non è installato alcun driver ASIO, contattare il produttore della propria unità hardware per maggiori informazioni sui driver ASIO disponibili. Se non è disponibile alcun driver ASIO specifico, è possibile utilizzare il driver ASIO generico a bassa latenza (Generic Low Latency ASIO driver).

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.
2. Aprire il menu a tendina **Periferica audio** e selezionare il proprio driver.
3. Facoltativo: fare clic su **Pannello di controllo** e regolare le impostazioni desiderate.

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

[Driver ASIO](#) a pag. 14

[Selezionare il driver ASIO generico a bassa latenza \(solo Windows\)](#) a pag. 14

## Driver ASIO

Audio Stream Input/Output (ASIO) è un protocollo di driver per dispositivi del computer per audio digitale specificato da Steinberg. Il protocollo ASIO fornisce un'interfaccia a bassa latenza e ad alta fedeltà tra un'applicazione software e la scheda audio di un computer.

LINK CORRELATI

[Selezione di un driver audio](#) a pag. 14

[Selezionare il driver ASIO generico a bassa latenza \(solo Windows\)](#) a pag. 14

## Selezionare il driver ASIO generico a bassa latenza (solo Windows)

Se non è disponibile alcun driver ASIO specifico, è possibile utilizzare il driver ASIO generico a bassa latenza (Generic Low Latency ASIO driver).

NOTA

La documentazione relativa al driver ASIO generico a bassa latenza si trova alla seguente posizione: C:\Program Files\Steinberg\Asio\Help

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Opzioni > Connessioni audio**.
  2. Aprire il menu a tendina **Periferica audio** e selezionare **Generic Low Latency ASIO Driver**.
  3. Facoltativo: fare clic su **Pannello di controllo** e regolare le impostazioni desiderate.
- 

#### LINK CORRELATI

[Selezione di un driver audio](#) a pag. 14

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

## Scheda Connessioni audio

Questa scheda consente di specificare in che modo i bus di ingresso e uscita in WaveLab Cast sono collegati alla scheda audio e di decidere quale dispositivo utilizzare per la riproduzione e la registrazione dell'audio.

- Per aprire la scheda **Connessioni audio**, selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.

### Impostazioni globali

#### Periferica audio

Consente di selezionare la periferica audio da utilizzare per la riproduzione e la registrazione dell'audio. Se non si dispone di una scheda audio di terze parti, è possibile selezionare il driver **Generic Low Latency** o le opzioni **Built-in Audio** (solo macOS).

#### Nomi delle porte

Apri la finestra di dialogo **Nomi delle porte audio** in cui è possibile specificare dei nomi personalizzati per ciascuna porta di ingresso e uscita audio.

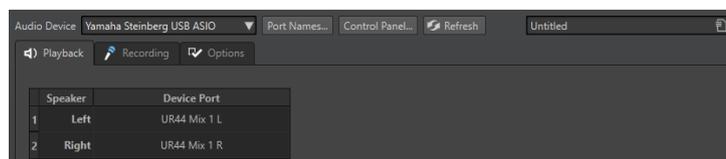
#### Pannello di controllo

Quando si seleziona un driver ASIO, il pulsante del **Pannello di controllo** è attivo. Fare clic sul pulsante per aprire l'applicazione delle impostazioni relative alla scheda audio, solitamente installata con la scheda audio stessa. A seconda della scheda audio e del relativo driver, tale applicazione fornisce le impostazioni per le dimensioni del buffer, i formati digitali, i collegamenti I/O aggiuntivi, ecc.

#### Aggiorna

Questo pulsante fa in modo che le periferiche audio vengano valutate nuovamente per riflettere le modifiche applicate alle periferiche.

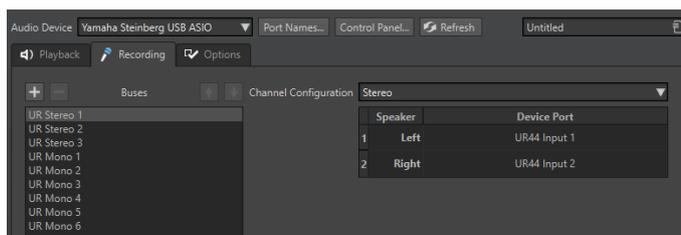
### Scheda Riproduzione



Questa scheda consente di selezionare i bus che vengono utilizzati per la riproduzione.

### Scheda Registrazione

La prima volta che viene rilevata una periferica audio, WaveLab Cast assegna automaticamente dei bus di ingresso. È possibile utilizzare questa configurazione o modificare i bus di ingresso.



Questa scheda consente di selezionare i bus utilizzati per la registrazione.

### **Aggiungi bus**

Aggiunge un nuovo bus di registrazione all'elenco dei bus.

### **Rimuovi il bus selezionato**

Consente di rimuovere il bus selezionato dall'elenco.

### **Sposta il bus verso l'alto/Sposta il bus verso il basso**

Consente di spostare il bus selezionato verso l'alto o verso il basso nell'elenco. Questo va inoltre a modificare l'ordine dei bus nei menu di WaveLab Cast.

### **Configurazione dei canali**

Consente di assegnare dei bus di registrazione alle porte della periferica. È possibile selezionare una configurazione dei canali mono o stereo. Nella tabella sotto il menu **Configurazione dei canali**, è possibile specificare la **Porta della periferica** per ciascun canale di un bus di registrazione.

### **Elenco dei bus**

Visualizza tutti i bus. I bus possono essere rinominati e spostati all'interno dell'elenco. Per rinominare un bus, cliccarci sopra due volte e inserire un nuovo nome.

### **Scheda Opzioni**

Questa scheda consente di specificare il numero di buffer e la funzionalità del driver di controllo.

#### **ASIO-Guard**

Aumentando questo valore, viene migliorata l'elasticità del flusso audio per evitare interruzioni e salti. Più alto è il livello, maggiori saranno la stabilità e le prestazioni generali del processamento audio. Tuttavia, livelli elevati causano anche un aumento della latenza ASIO-Guard e del consumo di memoria.

#### **Esegui un breve fade-in all'avvio della riproduzione**

Se questa opzione è attivata, viene eseguito un breve fade-in all'avvio della riproduzione. Questo previene la formazione dei click che vengono solitamente prodotti dalle forme d'onda che non iniziano in corrispondenza di un punto di zero.

La dissolvenza è lineare e ha una durata di 10 millisecondi oppure corrisponde alla dimensione del blocco del dispositivo audio se la dimensione del blocco è inferiore a 10 millisecondi.

#### **Esegui un breve fade-out all'arresto della riproduzione**

Se questa opzione è attivata, viene eseguito un breve fade-out all'arresto della riproduzione. Questo previene la formazione dei click che vengono solitamente prodotti dalle forme d'onda che non iniziano in corrispondenza di un punto di zero. Consente inoltre di eliminare qualsiasi segnale audio causato dalla latenza e qualsiasi coda generata dai plug-in di riverbero.

La dissolvenza è lineare e ha una durata di 10 millisecondi oppure corrisponde alla dimensione del blocco del dispositivo audio se la dimensione del blocco è inferiore a 10 millisecondi.

### **Rilascia il driver quando WaveLab Cast è in background**

Se questa opzione è attivata, WaveLab Cast rilascia il driver ASIO quando WaveLab Cast è in background. Questo fornisce all'applicazione attiva l'accesso alla scheda audio.

### **Frequenza di campionamento preferita**

Consente di specificare la **Frequenza di campionamento preferita** per la riproduzione.

### **Ritardo del cambio di frequenza di campionamento**

Dopo che WaveLab Cast invia una richiesta alla periferica audio di operare a una nuova frequenza di campionamento, il driver invia a WaveLab Cast un feedback una volta completata l'operazione.

La maggior parte dei driver non richiede di specificare un ritardo (timeout) per il cambio di frequenza di campionamento. Tuttavia, alcuni driver inviano un feedback ritardato o non lo inviano del tutto. In questi casi è possibile specificare un valore di timeout.

Dopo il tempo qui specificato, WaveLab Cast considera accettata la frequenza di campionamento e tenta di avviare la riproduzione o la registrazione. Se però WaveLab Cast riceve un feedback dal driver, il timeout scade.

Se si dovessero verificare dei problemi relativi al cambio di frequenza di campionamento, aumentare il valore di timeout a 3 o più secondi. Il tempo ideale è il tempo più breve che funziona adeguatamente.

La parte inferiore-destra della **Sezione Master** visualizza una barra di progresso in attesa del feedback del driver.

#### LINK CORRELATI

[ASIO-Guard](#) a pag. 13

[Sezione Master](#) a pag. 201

[Riproduzione](#) a pag. 66

[Registrazione](#) a pag. 190

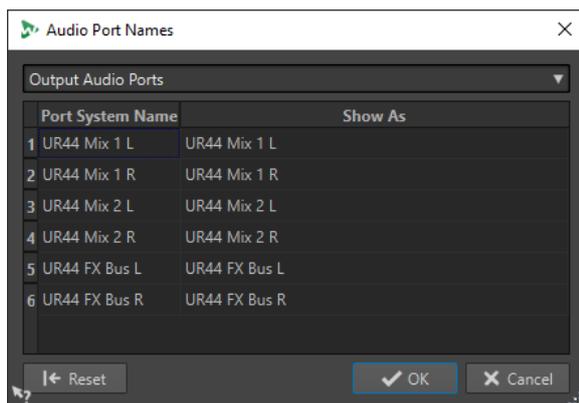
## **Definizione di nomi personalizzati per le porte audio**

È possibile specificare dei nomi personalizzati per ciascuna porta audio di ingresso e uscita della propria unità hardware audio collegata. Quando si salva un preset di connessioni audio, i nomi personalizzati delle porte audio sono parte integrante del preset. È possibile salvare più preset di connessioni audio con nomi differenti per la stessa periferica audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.
2. Fare clic su **Nomi delle porte**.
3. In cima alla finestra di dialogo **Nomi delle porte audio**, selezionare **Porte di uscita audio** o **Porte di ingresso audio** dal menu a tendina.
4. Nell'elenco delle porte audio, fare doppio-clic sul nome della porta che si intende modificare e digitare un nuovo nome.



5. Facoltativo: ripetere questa operazione per tutti i nomi delle porte da modificare.
  6. Fare clic su **OK**.
- 

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

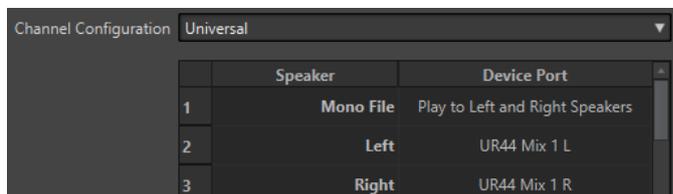
## Invio dei flussi audio di file mono a un altoparlante dedicato

È possibile specificare un altoparlante dedicato a cui inviare il flusso audio dei file mono.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella scheda **Connessioni audio**, fare clic su **Riproduzione**.
2. Nel menu **Configurazione dei canali**, selezionare **Universale**.
3. Specificare una **Porta della periferica** per il **File mono**.



LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

---

# Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast

Questo capitolo descrive le linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast. La conoscenza di queste procedure consente di lavorare in modo più efficiente con il programma.

## LINK CORRELATI

[Regole generali delle operazioni di editing](#) a pag. 19

[Gestione di base delle finestre](#) a pag. 21

[Finestra di dialogo Avvio](#) a pag. 19

## Regole generali delle operazioni di editing

Le operazioni comuni di editing si applicano a tutti i prodotti Steinberg.

- Per selezionare e spostare elementi dell'interfaccia o per selezionare degli intervalli, eseguire un trascinamento con il mouse.
- Utilizzare i tasti della tastiera del computer per inserire valori numerici e testo, per navigare negli elenchi o in altri elementi selezionabili dell'interfaccia e per controllare le funzioni di trasporto.
- Le comuni operazioni come taglia, copia, incolla o la selezione di elementi multipli possono essere eseguite tramite le scorciatoie standard da tastiera.

### NOTA

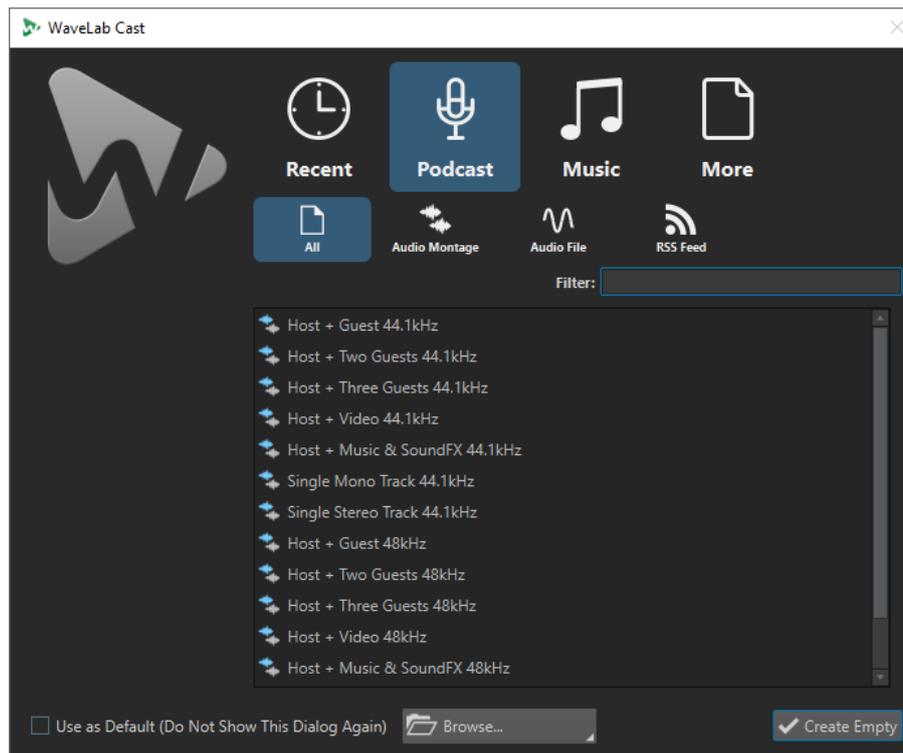
Il comportamento del prodotto è regolato anche dalle impostazioni delle preferenze.

## LINK CORRELATI

[Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast](#) a pag. 19

## Finestra di dialogo Avvio

Al lancio di WaveLab Cast, si apre la finestra di dialogo **Avvio**, nella quale è possibile selezionare il file da aprire.



Nella finestra di dialogo **Avvio** è possibile selezionare il tipo di file che si desidera aprire. È possibile aprire i file utilizzati di recente o creare nuovi file a partire dai modelli.

Sono disponibili i seguenti tipi di file:

- **Montaggio audio**
- **File audio**
- **Feed RSS**

## Recenti

### File utilizzati di recente

Consente di aprire gli ultimi file utilizzati in WaveLab Cast.

### Elenco dei file utilizzati di recente

Consente di aprire i file utilizzati di recente. Per aprire un file utilizzato di recente, selezionare il file desiderato e fare clic su **Apri**.

## Modelli

### Crea una finestra vuota

Crea una finestra di WaveLab Cast vuota.

## Podcast

Consente di aprire i modelli del montaggio audio per la modifica e la registrazione dei podcast.

## Musica

Consente di aprire i modelli del montaggio audio per la registrazione e la modifica della musica e per scopi di mastering.

## Altro

Consente di aprire dei montaggi audio, dei file audio o dei feed RSS vuoti, oltre ai propri modelli dei montaggi audio personalizzati.

### Crea una finestra vuota

Crea una finestra di WaveLab Cast vuota.

## Altre opzioni

### Usa come impostazioni predefinite (non visualizzare più questa finestra di dialogo)

Se questa funzione è attiva, l'opzione che si seleziona viene utilizzata dal momento corrente in poi e la schermata di avvio non viene più visualizzata. Per visualizzare la finestra di dialogo **Avvio** nel caso in cui questa opzione è stata attivata, premere **Ctrl/Cmd** durante l'avvio di WaveLab Cast.

### Sfoggia

Consente di selezionare i file da aprire.

### Crea vuoto

Crea una finestra di WaveLab Cast vuota.

## Gestione di base delle finestre

WaveLab Cast segue le linee guida per l'interfaccia di Windows/macOS. Questo significa che vengono applicate le procedure standard di Windows/macOS.

### LINK CORRELATI

[Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast](#) a pag. 19

## Selezione audio

Quasi tutti i tipi di operazioni di editing e di processamento eseguiti in WaveLab Cast hanno effetto su una selezione audio. Ci sono numerosi modi per effettuare una selezione audio.

- Per selezionare l'intero file audio, fare doppio-clic su di esso.
- Per selezionare un file audio contenente dei marker, cliccarci sopra tre volte.

### LINK CORRELATI

[Selezione di un intervallo tramite trascinamento](#) a pag. 21

[Selezione dei canali nei file audio](#) a pag. 22

## Selezione di un intervallo tramite trascinamento

Il metodo standard per selezionare un intervallo nella finestra della forma d'onda o del montaggio consiste nell'eseguire un clic e trascinamento.

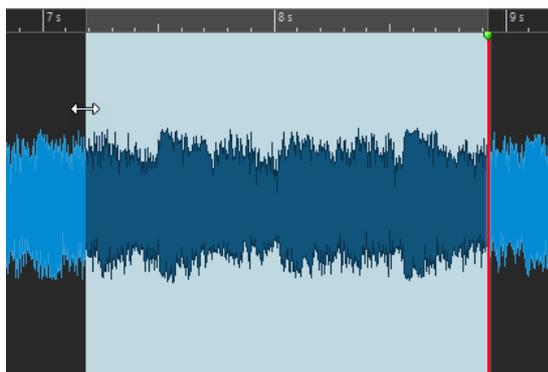
---

### OPZIONI

- Per selezionare un intervallo, eseguire un trascinamento completamente verso il lato sinistro o destro della finestra della forma d'onda o del montaggio.

La forma d'onda scorre automaticamente, consentendo di selezionare sezioni più ampie rispetto a quelle che possono essere visualizzate nella finestra stessa. La velocità di scorrimento dipende dalla lontananza dal bordo della finestra.

- Per ridimensionare un intervallo di selezione orizzontalmente o verticalmente nella finestra della forma d'onda, fare clic sulla casella di selezione ed eseguire un trascinamento.



- Per ridimensionare un intervallo di selezione verticalmente nella finestra del montaggio, fare clic sulla casella di selezione ed eseguire un trascinamento.
- 

#### LINK CORRELATI

[Selezione audio](#) a pag. 21

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

## Selezione dei canali nei file audio

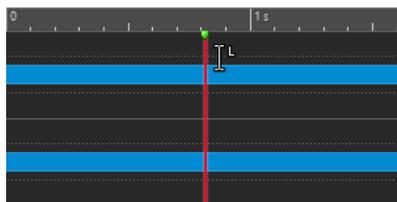
Nell'**Editor audio**, è possibile applicare un'operazione a un solo canale o all'intero materiale stereo.

#### OPZIONI

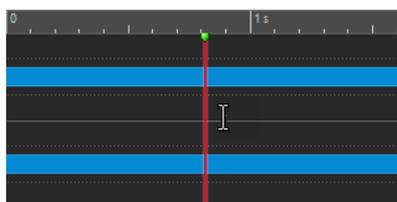
- Il canale che viene selezionato quando si fa clic nella finestra della forma d'onda dipende dalla posizione di clic.

Il cursore di modifica indica quale canale viene selezionato. Il puntatore del mouse indica a quale canale saranno applicate le modifiche.

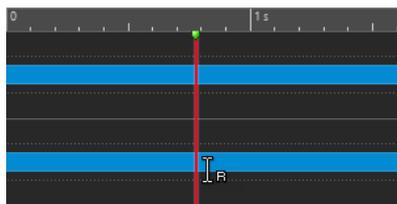
- Per selezionare il canale sinistro, fare clic nella metà superiore del canale sinistro.



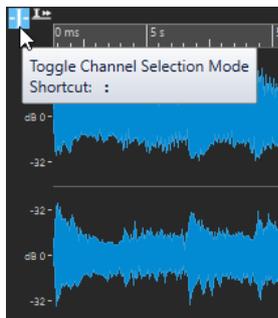
- Per selezionare entrambi i canali, fare clic nell'area centrale tra il canale sinistro e il canale destro.



- Per selezionare il canale destro, fare clic nella metà inferiore del canale destro.



- Per alternare la selezione di tutti i canali e la selezione dei singoli canali quando si fa clic nella finestra della forma d'onda, fare clic su **Alterna la modalità di selezione dei canali** a sinistra della linea del tempo.



- Per spostare il cursore di modifica sul canale successivo/precedente, premere **Tab** o **Tab-Shift**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Selezione audio](#) a pag. 21

[Spostamento dell'intervallo di selezione su altri canali](#) a pag. 23

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Riproduzione dei canali audio focalizzati](#) a pag. 77

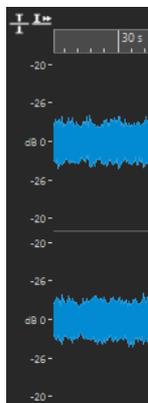
## Spostamento dell'intervallo di selezione su altri canali

È possibile spostare l'intervallo di selezione definito per un canale su tutti i canali o spostare l'intervallo di selezione su un altro canale.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, selezionare un intervallo.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nell'area dei controlli dei canali, fare clic sul canale sul quale si desidera spostare l'intervallo di selezione.



- Per spostare l'intervallo di selezione sul canale successivo/precedente utilizzando i comandi da tastiera, premere **Tab** o **Tab-Shift**.
  - Per spostare l'intervallo di selezione su un altro canale utilizzando il mouse, premere **Ctrl/Cmd-Shift** e trascinare la selezione in un'altra posizione.
- 

#### LINK CORRELATI

[Selezione dei canali nei file audio](#) a pag. 22

[Area dei controlli dei canali](#) a pag. 82

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

## Selezione nella vista panoramica dell'Editor audio

Gli intervalli che vengono selezionati nella vista panoramica dell'**Editor audio** si applicano anche alla vista principale.

---

#### PROCEDIMENTO

- Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, tenere premuto **Ctrl/Cmd**, quindi fare clic e trascinamento nella panoramica.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

## Spostamento di un intervallo di selezione

Se un intervallo di selezione ha lunghezza corretta ma si trova nella posizione errata, è possibile spostarlo.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, tenere premuto **Ctrl/Cmd-Shift**.
  2. Fare clic nella parte centrale della selezione e trascinarla verso sinistra/destra.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

## Estensione e riduzione della selezione

È possibile ridimensionare un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda o nella finestra del montaggio.

Sono disponibili diverse modalità di estensione/riduzione della selezione:

### Utilizzando il mouse e i comandi da tastiera

- Per estendere la selezione, selezionare un intervallo, fare **Shift**-clic al di fuori dell'intervallo di selezione ed eseguire un trascinamento verso sinistra/destra. È anche possibile fare clic e trascinare i bordi dell'intervallo di selezione verso sinistra/destra.
- Per estendere la selezione fino al limite precedente/successivo (marker o inizio/fine del file), premere **Shift** e fare doppio-clic sull'area non selezionata compresa tra i limiti.

## Utilizzando solamente i comandi da tastiera

- Per spostare l'inizio o la fine di una selezione nella finestra della forma d'onda verso sinistra o destra, tenere premuto **Shift** e premere **Freccia sinistra** / **Freccia destra**. Per eseguire uno spostamento secondo incrementi più ampi, tenere premuto **Shift** e premere **Pagina su** o **Pagina giù**.
- Per estendere una selezione fino al bordo precedente o successivo nella finestra della forma d'onda (marker o inizio/fine del file audio), tenere premuto **Ctrl/Cmd - Shift** e premere **Freccia sinistra** o **Freccia destra**.

## Eliminazione delle selezioni

Sono disponibili diverse opzioni per l'eliminazione di un intervallo selezionato.

### Editor audio

Le seguenti opzioni si trovano nella scheda **Modifica** della sezione **Taglio**.

#### Ritaglia

Consente di rimuovere i dati audio esterni alla selezione.

#### Elimina

Consente di rimuovere la selezione. L'audio a destra della selezione viene spostato verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

### Finestra Montaggio audio

Le seguenti opzioni sono disponibili nella scheda **Modifica** all'interno della sezione **Rimozione**.

#### Elimina la clip selezionata/Elimina l'intervallo selezionato

Se è presente un intervallo di selezione, le parti delle clip che si trovano all'interno dell'intervallo di selezione nella traccia attiva vengono eliminate e la sezione destra della clip viene spostata verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

Se non è selezionato alcun intervallo, le clip selezionate vengono eliminate.

## Cursori

In diverse posizioni di WaveLab Cast sono disponibili dei controlli a cursore per la modifica dei parametri. Per modificare il valore di un cursore, è possibile procedere in diversi modi.

- Posizionare il mouse sul cursore e muovere la rotellina del mouse senza fare clic. Tenere premuto **Ctrl/Cmd** durante l'utilizzo della rotellina per scorrere più velocemente. Questo modificatore si applica anche alle rotelline di ingrandimento. Per spostare un cursore, cliccarci sopra e trascinarlo.
- Per spostare la maniglia di un cursore in una determinata posizione, fare clic sul cursore nella posizione scelta.
- Per spostare la maniglia di un cursore gradualmente, fare clic-destro o fare clic al di sotto della maniglia. Tenere premuto il pulsante per passare automaticamente al valore successivo.
- Per reimpostare il cursore al valore predefinito, se disponibile, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul cursore oppure fare clic con la rotellina del mouse o fare doppio-clic sulla maniglia.

#### LINK CORRELATI

[Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast](#) a pag. 19

## Rinomina degli elementi delle tabelle

È possibile rinominare gli elementi contenuti nelle tabelle nelle finestre **Marker** e **Clip**.

- Per rinominare un elemento, fare doppio-clic su di esso o selezionarlo e premere **Invio**, quindi inserire il nuovo nome.
- Per rinominare l'elemento precedente/successivo, premere **Freccia su** o **Freccia giù**. In questo modo si sposta il focus sull'elemento precedente/successivo, rimanendo nella modalità di modifica.

LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 219

[Finestra Clip](#) a pag. 157

## File di picco

Un file di picco (estensione .gpk) viene creato automaticamente da WaveLab Cast ogni volta che un file audio viene modificato o aperto in WaveLab Cast per la prima volta. Il file di picco contiene informazioni sulla forma d'onda e determina in che modo questa viene disegnata nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio.

I file di picco riducono il tempo richiesto per disegnare la forma d'onda corrispondente. Il file di picco viene salvato nella stessa posizione del file audio.

## Precisione del processamento

WaveLab Cast è in grado di caricare i campioni audio in diversi formati, ma il processamento interno avviene sempre a 64 bit in virgola mobile.

Anche il mixaggio all'interno di WaveLab Cast avviene a 64 bit in virgola mobile. I campioni PCM a 32 bit possono essere trasferiti in formato 64 bit in virgola mobile e quindi convertiti nuovamente a 32 bit.

I plug-in vengono processati per impostazione predefinita a 64 bit in virgola mobile. È comunque possibile impostare il processamento dei plug-in a 32 bit in virgola mobile.

La precisione del processamento dei plug-in e dei file temporanei può essere impostata nella scheda **Audio** delle **Preferenze globali**.

### NOTA

Il processamento a 64 bit in virgola mobile, rispetto al formato 32 bit in virgola mobile ha una precisione doppia ma richiede un tempo di processamento leggermente maggiore.

I file temporanei a 64 bit in virgola mobile hanno una precisione doppia ma richiedono un tempo di lettura e scrittura maggiore rispetto al formato 32 bit in virgola mobile e i relativi file hanno dimensione doppia.

---

LINK CORRELATI

[File temporanei](#) a pag. 52

[Scheda Audio \(Preferenze globali\)](#) a pag. 267

## Standard dell'intensità acustica EBU R-128

La raccomandazione dell'intensità acustica EBU R-128 stabilisce dei metodi specifici per la misurazione dell'intensità acustica, delle dinamiche e dei valori di picco; definisce inoltre i valori di riferimento per condurre queste misurazioni. Sebbene i valori di riferimento siano pensati per l'ambito della trasmissione, i metodi di misurazione sono utili in qualsiasi applicazione che abbia a che fare con il controllo audio e dell'intensità acustica.

WaveLab Cast supporta tali misurazioni audio in diverse posizioni per il rilevamento tramite indicatori, l'analisi audio e il processamento.

### Misurazione dell'intensità acustica

Questo metodo tiene in considerazione la sensibilità alle frequenze dell'orecchio umano a diversi livelli di intensità acustica. Sono disponibili 3 tipi di misurazione:

1. Intensità acustica integrata, detta anche intensità acustica del programma: indica il valore medio dell'intensità acustica di una traccia audio. Questa misurazione utilizza un metodo di applicazione del gate per ignorare lunghi periodi di silenzio.
2. Intensità acustica a breve termine: viene misurata l'intensità acustica ogni secondo in un blocco audio di 3 secondi. Questa misurazione fornisce informazioni sui passaggi audio più forti.
3. Intensità acustica momentanea: ogni 100 ms viene misurato un intervallo di 400 ms di audio. Questa misurazione offre un feedback istantaneo sull'intensità acustica.

### Intervallo dell'intensità acustica

Questo metodo misura le dinamiche del segnale audio. Esso rileva il rapporto tra le sezioni più forti e quelle più deboli (ma non silenziose). Il segnale audio viene diviso in piccoli blocchi. Viene creato un blocco audio ogni secondo e ciascun blocco dura 3 secondi (sovrapposizione blocchi analizzata).

Il 10% superiore dei blocchi deboli e il 5% superiore dei blocchi forti vengono esclusi dall'analisi finale. L'intervallo dell'intensità acustica calcolato è il rapporto tra i restanti blocchi audio più forti e più deboli. Questa misurazione aiuta a decidere se e in che misura la compressione o l'espansione possa o debba essere applicata all'audio.

### Picchi reali

Quando un segnale digitale viene convertito in un segnale analogico, EBU R-128 consiglia di misurare una stima dei picchi reali, piuttosto che fare riferimento ai picchi digitali, per evitare clipping e distorsione. Questa stima può essere eseguita campionando il segnale 4 volte e memorizzando i valori di picco.

### Assegnazione nomi e unità

EBU R-128 propone alcune convenzioni di assegnazione nomi e unità:

- Una misurazione relativa (ad esempio un valore relativo a un livello di riferimento): «LU» come «Loudness Unit» (1 LU equivale a 1 dB).
- Una misurazione assoluta, «LUFS», acronimo di «Loudness Unit Full Scale». 1 LUFS equivale a 1 dB nella scala AES-17.

Quando WaveLab Cast fa riferimento a un valore di intensità acustica secondo gli standard EBU R-128, tali unità vengono utilizzate al posto dei dB.

LINK CORRELATI

[Normalizzatore dell'intensità acustica](#) a pag. 129

[Analisi globale](#) a pag. 115

[Scheda Formati \(Preferenze globali\)](#) a pag. 268

## Reinizializzazione delle risposte predefinite

In WaveLab Cast, è possibile impostare alcune finestre di dialogo e messaggi di avviso su **Non visualizzare più**. Se si desidera visualizzare nuovamente questi elementi, è necessario reinizializzare le risposte predefinite.

---

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Globale**.
2. Fare clic su **Opzioni**.
3. Fare clic su **Reinizializza le risposte predefinite**.

---

RISULTATO

Tutte le opzioni relative ai riquadri dei messaggi vengono riportate alle rispettive impostazioni predefinite.

LINK CORRELATI

[Scheda Opzioni \(Preferenze globali\)](#) a pag. 269

# La finestra Area lavoro

La finestra **Area lavoro** fornisce un ambiente di editing e di riproduzione per ciascun particolare tipo di file audio. Ogni ambiente contiene delle funzioni specifiche per l'utilizzo e lo scopo di ciascun tipo di file.

- L'**Editor audio** per la visualizzazione e la modifica dei file audio.
- La finestra **Montaggio audio** per l'assemblaggio e la modifica dei montaggi audio.
- L'**Editor dei feed RSS** per la preparazione e il caricamento dei feed RSS.

La finestra **Area lavoro** è altamente personalizzabile in modo da adattarsi alle proprie esigenze e al proprio specifico flusso di lavoro.

## Elementi della finestra Area lavoro

La finestra **Area lavoro** contiene i seguenti elementi:

- Una barra dei menu
- Un set di finestre degli strumenti di utility. Gli strumenti effettivamente disponibili dipendono dal tipo di file al quale si sta lavorando. Le finestre degli strumenti di utility possono essere attivate/disattivate singolarmente.

LINK CORRELATI

[Editor audio](#) a pag. 29

[Montaggio audio](#) a pag. 29

[Editor dei feed RSS](#) a pag. 30

## Editor audio

L'**Editor audio** offre una serie di strumenti di utility e di funzioni per l'esecuzione di operazioni di editing dell'audio con precisione al singolo campione.

L'**Editor audio** include diversi strumenti di misurazione e analisi.

La finestra della forma d'onda offre una rappresentazione grafica del file audio e consente di visualizzare, riprodurre e modificare il file.

LINK CORRELATI

[Modifica dei file audio](#) a pag. 82

## Montaggio audio

In una traccia audio è possibile inserire un numero qualsiasi di clip. Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché posizioni di inizio e di fine nel file.

La finestra del montaggio offre una rappresentazione grafica delle clip nelle tracce. In essa è possibile visualizzare, riprodurre e modificare tracce e clip.

LINK CORRELATI

[Montaggio audio](#) a pag. 134

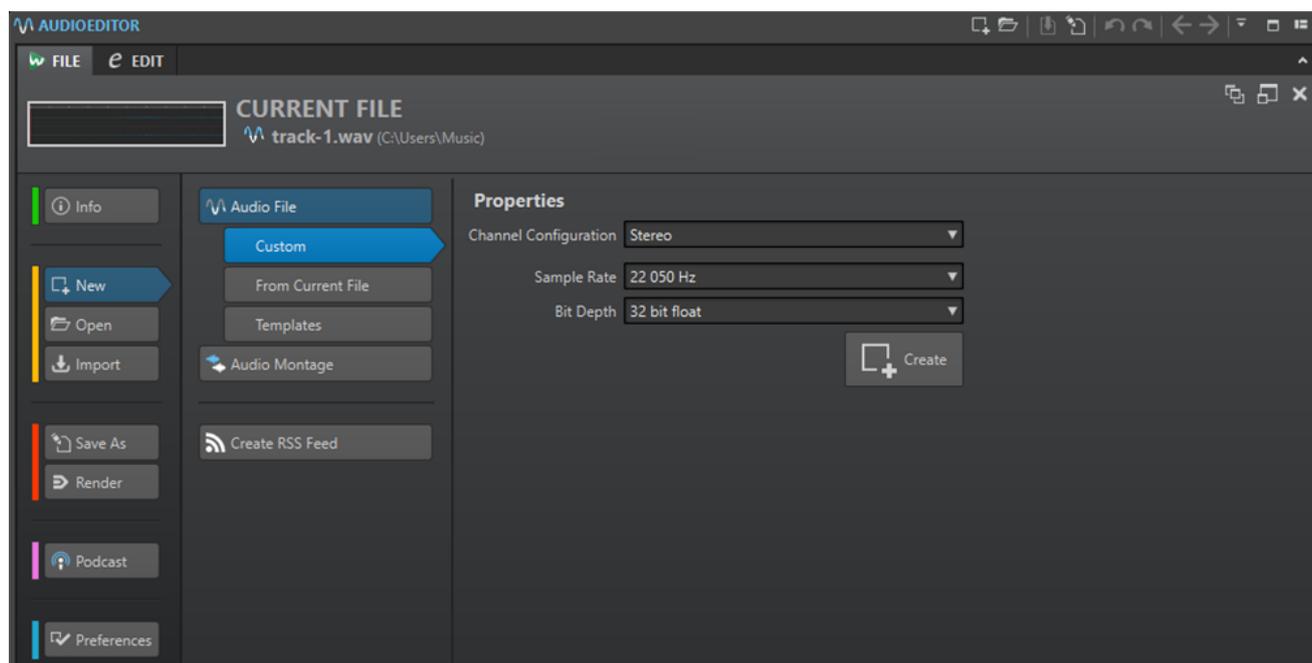
## Editor dei feed RSS

Nell'**Editor dei feed RSS** è possibile assemblare, definire e pubblicare il proprio feed RSS su internet.

LINK CORRELATI  
[Feed RSS](#) a pag. 249

## Scheda File

La scheda **File** rappresenta il centro di controllo di WaveLab Cast. In questa scheda è possibile salvare, aprire, renderizzare, importare ed esportare i file. Vengono qui inoltre fornite informazioni dettagliate sui propri file ed è possibile configurare le preferenze di WaveLab Cast.



### Info

Offre una serie di informazioni sul file attivo e consente di modificare le proprietà audio dei file audio e dei montaggi audio.

### Nuovo

Consente di creare un file audio, un montaggio audio o un feed RSS.

### Apri

Consente di aprire file audio, montaggi audio o feed RSS.

È inoltre possibile aprire dei file che sono stati precedentemente copiati negli appunti in Esplora file/macOS Finder.

### Salva con nome

Consente di salvare il file o il progetto attivi. È possibile specificare il nome, il formato file e la posizione. Può essere inoltre salvata una copia del file attivo.

### Renderizza

Consente di renderizzare il file attivo.

## Preferenze

Consente di visualizzare e modificare le preferenze di WaveLab Cast. È possibile configurare le preferenze per le seguenti parti di WaveLab Cast:

- **Globale**
- **Connessioni audio**
- **Scorciatoie**
- **Plug-in**
- **File audio**

LINK CORRELATI

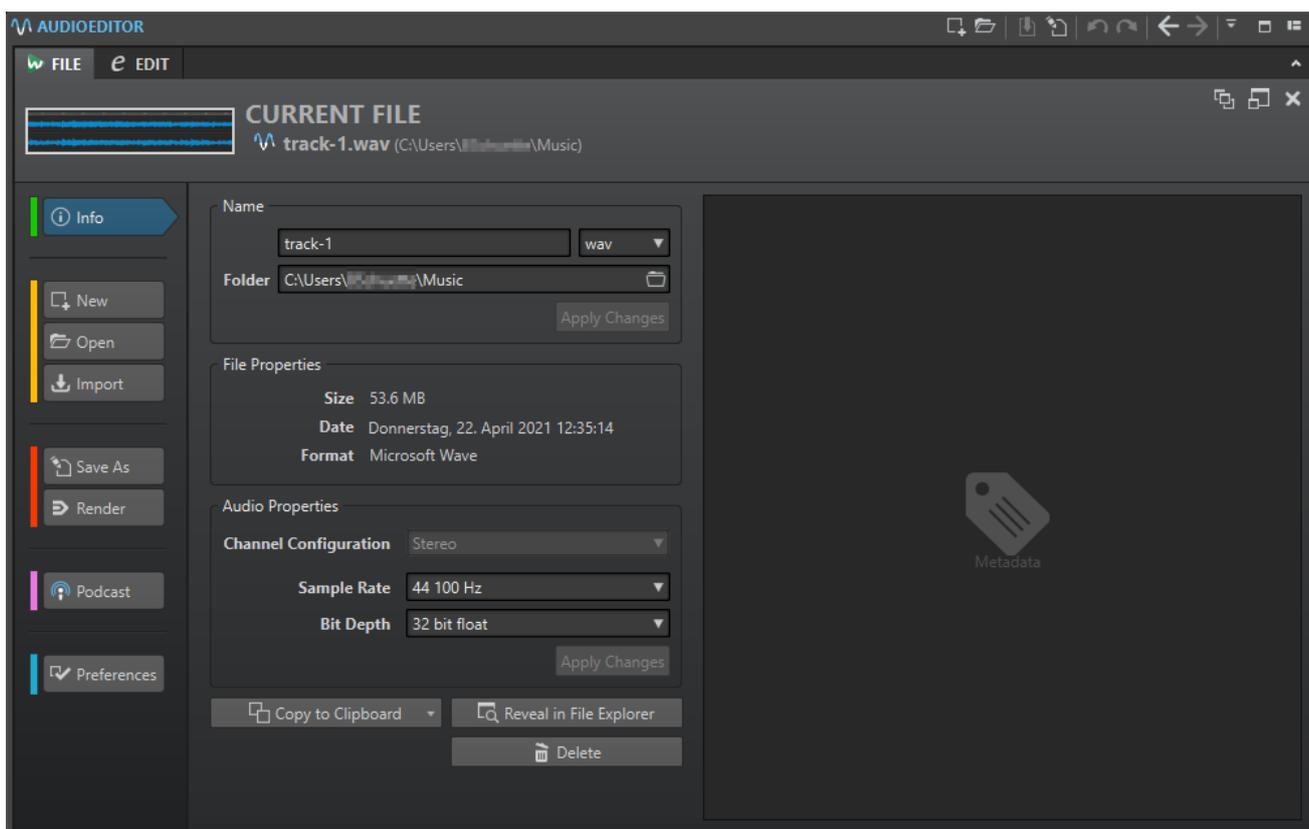
[Scheda Info](#) a pag. 31

[Configurazione di WaveLab Cast](#) a pag. 266

## Scheda Info

La scheda **Info** offre una serie di informazioni sul file attivo e consente di modificare le proprietà audio dei file audio e dei montaggi audio.

- Per aprire la scheda **Info**, selezionare la scheda **File** e fare clic su **Info**.



A seconda del file sorgente selezionato, sono disponibili diverse informazioni e opzioni.

### Nome

Visualizza il nome, l'estensione file e la posizione del file attivo. È possibile modificare questi attributi.

### Proprietà dei file

Visualizza la dimensione, la data e il formato del file attivo.

### Proprietà audio

Per i file audio, viene visualizzata la **Configurazione dei canali**, la **Frequenza di campionamento** e la **Profondità in bit** del file attivo.

Per i montaggi audio, viene visualizzata la **Configurazione dei canali** e la **Frequenza di campionamento** del file attivo.

È possibile modificare questi attributi.

### Metadati

Visualizza i metadati del file attivo o del file che è stato selezionato nella finestra **Browser dei file**.

### Copia negli appunti

Consente di aprire un menu nel quale è possibile selezionare le informazioni sul file attivo che si desidera copiare negli appunti.

### Individua in Esplora file/macOS Finder

Consente di aprire Esplora file/macOS Finder per mostrare la posizione del file attivo.

### Elimina

Elimina il file attivo.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 48

## Finestre degli strumenti

In WaveLab Cast sono disponibili diverse finestre degli strumenti di utility che consentono di visualizzare, analizzare e modificare il file attivo.

Solitamente, i contenuti di una finestra degli strumenti vengono sincronizzati con il file attivo, ad eccezione degli indicatori audio, che visualizzano il file audio in riproduzione. Le finestre degli strumenti possono venire ancorate o disancorate e possono essere salvate nei layout personalizzati. Alcune finestre degli strumenti di utility sono disponibili solamente per specifici tipi di file.

È possibile accedere alle finestre degli strumenti di utility tramite il menu **Finestre degli strumenti di utility**.

#### LINK CORRELATI

[Apertura e chiusura delle finestre degli strumenti di utility](#) a pag. 32

## Apertura e chiusura delle finestre degli strumenti di utility

È possibile chiudere tutte le finestre degli strumenti di utility non necessarie per il proprio progetto.

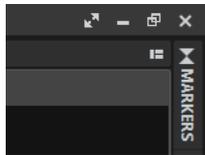
- Per aprire una finestra, selezionare **Finestre degli strumenti di utility** e selezionare una delle finestre disponibili.
- Per chiudere una finestra ancorata, fare clic-destro sulla rispettiva scheda e selezionare **Nascondi**.
- Per chiudere una finestra non ancorata, fare clic sul rispettivo pulsante X.

#### LINK CORRELATI

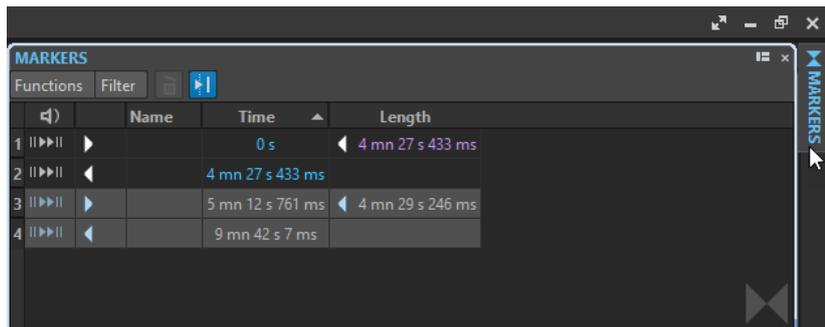
[Finestre degli strumenti](#) a pag. 32

## Finestre scorrevoli

Le finestre scorrevoli sono nascoste nella cornice della finestra **Area lavoro**. Quando si porta il puntatore del mouse sul nome della finestra, questa scorre divenendo visibile. La finestra viene nuovamente nascosta quando si fa clic in un qualsiasi altro punto.



Scheda di una finestra a scorrimento



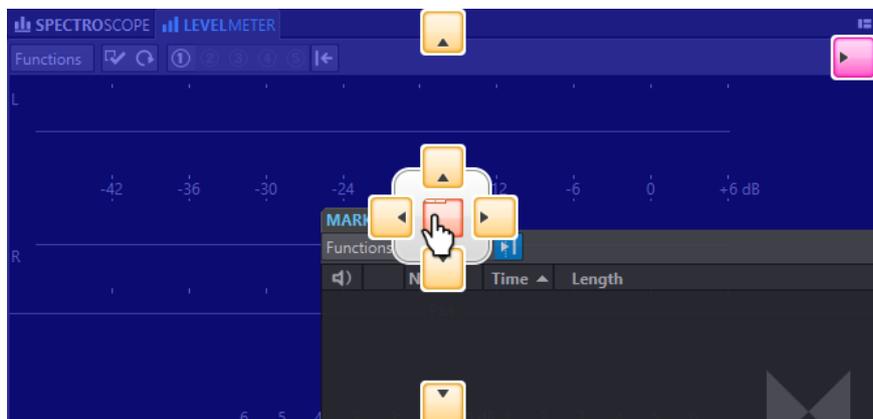
Una finestra a scorrimento aperta

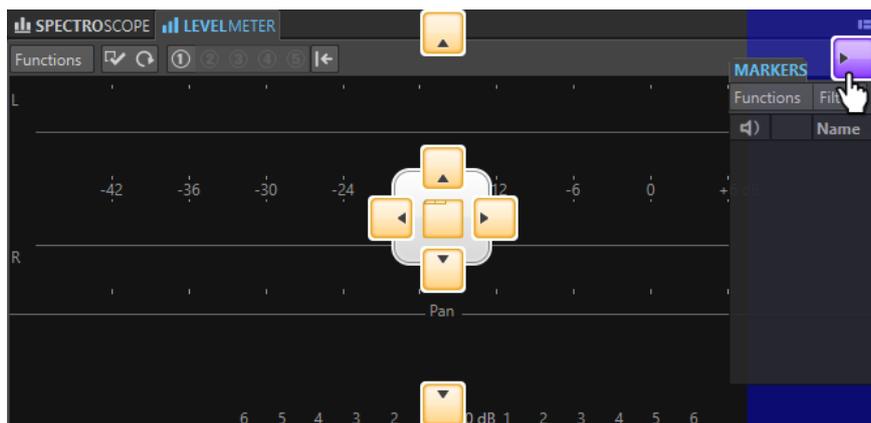
## Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori

Le finestre degli strumenti di utility e le finestre degli indicatori possono essere utilizzate come finestre ancorate, fluttuanti o scorrevoli. È possibile muovere liberamente le finestre e ancorarle in diverse posizioni.

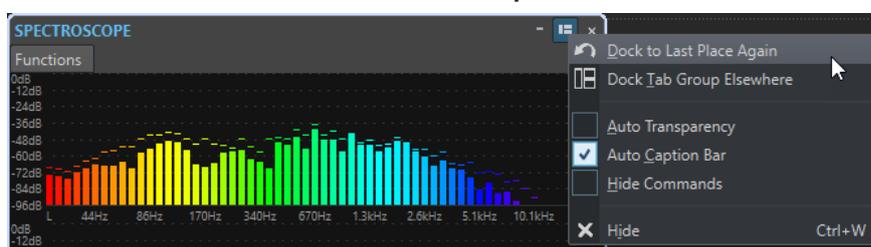
- Per disancorare una finestra degli strumenti di utility o degli indicatori, trascinare la scheda corrispondente in un'altra posizione.  
La finestra diventa quindi fluttuante e può essere spostata liberamente.
- Per ancorare una finestra degli strumenti di utility o degli indicatori, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse sulla rispettiva barra del titolo oppure fare clic sul pulsante **Opzioni** a destra della barra del titolo e selezionare **Ancora il gruppo di schede in un punto qualsiasi**.

I simboli di colore giallo indicano le posizioni delle finestre ancorate, i simboli rosa indicano le posizioni delle finestre scorrevoli. Trascinare la finestra in una di queste posizioni.





- Per ancorare una finestra degli strumenti di utility o degli indicatori alla rispettiva ultima posizione di ancoraggio, fare clic sul pulsante **Opzioni**  a destra della barra del titolo e selezionare **Ancora nuovamente all'ultima posizione**.



#### LINK CORRELATI

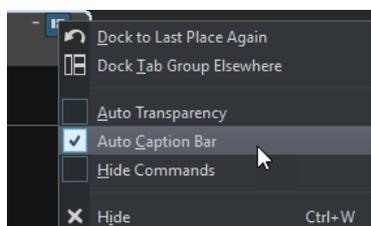
[Finestre scorrevoli](#) a pag. 33

## Nascondere la barra del titolo nelle finestre degli indicatori fluttuanti

Per preservare spazio su schermo, la barra del titolo delle finestre degli indicatori fluttuanti può essere automaticamente nascosta nel caso in cui la finestra non rappresenti la finestra attiva. Questa impostazione può essere regolata singolarmente per ciascuna finestra fluttuante.

#### PROCEDIMENTO

1. In una finestra degli indicatori fluttuanti, fare clic sul pulsante **Opzioni** che si trova nella parte superiore-destra della finestra.
2. Selezionare **Barra del titolo automatica**.



## Barra dei comandi

La barra dei comandi della finestra dei file consente di creare, aprire e salvare i file, oltre che di annullare/ripetere le modifiche effettuate. È inoltre possibile utilizzare il campo di testo per trovare rapidamente i file aperti e accedervi, oltre che per attivare le parole chiave.



### Nuovo

Consente di creare un file audio, un montaggio audio o un feed RSS.

### Apri

Consente di aprire un file audio, un montaggio audio o un feed RSS.

### Salva

Salva il file attivo.

### Salva con nome

Consente di salvare il file attivo. È possibile specificare il nome, il formato file e la posizione. Può essere inoltre salvata una copia del file attivo.

### Annulla

Consente di annullare le modifiche.

### Ripeti

Consente di ripetere le modifiche precedentemente annullate.

### Naviga indietro/Naviga in avanti

Nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio**, questi comandi consentono di navigare fino alla posizione del cursore, al fattore di ingrandimento o all'intervallo di selezione precedenti/successivi, senza dover annullare/ripetere l'operazione di modifica.

### Personalizza la barra dei comandi

Consente di selezionare i pulsanti da visualizzare sulla barra dei comandi.

### Massimizza la finestra

Consente di massimizzare la finestra. Per ripristinare la dimensione della finestra, fare clic nuovamente sul pulsante.

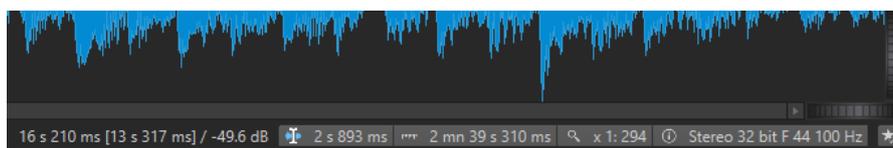
### Opzioni di layout

Consente di determinare la posizione della barra dei comandi e della barra di trasporto.

## Barra di stato

La barra di stato, situata nella parte inferiore della schermata dell'**Editor audio** e della finestra **Montaggio audio** consente di visualizzare una serie di informazioni relative alla finestra attiva utilizzando le unità specificate nei righelli.

Le informazioni visualizzate nella barra di stato vengono aggiornate sulla base della posizione del cursore e della selezione audio eseguita.



### Tempo/Livello (dB)

Consente di visualizzare il tempo del file audio nella posizione del cursore del mouse. Nell'**Editor audio**, visualizza anche il livello.

Il valore tra parentesi mostra il tempo dalla posizione del cursore di modifica alla posizione del cursore del mouse.

### Informazioni audio nella posizione del cursore di modifica

Consente di visualizzare il tempo nella posizione del cursore di modifica. Queste informazioni cambiano se si riposiziona il cursore.

- Per definire la posizione del cursore, fare clic sul campo **Informazioni audio presso il cursore di modifica** in modo da aprire la finestra di dialogo **Posizione del cursore**.
- Per focalizzare la posizione del cursore, fare clic-destro sul campo **Informazioni audio presso il cursore di modifica**.

### Indicatore della selezione audio (Editor audio)/Indicatore dell'intervallo audio (Montaggio audio)

Nell'**Editor audio**, questa funzione visualizza la lunghezza della selezione corrente o la lunghezza totale del file audio, nel caso in cui non sia stata definita alcuna selezione.

Nella finestra **Montaggio audio**, questa funzione visualizza la lunghezza della selezione audio, se è selezionata una clip, o la dimensione del montaggio audio.

Se è stato eseguito un ingrandimento, è possibile fare clic-destro sull'indicatore per visualizzare l'intervallo audio selezionato, la clip selezionata o il file intero. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo **Selezione dell'intervallo**, nella quale è possibile definire o rifinire una selezione.

### Indicatore di zoom

Consente di visualizzare il fattore di zoom corrente.

- Per aprire un menu a tendina nel quale poter definire ulteriori impostazioni di zoom, fare clic sull'indicatore.
- Per aprire la finestra di dialogo **Fattore di ingrandimento**, nella quale poter modificare il fattore di ingrandimento, fare clic-destro sull'indicatore.

### Proprietà dei file audio/Proprietà dei montaggi audio

Nell'**Editor audio**, questo indicatore consente di visualizzare la profondità in bit e la frequenza di campionamento. Indica inoltre se il file audio è mono o stereo. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo **Proprietà audio**.

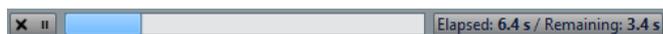
Nella finestra **Montaggio audio** viene visualizzata la frequenza di campionamento del montaggio audio. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**.

### Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è disattivata, la **Sezione Master** viene ignorata durante la riproduzione. La renderizzazione tiene comunque in considerazione tutti i plug-in.

### Informazioni sulle operazioni di background

La barra di stato consente di visualizzare l'avanzamento di alcune operazioni di background, come ad esempio la renderizzazione di un effetto. L'operazione può essere messa in pausa o annullata tramite gli appositi pulsanti.



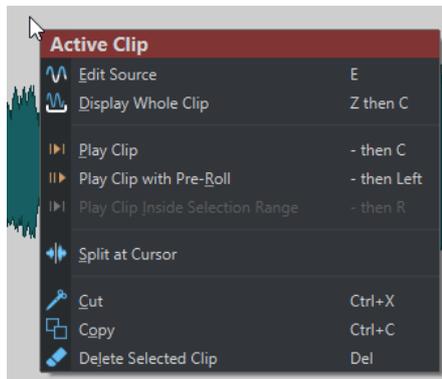
## Menu contestuali

In WaveLab Cast sono disponibili diversi menu contestuali. Questi menu raggruppano i comandi e/o le opzioni specifici della finestra attiva.

I menu contestuali vengono visualizzati se si fa clic-destro su specifiche aree e sono utili per velocizzare il flusso di lavoro.

Ad esempio, è possibile fare clic-destro su una scheda file per aprire un menu contestuale con alcune opzioni file rilevanti. Facendo clic-destro sul righello della finestra della forma d'onda viene visualizzato il menu contestuale del **Righello del tempo**, che consente di accedere a diverse opzioni per la modifica del formato di visualizzazione del righello del tempo.

È possibile trovare la maggior parte dei comandi dei diversi menu contestuali nelle schede, nella finestra dei file e nei menu principali; tuttavia, alcuni di essi sono disponibili esclusivamente nei menu contestuali. Se si ricerca una funzione, fare clic-destro sulla finestra di lavoro corrente per verificare se è disponibile un menu contestuale.



Menu contestuale nella finestra di montaggio

#### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

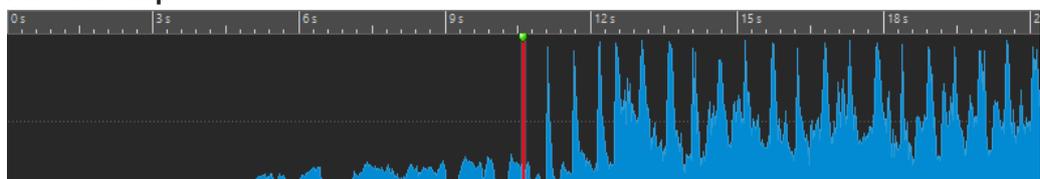
## Righello del tempo e Righello del livello

Nell'**Editor audio**, è possibile visualizzare un righello del tempo e un righello del livello all'interno della finestra della forma d'onda. Nella finestra **Montaggio audio**, è possibile visualizzare un righello del tempo nella finestra di montaggio.

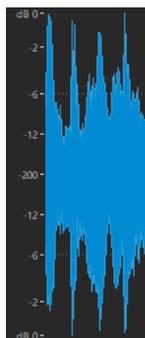
È possibile determinare le unità di tempo e livello visualizzate dai righelli. Sono disponibili le seguenti unità:

- **Timecode**
- **Orologio**
- **Campioni**
- **Misure e movimenti**

#### Righello del tempo



### Righello del livello (solo Editor audio)



#### LINK CORRELATI

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Opzioni del righello del tempo e del righello del livello](#) a pag. 38

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 41

## Opzioni del righello del tempo e del righello del livello

È possibile specificare separatamente i formati del tempo e del livello (ampiezza) per ciascun righello in ciascuna finestra della forma d'onda e i formati del tempo per ciascun righello nella finestra di montaggio.

#### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

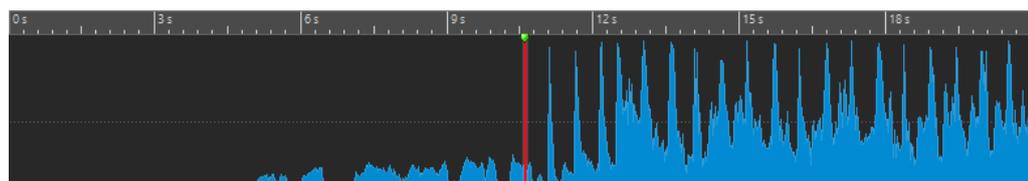
[Menu del righello del tempo](#) a pag. 38

[Menu Righello del livello \(solo Editor audio\)](#) a pag. 39

## Menu del righello del tempo

Il menu del righello del tempo consente di impostarne il tipo di visualizzazione, come ad esempio il formato del timecode e del tempo.

- Per aprire il menu del righello del tempo, fare clic-destro sul righello del tempo.



### Timecode

Consente di visualizzare un elenco di frame per secondo per diversi tipi di timecode SMPTE e per la risoluzione CD.

È possibile specificare il tipo di timecode nella finestra di dialogo **Formato tempo**.

### Orologio

Consente di visualizzare le unità di tempo. È possibile definire delle impostazioni aggiuntive per le unità di tempo nella finestra di dialogo **Formato tempo**.

### Campioni

Visualizza le posizioni sotto forma di numero di campioni. Il numero di campioni per secondo dipende dalla frequenza di campionamento del file audio. Ad esempio, a

44,1 kHz, ci sono 44.100 campioni per secondo. È possibile definire delle impostazioni aggiuntive per i campioni nella finestra di dialogo **Formato tempo**.

### Misure e movimenti

Visualizza le misure e i movimenti. È possibile definire delle impostazioni aggiuntive per le misure e i movimenti nella finestra di dialogo **Formato tempo**.

### Dimensione file (solo Editor audio)

Consente di visualizzare le posizioni in megabyte. I decimali rappresentano i kilobyte.

### Visualizza la griglia (solo finestra Montaggio audio)

Consente di visualizzare delle linee verticali nella finestra del montaggio, allineate ai contrassegni del righello del tempo.

### Formato tempo

Apri la finestra di dialogo **Formato tempo** che consente di modificare l'aspetto dei formati del righello del tempo.

### Salva le impostazioni correnti come predefinite

Se questa opzione è attivata, il righello del tempo utilizza il formato del tempo corrente in tutte le nuove finestre della forma d'onda o finestre del montaggio.

### Imposta l'origine del righello all'inizio del file

Se questa opzione è attivata, la posizione zero del righello è impostata all'inizio del primo campione.

### Imposta l'origine del righello al cursore

Se questa opzione è attivata, la posizione zero del righello è impostata sulla posizione corrente del cursore di modifica.

### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

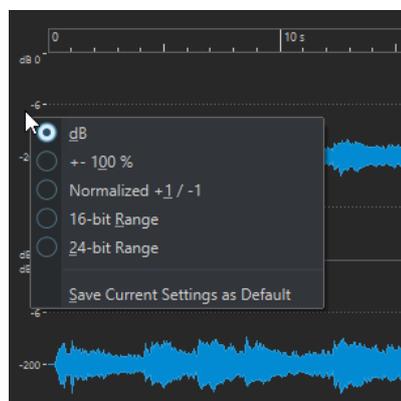
[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 41

[Menu Righello del livello \(solo Editor audio\)](#) a pag. 39

## Menu Righello del livello (solo Editor audio)

Il menu del righello del livello consente di definirne il formato.

- Per aprire il menu del righello del livello, fare clic-destro sul righello del livello nell'**Editor audio**.



### dB

Consente di impostare il formato del livello sui decibel.

#### **+/-100%**

Consente di impostare il formato del livello sulla percentuale.

#### **Normalizzato +1 / -1**

Consente di impostare il formato del livello su una gradazione del righello corrispondente all'audio a 64 bit a virgola mobile.

#### **Intervallo 16 bit**

Consente di impostare il formato del livello su una graduazione del righello corrispondente all'audio a 16 bit.

#### **Intervallo 24 bit**

Consente di impostare il formato del livello su una graduazione del righello corrispondente all'audio a 24 bit.

#### **Salva le impostazioni correnti come predefinite**

Se questa opzione è attivata, il righello del livello utilizza il formato del livello corrente in tutte le nuove finestre della forma d'onda.

#### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

[Menu del righello del tempo](#) a pag. 38

## Lavorare con una visualizzazione basata su un indicatore

Se si sta lavorando su materiale basato sul tempo, è possibile selezionare il formato dell'indicatore (misure, battiti e unità), che verrà visualizzato sulla legenda del righello. In questo modo è possibile trovare punti di stacco collegati musicalmente.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda o di montaggio, fare clic-destro sul righello del tempo e selezionare **Misure e battiti**.
2. Fare clic-destro sul righello dei tempi e selezionare **Formato tempo**.
3. Nella scheda **Misure e movimenti**, impostare i parametri **Indicazione metrica** e **Tempo** su valori adeguati al proprio file audio.
4. Impostare il parametro **Unità per nota da un quarto** su un numero che si ritiene adatto. Ad esempio, è possibile applicare lo stesso valore utilizzato dal proprio sequencer MIDI.
5. Fare clic su **OK**.

---

#### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 41

## Impostazione della posizione del cursore di modifica

Molte operazioni, come la riproduzione e la selezione, dipendono dalla posizione corrente del cursore di modifica. La riproduzione ad esempio, inizia spesso a partire dalla posizione del cursore. La posizione corrente del cursore di modifica è indicata da una linea verticale lampeggiante.

Il cursore di modifica può essere spostato in diversi modi:

- Fare clic in un punto della finestra della forma d'onda o di montaggio oppure sul righello del tempo. Se è stata effettuata una selezione, fare clic sul righello del tempo per impedire la deselezione.
- Fare clic e trascinare il cursore sul righello del tempo.
- Utilizzare i controlli di trasporto.
- Utilizzare i tasti freccia.
- Fare doppio-clic su un marker.

#### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

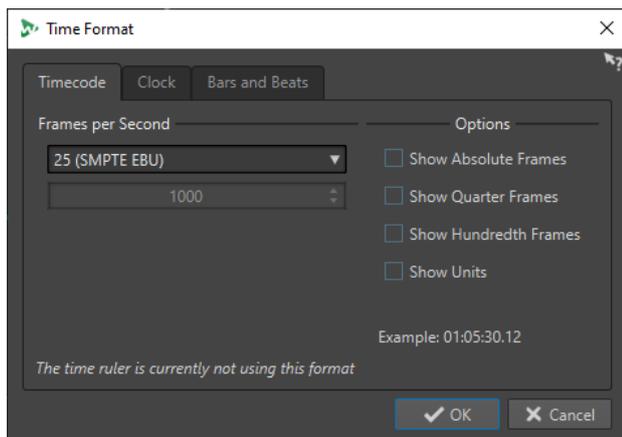
[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 41

## Finestra di dialogo Formato tempo

In questa finestra di dialogo, è possibile personalizzare il formato del tempo del righello. Il formato del tempo del righello viene inoltre utilizzato, ad esempio, in vari campi del programma relativi al tempo, nella barra di stato e in alcune finestre di dialogo.

- Per aprire la finestra di dialogo **Formato tempo**, fare clic-destro sul righello nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** e selezionare **Formato tempo**.

Nell'**Editor audio** è possibile definire formati del tempo diversi per la vista panoramica e la vista principale.



### Scheda Timecode

In questa scheda è possibile configurare l'aspetto del **Timecode**.

#### Fotogrammi (frame) al secondo

Elenca i valori di frame rate standard. Dal menu a tendina, selezionare **Altro** per inserire un frame rate personalizzato. È inoltre possibile scegliere quali frame o unità vengono visualizzati.

#### Mostra frame assoluti

Consente di visualizzare il formato di tempo come numero di frame, senza alcun altro elemento.

#### Mostra quarti di frame

Consente di aggiungere il numero di frame al formato del tempo.

#### Mostra centesimi di frame

Consente di aggiungere il numero dei centesimi di frame al formato del tempo.

### Mostra unità

Consente di aggiungere unità di tempo al formato del tempo del righello.

## Scheda Orologio

In questa scheda è possibile configurare l'aspetto del righello dell'**Orologio**.

### Mostra unità

Consente di aggiungere unità di tempo al formato del tempo del righello.

### Compatto

Consente di visualizzare il tempo senza indicatori di unità.

## Scheda Misure e movimenti

In questa scheda è possibile configurare l'aspetto del righello delle **Misure e movimenti**.

### Indicazione metrica

Consente di modificare l'indicazione metrica utilizzata per visualizzare il tempo rappresentato come notazione musicale.

### Tempo

Consente di regolare il tempo utilizzato per visualizzare il tempo rappresentato come notazione musicale.

### Unità per nota da un quarto

Consente di regolare il numero di unità per ciascuna nota da un quarto. Queste vengono utilizzate per visualizzare il tempo compatibile con il proprio sequencer.

### Visualizza i tick

Consente di visualizzare/nascondere i tick nel righello delle **Misure e movimenti**.

### LINK CORRELATI

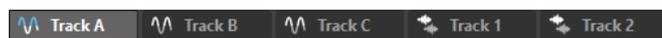
[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

## Gestione delle schede

Una scheda rappresenta il contenitore di un file in WaveLab Cast. È possibile aprire numerose schede, ma ne risulta attiva soltanto una alla volta. Il menu contestuale **Schede** offre una serie di opzioni relative alle schede.

### Schede file

Le seguenti opzioni sono disponibili quando si fa clic-destro su una scheda file.



### Crea un montaggio audio

Consente di selezionare l'opzione **Dal file audio corrente** per creare un montaggio audio con il file audio corrente, sotto forma di una clip.

### Aggiungi a

Consente di aggiungere il file attivo a un altro editor.

### Chiudi

Consente di chiudere la scheda attiva.

**Chiudi tutto tranne questo**

Consente di chiudere tutti i file eccetto quello attivo.

**Chiudi tutti i file audio**

Chiude tutti i file audio.

**Info**

Consente di visualizzare informazioni relative al file attivo.

**Individua in Esplora file/macOS Finder**

Consente di aprire Esplora file/macOS Finder per mostrare la posizione del file.

**Copia negli appunti**

Consente di aprire un menu nel quale è possibile selezionare le informazioni sul file che si desidera copiare negli appunti.

**File recenti**

Consente di aprire i file utilizzati di recente.

LINK CORRELATI

[Chiusura dei file](#) a pag. 45

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 146

## Attivazione della modalità a schermo intero

È possibile utilizzare WaveLab Cast in modalità a schermo intero.

---

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Area lavoro > Schermo intero**.
- 

## Reinizializzazione del layout predefinito di un'area lavoro

---

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Area lavoro > Ripristina il layout predefinito**.
-

# Gestione dei file

In WaveLab Cast, i file possono essere gestiti in vari modi. Ad esempio, è possibile rinominare i file direttamente in WaveLab Cast, oppure salvarli con modalità differenti.

## LINK CORRELATI

[Apertura dei file](#) a pag. 44

[Salvataggio dei file](#) a pag. 45

[Browser dei file](#) a pag. 48

## Apertura dei file

È possibile aprire uno o più file contemporaneamente.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Apri**.
2. Selezionare il tipo di file che si desidera aprire.  
Selezionare ad esempio **File audio**.
3. Da Esplora file/macOS Finder, selezionare i file da aprire.
4. Fare clic su **Apri**.

---

### RISULTATO

Ciascun file selezionato si apre in una scheda.

## LINK CORRELATI

[Chiusura dei file](#) a pag. 45

[Salvataggio dei file](#) a pag. 45

[Apertura di file dagli appunti](#) a pag. 44

## Apertura di file dagli appunti

È possibile aprire dei file in WaveLab Cast che sono stati precedentemente copiati negli appunti in Esplora file/macOS Finder.

---

### PROCEDIMENTO

1. In Esplora file/macOS Finder, copiare i file che si desidera aprire negli appunti.
2. In WaveLab Cast, selezionare **File > Apri**.
3. Fare clic su **Apri i file dagli appunti**.

---

### RISULTATO

I file si aprono in nuove schede file.

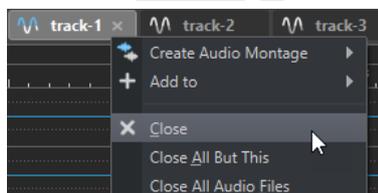
## Chiusura dei file

È possibile chiudere i file mediante la chiusura della relativa scheda. Possono essere chiusi singoli file, file multipli o tutti i file tranne quello selezionato.

---

### OPZIONI

- Per chiudere una scheda di un file, fare clic sul pulsante **X** relativo alla scheda corrispondente o premere **Ctrl/Cmd - W**, oppure fare clic-destro sulla scheda e selezionare **Chiudi**.



- Per chiudere una scheda file senza salvare le modifiche, tenere premuto **Ctrl/Cmd - Shift** e fare clic sul pulsante **X** relativo alla scheda. Questo consente di evitare di dover confermare un messaggio di allerta quando si desidera chiudere una scheda non salvata.
  - Per chiudere tutte le schede file tranne la scheda selezionata, fare clic-destro sulla scheda file desiderata e selezionare **Chiudi tutto tranne questo**.
- 

### LINK CORRELATI

[Apertura dei file](#) a pag. 44

## Salvataggio dei file

È possibile salvare i file con lo stesso nome e posizione esistenti, oppure specificare un nome, una posizione e un formato file nuovi in fase di salvataggio.

### IMPORTANTE

Nell'**Editor audio**, tutte le operazioni di salvataggio azzerano la storia delle operazioni di annullamento; di conseguenza, dopo il salvataggio non è più possibile annullare o ripetere alcuna operazione precedente.

---

### OPZIONI

- Una volta salvato il file, selezionare **File > Salva** o premere **Ctrl/Cmd - S** per aggiornare il file e rendere permanenti le modifiche.
  - Se si desidera specificare un nuovo nome, posizione e/o formato file, selezionare **File > Salva con nome**.
- 

### LINK CORRELATI

[Indicatori di cambio scheda](#) a pag. 45

## Indicatori di cambio scheda

L'angolo colorato della scheda consente di verificare se si tratta o meno di un file salvato.

### Bianco

Il file non è modificato.

### Verde (solo Editor audio)

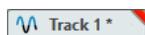
Il file viene utilizzato come un formato file decodificato e salvato.

### Rosso

Il file è stato modificato e le modifiche non sono ancora state salvate.

### Indicatore di modifiche non salvate

Quando sono state apportate delle modifiche a un file, viene visualizzato un asterisco a fianco del nome del file fino al suo salvataggio.



## Ritorno alla versione del file salvata

È possibile riportare il file su cui si sta lavorando allo stato dell'ultimo salvataggio. In questo modo vengono annullate tutte le modifiche apportate al file dall'ultimo salvataggio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Apri**.
2. Selezionare il tipo di file che si desidera aprire.
3. Fare clic su **Ritorna al file salvato**.
4. Nella finestra di dialogo di avviso, fare clic su **Sì** per riportare allo stato dell'ultimo salvataggio.

---

### RISULTATO

L'ultima versione salvata del file viene caricata dal disco.

## Backup automatici

È possibile creare automaticamente delle copie di backup dei propri file, in modo da prevenire la perdita di dati.

Ad esempio, se si seleziona **Salva con nome** e si specifica un nome di file già utilizzato in tale cartella, verrà richiesto se si desidera sostituire il file esistente o sostituire il file esistente e rinominare il vecchio file. Se si fa clic su **Sostituisci e mantieni la vecchia versione**, il nome di backup del file audio che viene sostituito corrisponderà al nome originale, con l'estensione **.bak** aggiunta alla fine.

## Salvataggio dei montaggi audio

Le operazioni di salvataggio per i montaggi audio corrispondono a quelle per i file audio. Tuttavia, è necessario considerare alcuni punti durante il salvataggio dei montaggi audio.

- I file del montaggio audio contengono esclusivamente i riferimenti ai file audio. Se si desidera rinominare i file audio ai quali fanno riferimento dei montaggi audio, rinominare i file audio desiderati nella finestra **Info** dell'**Editor audio**. Tutti i riferimenti delle clip vengono aggiornati automaticamente.
- Se il montaggio audio contiene clip che fanno riferimento a file audio senza titolo, salvare questi file audio prima di salvare il montaggio audio.

### LINK CORRELATI

[Rinomina dei file](#) a pag. 47

[Salvataggio dei file](#) a pag. 45

## Eliminazione di file

È possibile eliminare il file attivo direttamente da WaveLab Cast.

### PREREQUISITI

Il file che si desidera eliminare non deve essere copiato negli appunti, incollato in un altro file aperto o aperto in un'altra applicazione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire il file che si desidera eliminare.
2. Selezionare la scheda **File**.
3. Fare clic su **Info**.
4. Fare clic su **Elimina**.
5. Fare clic su **OK**.

---

### RISULTATO

Il file, compresi i relativi file marker e picchi, viene eliminato.

## Rinomina dei file

È possibile rinominare un file e aggiornare automaticamente tutti i relativi riferimenti. Ad esempio, se si rinomina un file audio chiamato **India** in **Sitar**, tutti i file aperti che fanno riferimento al file **India** vengono aggiornati in modo da fare riferimento al file **Sitar**.

File audio, file di picco e file marker vengono anch'essi rinominati di conseguenza.

### LINK CORRELATI

[File di picco](#) a pag. 26

[Rinomina dei file](#) a pag. 47

## Rinomina dei file

È possibile rinominare i file direttamente da WaveLab Cast.

### PREREQUISITI

Se si desidera rinominare un file al quale fanno riferimento altri file, aprire i file che fanno riferimento al file che si sta per rinominare in WaveLab Cast.

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire il file che si desidera rinominare.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Selezionare la scheda **File**, fare clic su **Info**, specificare un nuovo **Nome**, una nuova **Cartella** e/o un'estensione file e fare clic su **Applica le modifiche**.
  - Premere **F2**, specificare un nuovo **Nome**, una nuova **Cartella** e/o un'estensione file e fare clic su **OK**.

---

### LINK CORRELATI

[Rinomina dei file](#) a pag. 47

[Scheda File](#) a pag. 30

## Browser dei file

La finestra **Browser dei file** consente di navigare tra i file direttamente da WaveLab Cast. La modalità **Riproduzione automatica** è utile per velocizzare il processo di anteprima dei file audio.

Il **Browser dei file** fornisce tutte le funzioni standard di esplorazione dei file e contiene una serie di controlli aggiuntivi per ascoltare i file audio e tutte le regioni definite dai marker. È possibile utilizzare questo strumento per aprire o inserire i file trascinandoli direttamente in un'altra posizione.

È inoltre possibile decidere di visualizzare solamente dei tipi di file specifici.

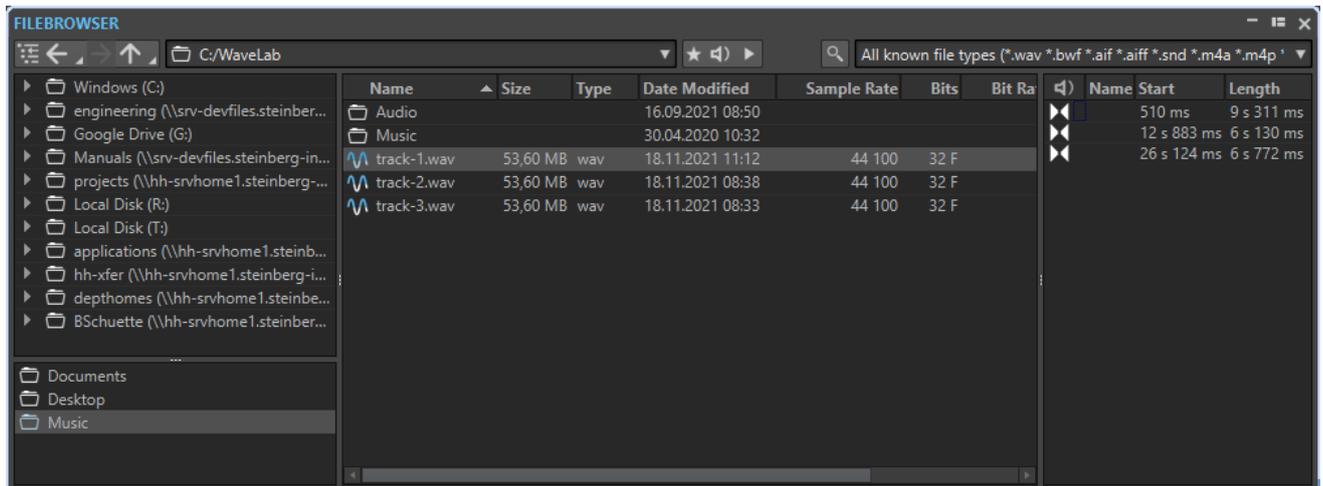
LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file a pag. 48](#)

## Finestra Browser dei file

In questa finestra, è possibile sfogliare i file e aprirli in WaveLab Cast.

- Per aprire la finestra **Browser dei file**, selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Browser dei file**.



### Visualizza la cartella corrente nell'albero delle cartelle

Sincronizza l'albero delle cartelle con l'elenco dei file, in modo che la cartella selezionata nell'elenco dei file verrà visualizzata anche nell'albero delle cartelle.

### Indietro/Avanti/Directory superiore

Consentono di navigare nell'elenco e nella gerarchia dei file.

### Posizione

Questo menu consente di selezionare una posizione per navigare tra i file ed elenca le posizioni utilizzate di recente.

### Riproduci attraverso la Sezione Master

Se questa opzione è attivata e si riproduce il file audio selezionato, questo viene riprodotto attraverso i plug-in della **Sezione Master**.

### Modalità Riproduzione automatica

Se questo pulsante è attivato, la riproduzione viene avviata automaticamente quando si seleziona un file.

### Riproduci il file audio selezionato

Consente di riprodurre il file audio selezionato.

### Cerca

Se questo pulsante è attivato, è possibile inserire del testo nel campo di ricerca. Se è disattivato, è possibile cercare specifici formati file.

### Elenco dei tipi di file

Consente di selezionare il tipo e il formato dei file da visualizzare.

### Struttura ad albero delle cartelle

Visualizza le cartelle disponibili sul computer utilizzato.

### Cartelle preferite

L'elenco delle cartelle preferite consente di accedere rapidamente a determinate cartelle. Ciascun tipo di file dispone di una propria cartella preferita. È possibile aggiungere delle cartelle all'elenco delle cartelle preferite mediante trascinamento dall'albero delle cartelle all'area delle cartelle preferite, oppure facendo clic-destro su una cartella e selezionando **Aggiungi all'elenco delle cartelle preferite**.

### Elenco dei file

Visualizza le seguenti informazioni relative a ciascun file:

- **Nome** mostra il nome del file audio.
- **Dimensione** indica la dimensione del file audio.
- **Tipo** mostra il tipo di file audio.
- **Data di modif.** indica la data in cui è avvenuto l'ultimo salvataggio del file.
- **Frequenza di campionamento** mostra il valore della frequenza di campionamento in Hz.
- **Bit** indica la profondità in bit. «32F» indica il formato 32 bit in virgola mobile mentre «64F» 64 bit in virgola mobile.
- **Bit rate** mostra il bit rate (o velocità in bit) in kbps.
- **Durata** mostra la durata del file audio.
- **Canali** visualizza il numero di canali.

Quando si seleziona un file audio nella finestra **Browser dei file**, i metadati corrispondenti vengono visualizzati nella finestra **Metadati** e nella sezione relativa ai metadati della scheda **Info**. Quando si fa clic in un qualsiasi altro punto, la finestra **Metadati** visualizza i metadati del file audio, del montaggio audio o del processo batch selezionati.

### Mostra in Esplora file/Mostra in macOS Finder

Se si fa clic-destro nell'elenco dei file, è possibile selezionare **Mostra in Esplora file/Mostra in macOS Finder** per aprire il file selezionato in Esplora file/macOS Finder.

### Crea cartella

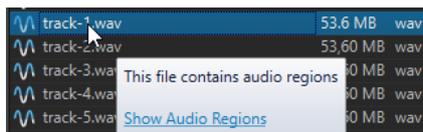
Se si fa clic-destro nell'elenco dei file, è possibile selezionare l'opzione **Crea cartella** per aggiungere una nuova cartella per l'organizzazione dei propri file.

### Regioni audio

Se il file selezionato contiene dei marker, questi vengono visualizzati nella sezione delle regioni audio.

Se la sezione delle regioni audio è nascosta, selezionare un file contenente i marker e fare clic su **Visualizza le regioni audio**.

Per nascondere la sezione delle regioni audio, fare clic-destro e selezionare **Nascondi**.



#### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 48

[Aggiunta di cartelle all'elenco delle cartelle preferite](#) a pag. 50

[Finestra Metadati](#) a pag. 108

[Scheda Info](#) a pag. 31

## Aggiunta di cartelle all'elenco delle cartelle preferite

L'elenco delle cartelle preferite nella finestra **Browser dei file** consente di accedere rapidamente a determinate cartelle. Ciascun tipo di file dispone di una propria cartella preferiti.

---

#### PROCEDIMENTO

- Nella finestra **Browser dei file**, eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Trascinare una cartella dall'albero delle cartelle all'area delle cartelle preferite.
  - Fare clic-destro su una cartella e selezionare **Aggiungi all'elenco delle cartelle preferite**.
  - Fare clic-destro sull'area delle cartelle preferite e selezionare **Aggiungi la cartella selezionata all'elenco delle cartelle preferite** per aggiungere la cartella attualmente selezionata all'elenco delle cartelle preferite.

---

#### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 48

## Passaggio da un file all'altro

È possibile tenere aperti più file e passare dall'uno all'altro.

---

#### OPZIONI

- Per portare un file in primo piano, fare clic sulla scheda corrispondente.
- Per scorrere i diversi file, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e premere **Tab** ripetutamente.
- Per scorrere indietro e in avanti gli ultimi due file attivi, premere **Ctrl/Cmd - Tab**. Tra una fase e l'altra è necessario rilasciare tutti i tasti.
- Per scorrere indietro, premere **Ctrl/Cmd - Shift - Tab**.
- Per passare dal file attivo all'ultimo file modificato, premere **F5**.

---

## File utilizzati di recente

Tutti i file utilizzati di recente in WaveLab Cast sono salvati in un elenco. In questo modo l'accesso ai progetti recenti è più rapido.

## Apertura di file utilizzati di recente

È possibile aprire i file utilizzati di recente mediante il menu **File** o dalla scheda **File recenti**, nella quale è visualizzato un numero maggiore di file e sono disponibili delle opzioni supplementari.

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Apri**.
  2. Selezionare il tipo di file che si desidera aprire.
  3. Fare clic su **File recenti**.
  4. Facoltativo: utilizzare il campo di ricerca per inserire il nome del file che si sta cercando.
  5. Selezionare il file che si desidera aprire.
  6. Fare clic su **Apri**.
- 

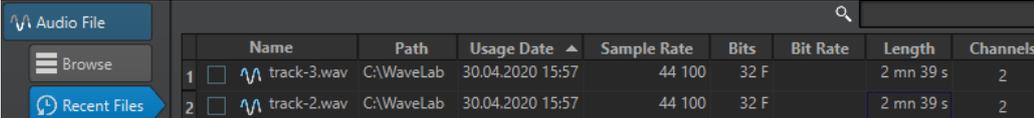
#### LINK CORRELATI

[Scheda File recenti](#) a pag. 51

## Scheda File recenti

Questa scheda consente di visualizzare e gestire tutti i file utilizzati di recente in WaveLab Cast. È possibile cercare file, aprire più file contemporaneamente e rimuovere file singoli o file che non possono essere individuati.

- Per aprire la scheda **File recenti**, selezionare **File > Apri**, selezionare uno dei tipi di file e fare clic su **File recenti**.



	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

#### Visualizza solamente i file creati da WaveLab Cast

Consente di visualizzare solo i file che non sono stati aperti dal momento della creazione da parte di WaveLab Cast. Ad esempio, un file renderizzato presenta questo stato fino all'apertura.

#### Campo di ricerca

Consente di eseguire delle ricerche testuali nelle colonne **Nome** o **Percorso**, a seconda della colonna selezionata.

#### Rimuovi i file non esistenti

Consente di rimuovere dall'elenco i file che non è possibile trovare sul supporto utilizzato.

#### Rimuovi i file selezionati

Consente di rimuovere tutti i file selezionati dall'elenco.

#### Apri

Consente di aprire i file selezionati.

## Filtraggio di file utilizzati di recente in base al nome

Il campo di ricerca nella scheda **File recenti** consente di filtrare l'elenco dei file preferiti in base al nome.

- Per specificare se utilizzare la colonna **Nome** o **Percorso**, fare clic rispettivamente sull'intestazione della colonna **Nome** o **Percorso**.
- Per cercare un file, inserire il testo che si desidera cercare nel campo di ricerca.

- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco dei file utilizzati di recente, premere **Freccia giù**.
- Per portare il focus dall'elenco dei file utilizzati di recente al campo di ricerca, premere **Ctrl/Cmd - F**.

## File temporanei

WaveLab Cast crea dei file temporanei per salvare i risultati intermedi del processamento dei file audio e per le funzioni di annullamento/ripetizione.

## File preferiti

È possibile aggiungere i file utilizzati regolarmente all'elenco dei file preferiti.

- Per aprire l'elenco dei file preferiti, selezionare **File > Apri**, selezionare il tipo di file e fare clic su **Preferiti**.
- Per aggiungere il file aperto all'elenco dei preferiti, fare clic su **Aggiungi il file corrente**.
- Per aprire un file dall'elenco dei preferiti, selezionare il file desiderato dall'elenco e fare clic su **Apri**.
- Per rimuovere dei file dall'elenco dei preferiti, selezionare i file che si intende rimuovere e fare clic su **Rimuovi i file selezionati**.
- Per rimuovere dall'elenco i file che non sono più presenti sul supporto utilizzato, fare clic su **Rimuovi i file non esistenti**.

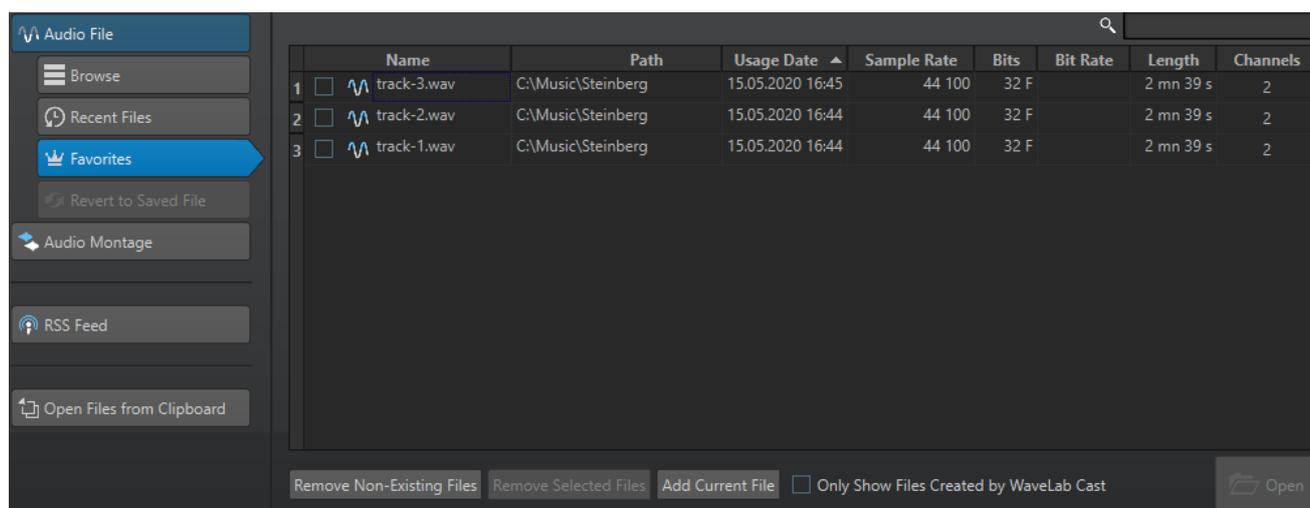
LINK CORRELATI

[Scheda Preferiti](#) a pag. 52

## Scheda Preferiti

Questa scheda consente di visualizzare e modificare l'elenco dei file preferiti.

- Per aprire la scheda **Preferiti**, selezionare **File > Apri**, selezionare il tipo di file, quindi fare clic su **Preferiti**.



### Elenco di file preferiti

Consente di visualizzare i file preferiti.

### Cerca

Consente di filtrare l'elenco dei file preferiti in funzione del nome.

### Rimuovi i file non esistenti

Consente di rimuovere dall'elenco i file che non sono più presenti sul supporto.

### Rimuovi i file selezionati

Consente di rimuovere tutti i file selezionati dall'elenco.

### Aggiungi il file corrente

Aggiunge il file aperto all'elenco dei preferiti.

### Visualizza solamente i file creati da WaveLab Cast

Se questa opzione è attivata, l'elenco visualizza solamente i file creati da WaveLab Cast ma che non sono stati ancora aperti.

Questo consente ad esempio di accedere rapidamente ai file creati in WaveLab Cast attraverso le opzioni **Salva con nome** o **Renderizza**.

### Apri

Consente di aprire i file selezionati in WaveLab Cast.

#### LINK CORRELATI

[File preferiti](#) a pag. 52

## Filtraggio dei file preferiti

Il campo di ricerca nella scheda **Preferiti** consente di filtrare l'elenco dei file preferiti in base al nome.

- Nella scheda **Preferiti**, inserire il testo che si desidera cercare nel campo di ricerca.
- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco di file preferiti, premere **Freccia giù**.
- Per portare il focus dall'elenco di file preferiti al campo di ricerca, premere **Ctrl/Cmd - F**.

#### LINK CORRELATI

[Scheda Preferiti](#) a pag. 52

## Annullamento e ripetizione

È possibile annullare e ripetere un numero qualsiasi di operazioni desiderate, anche dopo il salvataggio del file. L'unica limitazione è data dallo spazio su disco disponibile.

Quando si annulla o si ripete un'operazione nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, il fattore di ingrandimento, la posizione del cursore, la posizione di scorrimento, lo stato di selezione della clip e l'intervallo temporale vengono riportati allo stato antecedente all'esecuzione dell'operazione.

- Per annullare o ripetere un'operazione, fare clic su **Annulla**  o **Ripeti**  nella barra del titolo dell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.

#### LINK CORRELATI

[Annullamento delle modifiche agli effetti](#) a pag. 187

## Navigazione all'indietro e in avanti

Nei file audio e nei montaggi audio è possibile navigare fino alla posizione del cursore, al fattore di zoom e all'intervallo di selezione precedenti/successivi senza dover annullare/ripetere l'operazione di modifica eseguita.

- Per navigare indietro o avanti, fare clic su **Naviga indietro** ◀ o **Naviga in avanti** ▶ nella barra del titolo dell'**Editor audio** o della finestra **Montaggio audio**.

## Modifica dei valori

In diversi punti del programma, i valori numerici possono essere modificati tramite una combinazione di campi di testo e potenziometri.

I valori talvolta si compongono di diversi elementi, ad esempio 12 min 30 sec 120 ms. Ciascun valore può essere modificato utilizzando uno dei seguenti metodi:

- Per modificare un valore, fare clic in un campo valori e digitare un nuovo valore o fare clic sulle piccole frecce nel campo valori.
- Per modificare il valore di un'unità per volta, premere **Freccia su** o **Freccia giù**.
- Per modificare il valore utilizzando la rotellina del mouse, posizionare il cursore del mouse sopra un valore e muovere la rotellina.
- Per modificare il valore con il mouse, fare clic su un valore e trascinare il mouse verso l'alto o verso il basso.
- Per saltare ai valori massimo e minimo, premere rispettivamente i tasti **Home** o **Fine**.
- Per spostarsi da un elemento del valore a un altro, premere **Freccia sinistra** o **Freccia destra**.

## Operazioni di trascinamento

In WaveLab Cast molte operazioni possono essere eseguite tramite trascinamento e rilascio; alcune di queste operazioni possono peraltro essere eseguite esclusivamente in questo modo. Nella documentazione, queste vengono denominate operazioni di trascinamento.

- Per trascinare un oggetto, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse dopo aver posizionato correttamente il cursore, quindi trascinare. Per rilasciare l'oggetto, rilasciare il pulsante del mouse.

Molti tipi di oggetti come ad esempio file, testo, clip, marker e voci di un elenco, possono essere trascinati tra diverse posizioni di origine e di destinazione.

### NOTA

È inoltre possibile trascinare e rilasciare i file da WaveLab Cast a Nuendo di Steinberg.

- Per riposizionare una scheda all'interno del proprio gruppo a schede, trascinarla orizzontalmente. Per spostare una scheda in un'altra finestra, trascinarla verticalmente.
- Per aprire un file, trascinarlo sulla barra delle schede dalla finestra del **Browser dei file** di WaveLab Cast, da Esplora file/macOS Finder o da un'altra applicazione.
- Per creare una copia di un file, trascinare la relativa scheda verticalmente in un'altra posizione della barra delle schede, quindi premere **Ctrl/Cmd** e rilasciare il pulsante del mouse.

- È possibile ancorare e disancorare le finestre degli strumenti di utility e le finestre degli indicatori mediante trascinamento.

LINK CORRELATI

[Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori](#) a pag. 33

## Trascinamento nell'Editor audio e nella finestra Montaggio audio

È possibile eseguire diverse operazioni a seconda del punto in cui si esegue un trascinamento nella finestra dell'**Editor audio** o di **Montaggio**.

- Per inserire un file audio in un altro file audio, trascinare la barra del titolo del file sulla forma d'onda di un altro file. È anche possibile trascinare un file audio nell'**Editor audio** dalla finestra del **Browser dei file**, da Esplora file/macOS Finder, o da un'altra applicazione.
- Per spostare un marker, trascinarlo in un'altra posizione nel righello del tempo.
- Per creare una copia di un marker, premere **Shift** e trascinare il marker desiderato in un'altra posizione del righello del tempo.
- Per eliminare un marker, trascinarlo verso l'alto al di fuori del righello del tempo.
- Per copiare una selezione audio, trascinare una parte dell'audio selezionata sull'area della forma d'onda dello stesso file o di un altro file.
- Per modificare l'estensione di un intervallo di selezione, posizionare il cursore di modifica all'inizio/fine dell'intervallo di selezione e trascinarlo verso sinistra o destra.
- Per spostare il cursore di modifica senza perdere la selezione corrente e farlo scattare su un punto di ancoraggio, premere **Shift** e spostare il mouse vicino al cursore del file/montaggio audio. La forma del cursore del mouse cambia ed è possibile trascinare il cursore verso sinistra e destra.
- Per spostare il cursore di modifica senza modificare o perdere la selezione corrente, premere **Shift**, fare clic sul cursore di modifica e trascinarlo su un'altra posizione.
- Per scorrere la forma d'onda orizzontalmente, fare clic sulla barra sopra il righello del tempo e trascinarla verso sinistra o verso destra. È possibile fare clic su qualsiasi punto della forma d'onda utilizzando il terzo pulsante del mouse e trascinare verso sinistra o verso destra.
- Per creare un marker generico da un testo selezionato, rilasciare sul righello del tempo il testo selezionato in un'applicazione esterna. Il testo diventa così il nome del marker.
- Per creare una copia stereo di un file mono o una copia mixata di un file stereo, trascinare una scheda in un'altra posizione all'interno della barra delle schede, premere **Ctrl - Alt** (Windows) o **Ctrl - Opt** (Mac) e rilasciare il pulsante del mouse.

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 48

## Trascinamento nella finestra Feed RSS

È possibile riordinare gli episodi nell'elenco degli episodi mediante trascinamento.

- Per modificare l'ordine degli episodi nell'elenco degli episodi, trascinarli in un'altra posizione.

LINK CORRELATI

[Feed RSS](#) a pag. 249

## Trascinamento nella Sezione Master

È possibile riordinare gli effetti nella Sezione Master mediante trascinamento.

- Per modificare l'ordine di processamento nella Sezione Master, trascinare gli effetti tra diversi slot di effetti.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

## Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro

È possibile regolare lo zoom nella finestra **Area lavoro** utilizzando le tecniche di zoom standard.

### Zoom in orizzontale

- Quando si riduce al massimo lo zoom, l'intero file viene visualizzato nella finestra.
- Quando si aumenta al massimo lo zoom, ciascun campione occupa numerosi pixel sullo schermo. Questo consente una modifica accurata della forma d'onda a livello del singolo campione.

### Zoom in verticale

- Quando si riduce al massimo lo zoom, l'altezza della forma d'onda si adatta alla finestra.
- Quando si aumenta lo zoom progressivamente, il display visualizza solo una parte dell'altezza totale. La barra di scorrimento verticale consente di regolare con precisione la sezione visualizzata. Fare riferimento al righello per verificare quale parte della forma d'onda è visualizzata sul display.
- Per ottimizzare l'ingrandimento verticale della forma d'onda, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sul righello del tempo, tenere premuto il pulsante del mouse ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.

### Elevato livello di ingrandimento

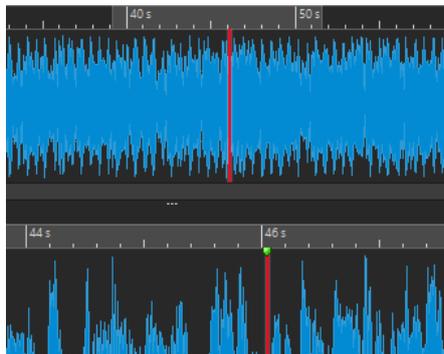
- Quando si ingrandisce molto il livello di ingrandimento, ciascun campione viene visualizzato con uno scalino e un punto. I gradini consentono di visualizzare lo stato digitalizzato reale, mentre i punti rendono più semplice visualizzare i campioni, specialmente per i campioni audio a zero.
- La curva rappresenta anche una stima del segnale analogico ricostruito che offre dei suggerimenti sui picchi reali.



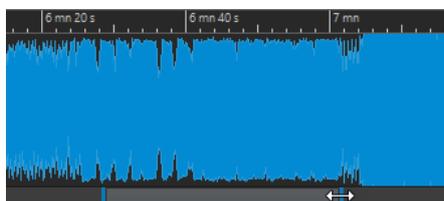
### Ingrandimento nelle sezioni panoramica e vista principale (solo Editor audio)

- È possibile ottenere diversi livelli di ingrandimento nelle sezioni panoramica e vista principale. Nella panoramica, un indicatore di intervallo nel righello del tempo indica quale sezione del file viene visualizzata nella vista principale.

- Per regolare il livello di ingrandimento, trascinare i bordi dell'indicatore di intervallo.
- Per scorrere la vista principale, trascinare l'indicatore dell'intervallo. L'indicatore di intervallo si trova nella parte superiore della vista d'insieme.

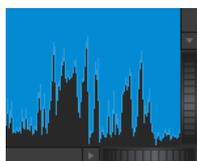


- Per regolare il livello di ingrandimento tramite la barra di scorrimento, trascinare i bordi.



## Ingrandimento tramite i controlli di zoom

Sia la vista principale sia quella d'insieme dispongono di controlli di zoom orizzontale e verticale.



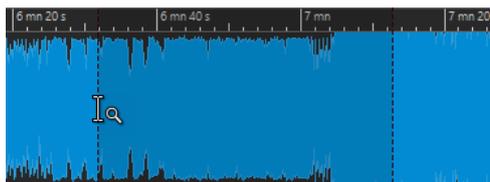
- Per eseguire un ingrandimento in senso orizzontale, fare clic sul controllo **Ingrandimento orizzontale** e trascinare verso sinistra o verso destra oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per ridurre al minimo il fattore di ingrandimento, fare doppio-clic sul controllo **Ingrandimento orizzontale**.
- Per ingrandire in senso verticale, fare clic sul controllo **Ingrandimento verticale** e trascinare verso l'alto o verso il basso oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per alternare un'altezza ottimizzata e il fattore di ingrandimento predefinito, fare doppio-clic sul controllo **Ingrandimento verticale**.

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 56

## Operazioni di ingrandimento per mezzo dello strumento Ingrandimento

Lo strumento **Ingrandimento** può essere utilizzato per ingrandire una sezione specifica della forma d'onda in modo che questa occupi l'intera finestra della forma d'onda. Questo strumento è disponibile solamente nell'**Editor audio**.



#### LINK CORRELATI

[Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella vista principale](#) a pag. 58

[Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella panoramica](#) a pag. 58

## Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella vista principale

La selezione effettuata nella vista principale della finestra della forma d'onda viene ingrandita fino a occupare l'intera vista principale.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Ingrandimento**, fare clic su **Ingrandimento**.
3. Nella vista principale della finestra della forma d'onda, fare clic e trascinare verso sinistra o destra, quindi rilasciare il pulsante del mouse.  
La parte selezionata dell'onda ora occupa l'intera vista principale.

---

#### LINK CORRELATI

[Operazioni di ingrandimento per mezzo dello strumento Ingrandimento](#) a pag. 57

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

## Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella panoramica

La selezione effettuata nella panoramica della finestra della forma d'onda viene visualizzata nella vista principale.

---

#### PROCEDIMENTO

- Nella panoramica della finestra della forma d'onda, fare clic e trascinare verso sinistra o destra, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

---

#### RISULTATO

L'intervallo selezionato della forma d'onda viene visualizzato nella vista principale.

---

#### LINK CORRELATI

[Operazioni di ingrandimento per mezzo dello strumento Ingrandimento](#) a pag. 57

## Ingrandimento mediante l'utilizzo del mouse

Mediante l'utilizzo del mouse è possibile modificare il fattore di ingrandimento facendo clic e trascinamento oppure utilizzando la rotellina.

- Per ingrandire orizzontalmente, nella finestra della forma d'onda o di montaggio, posizionare il cursore del mouse sul righello del tempo, fare clic e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per ingrandire orizzontalmente mantenendo la posizione del cursore, posizionare il cursore del mouse sul righello del tempo, premere **Shift** e trascinare verso l'alto o verso il basso.

A questo scopo è possibile utilizzare anche la rotellina del mouse. Premere **Ctrl/Cmd - Shift**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina.

- Per eseguire un ingrandimento in senso orizzontale intorno alla posizione del cursore utilizzando la rotellina del mouse, premere **Ctrl/Cmd**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina.
- Per eseguire un ingrandimento in senso orizzontale intorno alla posizione del cursore di modifica, premere **Ctrl/Cmd - Shift**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina del mouse.
- Per eseguire un ingrandimento in senso verticale utilizzando la rotellina del mouse, premere **Shift**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina.

### Solo Editor audio

- Per ingrandire verticalmente, nella finestra della forma d'onda, posizionare il cursore del mouse sul righello del livello, fare clic e trascinare verso sinistra o verso destra.
- Per riportare l'ingrandimento verticale a 0 dB, fare doppio-clic sul righello del livello.
- Per impostare il fattore di ingrandimento verticale al suo valore ottimale, che corrisponde ai campioni minimo e massimo attualmente visualizzati, assicurarsi che il righello del livello sia impostato a 0 dB, quindi cliccarci sopra due volte.

#### LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 56

## Ingrandimento tramite la tastiera

Un modo veloce per ingrandire la finestra della forma d'onda o di montaggio attiva è utilizzare i tasti freccia sulla tastiera del computer.

- Per eseguire un ingrandimento in senso orizzontale nella finestra della forma d'onda o di montaggio attiva, premere **Freccia su** o **Freccia giù**.
- Per eseguire un ingrandimento in senso verticale nella finestra della forma d'onda o di montaggio attiva, tenere premuto **Shift** e premere **Freccia su** o **Freccia giù**.
- Per eseguire un ingrandimento in senso verticale in modo da adattare la visualizzazione all'altezza disponibile, premere **Ctrl/Cmd - Shift - Freccia su**.
- Per ridurre l'ingrandimento al minimo, premere **Ctrl/Cmd - Freccia giù**.
- Per aumentare al massimo l'ingrandimento, premere **Ctrl/Cmd - Freccia su**.

#### LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 266

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 56

## Opzioni di ingrandimento

Le opzioni di ingrandimento consentono di accedere rapidamente ai diversi parametri disponibili per l'impostazione del fattore di ingrandimento.

Le opzioni di ingrandimento sono disponibili nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio** all'interno della scheda **Modifica**, nella sezione **Ingrandimento**.

### Tempo

Aprire un menu a tendina che consente di regolare il fattore di zoom in modo da visualizzare l'intervallo temporale selezionato. L'opzione **Ingrandimento 1:1** consente

di impostare il fattore di ingrandimento in modo tale che un pixel sullo schermo rappresenti un campione.

Per modificare il fattore di ingrandimento, fare clic su **Modifica il fattore di ingrandimento**. Si apre così la finestra di dialogo **Fattore di ingrandimento**, in cui è possibile modificare le seguenti impostazioni:

- L'opzione **Definisci intervallo temporale** consente di specificare l'intervallo temporale da visualizzare.
- L'opzione **Campioni per pixel** consente di specificare il numero di campioni audio rappresentati da ciascun pixel.
- L'opzione **Pixel per campione** consente di specificare il numero di pixel utilizzati per rappresentare un singolo campione audio.

### **Ingrandimento**

Attiva lo strumento **Ingrandimento** che consente di definire un intervallo temporale sul quale viene eseguito uno zoom.

### **Ingrandisci la selezione**

Consente di ingrandire la finestra in modo che la selezione corrente occupi l'intera finestra del montaggio.

### **Visualizza l'intera clip (solo finestra Montaggio audio)**

Consente di regolare la vista per la visualizzazione della clip attiva.

### **Visualizza tutto**

Visualizza l'intero intervallo audio.

### **Microscopio**

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

### **Aumenta l'ingrandimento dell'audio (10 x)/Riduci l'ingrandimento dell'audio (10 x)**

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento per grandi incrementi.

### **Ingrandisci l'audio/Riduci l'ingrandimento dell'audio**

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento per piccoli incrementi.

### **Livello**

Consente di regolare il fattore di ingrandimento per visualizzare solo i campioni sotto al valore in dB selezionato.

### **Ottimizza l'ingrandimento verticale (solo Editor audio)**

Consente di modificare il fattore di ingrandimento verticale in modo che i picchi siano chiaramente visibili. Questa regolazione è eseguita sulla base della sezione di onda visibile nella finestra della forma d'onda/di montaggio.

### **Riporta lo zoom a 0 dB**

Consente di regolare il fattore di ingrandimento in modo da visualizzare i livelli audio fino a 0 dB.

### **Ingrandimento verticale/Riduzione ingrandimento verticale**

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento delle forme d'onda con un livello più basso/alto.

#### **LINK CORRELATI**

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 56

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 139

## Operazioni di zoom nei montaggi audio

Le operazioni di zoom eseguibili nella finestra del **Montaggio** sono molto simili a quelle applicabili nell'**Editor audio**. Tuttavia, sono disponibili alcune opzioni di ingrandimento aggiuntive per le tracce.

### LINK CORRELATI

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

[Pulsanti di ingrandimento nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 61

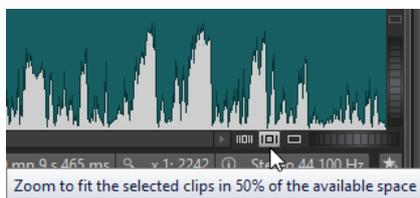
[Visualizzazione di un numero maggiore o minore di tracce nei montaggi audio](#) a pag. 61

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 56

## Pulsanti di ingrandimento nella finestra Montaggio audio

I pulsanti di ingrandimento disponibili nella finestra **Montaggio audio** consentono di applicare dei preset di zoom.

- Per impostare l'ingrandimento in modo che le clip attive occupino il 25%, il 50% o il 100% dello spazio disponibile, fare clic sui pulsanti corrispondenti.



- Per selezionare un'area specifica, fare clic su **Ctrl/Cmd**, quindi trascinare il rettangolo di selezione sopra le tracce e le clip che si desidera ingrandire.

### LINK CORRELATI

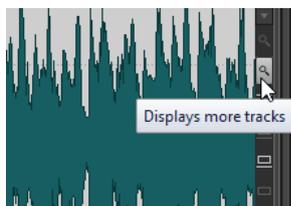
[Operazioni di zoom nei montaggi audio](#) a pag. 61

[Visualizzazione di un numero maggiore o minore di tracce nei montaggi audio](#) a pag. 61

## Visualizzazione di un numero maggiore o minore di tracce nei montaggi audio

È possibile aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento in modo da visualizzare un numero maggiore o minore di tracce nella finestra del **Montaggio audio**.

- Per visualizzare più tracce, fare clic sull'icona a lente di ingrandimento più piccola.



- Per visualizzare un numero inferiore di tracce, fare clic sull'icona a lente di ingrandimento più grande.
- Per fare in modo che un singola traccia occupi l'intera finestra del montaggio, fare clic sulla freccia in giù nella parte centrale-inferiore dell'area dei controlli delle tracce e selezionare **Zoom avanti** dal menu a tendina **Impostazioni delle tracce**.

Per ridurre nuovamente il fattore di ingrandimento, fare clic sulla freccia in giù nella parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce e selezionare **Zoom indietro**.

È anche possibile fare clic-destro su una traccia e selezionare **Visualizza l'intera clip** dal menu a tendina.

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom nei montaggi audio](#) a pag. 61

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

[Pulsanti di ingrandimento nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 61

## Preset

È possibile creare dei preset per salvare delle impostazioni di comune utilizzo. WaveLab Cast fornisce una selezione di preset di fabbrica che possono essere utilizzati dalla maggior parte delle finestre di dialogo.

È possibile salvare dei preset personalizzati. Al successivo caricamento del programma tali preset risulteranno disponibili.

I preset vengono salvati come file singoli e possono essere organizzati in sottocartelle. La cartella radice è diversa per ciascun tipo di preset e non può essere modificata.

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset](#) a pag. 62

[Caricamento dei preset](#) a pag. 62

[Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST](#) a pag. 64

## Salvataggio dei preset

È possibile salvare dei preset e caricarli in un secondo momento.

---

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e modificare i parametri.
  2. Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
  3. Facoltativo: fare clic sull'icona cartella e inserire un nome per la sotto cartella che si desidera utilizzare come posizione per questo preset.
  4. Inserire un nome.
  5. Fare clic su **Salva**.
- 

LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset](#) a pag. 62

## Caricamento dei preset

Per applicare un preset salvato o un preset di fabbrica a una finestra di dialogo o a un plug-in, è necessario caricare il preset.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo, aprire il menu a tendina **Preset**.
  2. Selezionare il preset che si desidera applicare.
- 

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset](#) a pag. 62

## Modifica dei preset

È possibile modificare i preset e salvare le modifiche effettuate.

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare.
  2. Caricare il preset che si desidera modificare.
  3. Modificare i parametri della finestra di dialogo.
  4. Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare **Salva**.
- 

## Eliminazione dei preset

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare.
  2. Selezionare il preset che si desidera eliminare.
  3. Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare **Organizza i preset**.
  4. In Esplora file/macOS Finder, selezionare il file preset che si desidera eliminare e premere **Canc**.
- 

## Preset temporanei

Alcune finestre di dialogo consentono di salvare e caricare fino a 5 preset temporanei. Ciò risulta utile se si desidera testare e confrontare rapidamente impostazioni diverse.

### LINK CORRELATI

- [Salvataggio temporaneo dei preset](#) a pag. 63
- [Ripristino di preset temporanei](#) a pag. 63

## Salvataggio temporaneo dei preset

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e modificare le impostazioni.
  2. Aprire il menu a tendina **Preset**.
  3. Dal sotto menu **Salvataggio temporaneo**, selezionare uno slot.
- 

### LINK CORRELATI

- [Preset temporanei](#) a pag. 63
- [Ripristino di preset temporanei](#) a pag. 63

## Ripristino di preset temporanei

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo in cui è stato salvato il preset.
  2. Aprire il menu a tendina **Preset**.
  3. Dal sotto menu **Ripristina**, selezionare un preset.
-

LINK CORRELATI

[Preset temporanei](#) a pag. 63

[Salvataggio temporaneo dei preset](#) a pag. 63

## Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST

È possibile salvare le impostazioni dei parametri degli effetti per i plug-in VST 3 e VST 2 come preset degli effetti predefiniti. In tal modo è possibile caricare automaticamente queste impostazioni ogni volta che si crea una nuova istanza dell'effetto.

---

PROCEDIMENTO

1. Aprire il plug-in per il quale si intende personalizzare il preset predefinito.
2. In cima alla finestra del plug-in, fare clic sul pulsante **Preset**.



3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per i plug-in VST 3, selezionare **Preset predefinito** > **Salva come preset predefinito**.
  - Per i plug-in VST 2, selezionare **Banco predefinito** > **Salva come banco predefinito**.

---

RISULTATO

Le impostazioni degli effetti vengono salvate come preset predefinito. Ogni volta che si apre una nuova istanza dell'effetto, viene caricato automaticamente il preset predefinito.

LINK CORRELATI

[Caricamento di preset personalizzati](#) a pag. 64

[Rimozione dei preset predefiniti](#) a pag. 65

## Caricamento di preset personalizzati

È possibile caricare le impostazioni dei parametri del plug-in che sono state salvate come preset predefinito.

---

PROCEDIMENTO

1. Aprire il plug-in per il quale si intende caricare il preset predefinito.
2. In cima alla finestra del plug-in, fare clic sul pulsante **Preset**.



3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per i plug-in VST 3, selezionare **Preset predefinito** > **Carica il preset predefinito**.
  - Per i plug-in VST 2, selezionare **Banco predefinito** > **Carica il banco predefinito**.

---

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST](#) a pag. 64

[Rimozione dei preset predefiniti](#) a pag. 65

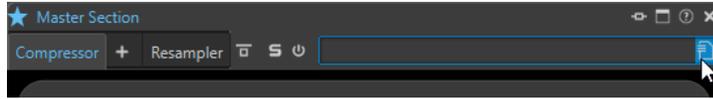
## Rimozione dei preset predefiniti

È possibile rimuovere il preset che è stato salvato come preset predefinito.

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire il plug-in per il quale si intende rimuovere il preset predefinito.
2. In cima alla finestra del plug-in, fare clic sul pulsante **Preset**.



3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per i plug-in VST 3, selezionare **Preset predefinito** > **Rimuovi il preset predefinito**.
  - Per i plug-in VST 2, selezionare **Banco predefinito** > **Rimuovi il banco predefinito**.

---

### RISULTATO

La volta successiva che si apre una nuova istanza del plug-in selezionato, viene applicato il preset di fabbrica predefinito.

### LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST](#) a pag. 64  
[Caricamento di preset personalizzati](#) a pag. 64

## Copia di informazioni audio negli appunti

È possibile copiare le informazioni relative al nome e alla posizione del file audio selezionato, compresa qualsiasi posizione del cursore e informazione di selezione. Questa informazione può essere incollata in un'applicazione di testo esterna.

Può essere utile se si necessitano informazioni di selezione/percorso accurate durante, ad esempio, la scrittura di uno script.

---

### PROCEDIMENTO

1. Fare clic sulla scheda **File**.
2. Fare clic su **Info**.
3. Fare clic su **Copia negli appunti** e selezionare le informazioni che si intende copiare negli appunti.

## Impostazione del focus sul file corrente

Se si stanno eseguendo delle modifiche all'interno di una finestra fluttuante o di una finestra degli strumenti di utility e si desidera riportare il focus su una finestra di montaggio/della forma d'onda, è possibile utilizzare l'opzione **Imposta il focus sul file corrente**.

---

### PROCEDIMENTO

- In una qualsiasi finestra, premere **Ctrl/Cmd - F12** per impostare il focus sulla finestra di montaggio/della forma d'onda.

# Riproduzione

Questo capitolo descrive i metodi per controllare le funzioni di riproduzione e di trasporto.

LINK CORRELATI

[Barra di trasporto](#) a pag. 66

## Barra di trasporto

Con la barra dei comandi è possibile controllare la riproduzione di un file audio o montaggio audio, navigare tra diverse posizioni in un file audio o montaggio audio e aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.

La barra di trasporto è disponibile nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio**.

Per impostazione predefinita, le opzioni della barra di trasporto estesa sono nascoste.

- Per attivare la barra di trasporto estesa, fare clic su **Estendi la barra di trasporto** nella barra di trasporto.



### Velocità di riproduzione

Consente di aprire un menu in cui è possibile specificare la velocità di riproduzione.

### Esegui pre-roll/Esegui post-roll

Attiva il pre-roll o il post-roll per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e **Riproduci intervallo audio**.

Fare clic-destro sul pulsante per selezionare la lunghezza di pre-roll o di post-roll e specificare a quali comandi si desidera applicare il pre-roll/post-roll. Per modificare le durate di pre-roll/post-roll, selezionare **Modifica le durate di pre-roll e post-roll**.

### Riproduci intervallo audio

Consente di riprodurre l'intervallo audio selezionato. Le impostazioni di post-roll e pre-roll sono tenute in considerazione. Fare clic-destro sul pulsante per aprire un menu contenente le opzioni e le modalità di selezione automatica correlate.

- Se l'opzione **Selezione automatica dell'intervallo** è attivata, l'intervallo viene selezionato automaticamente in funzione delle azioni di modifica effettuate.
- Se la funzione **Riproduci a partire dall'inizio della nuova selezione temporale** è attivata quando si seleziona un intervallo con il mouse mediante trascinamento da sinistra a destra e si avvia la riproduzione, la riproduzione viene avviata a partire dall'inizio della selezione. Se si arresta e si avvia nuovamente la riproduzione o si sposta il cursore di modifica, la riproduzione viene avviata a partire dalla posizione del cursore di modifica. Se questa opzione è disattivata, la riproduzione viene sempre avviata a partire dalla posizione del cursore di modifica.

Se sono attivate le opzioni **Riproduci a partire dall'inizio della nuova selezione temporale** e **Loop**, la riproduzione viene automaticamente riavviata quando si seleziona un nuovo intervallo.

- Se l'opzione **Riproduzione automatica durante l'editing** è attivata, la riproduzione viene riavviata automaticamente quando si tiene premuto il pulsante

del mouse durante la modifica degli intervalli o dei punti di ancoraggio e quando si utilizzano delle scorciatoie per avviare la riproduzione. Questa opzione è utile, ad esempio, per trovare un loop.

Questa opzione funziona anche se la modalità di selezione automatica non è attiva.

- Se l'opzione **Riproduci la traccia in Solo durante l'editing** è attivata e si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si modificano gli intervalli nella finestra dei montaggi, la traccia viene messa in solo quando si avvia la riproduzione utilizzando le scorciatoie per i comandi **Riproduci intervallo audio**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Questa opzione è disponibile solamente nella finestra **Montaggio audio**.

È possibile selezionare diversi intervalli audio per la riproduzione:

- **Selezione temporale**
- **Regione tra le coppie di marker**
- **Clip** (solo montaggio audio)
- **Dissolvenza incrociata** (solo montaggio audio)
- **Fade-in** (solo montaggio audio)
- **Fade-out** (solo montaggio audio)

#### **Riproduci fino a un punto di ancoraggio/Riproduci da un punto di ancoraggio**

Consente di eseguire la riproduzione fino/da un punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione. Fare clic-destro sul pulsante per aprire un menu contenente le opzioni e le modalità di selezione automatica correlate.

- Se l'opzione **Selezione automatica del punto di ancoraggio** è attivata, il punto di ancoraggio viene selezionato automaticamente in funzione delle azioni di modifica effettuate.
- Se l'opzione **La barra spaziatrice attiva "Riproduci da un punto di ancoraggio"** è attivata e si preme la **Barra spaziatrice** per avviare la riproduzione, vengono tenute in considerazione le impostazioni selezionate per l'opzione **Riproduci da un punto di ancoraggio**. Se il punto di ancoraggio selezionato non è disponibile, la riproduzione viene avviata a partire dalla posizione di riproduzione predefinita.
- Se l'opzione **Riproduzione automatica durante l'editing** è attivata, la riproduzione viene riavviata automaticamente quando si tiene premuto il pulsante del mouse durante la modifica dei punti di ancoraggio e quando si utilizzano delle scorciatoie per avviare la riproduzione. Questa opzione è utile, ad esempio, per trovare un loop.

Questa opzione funziona anche quando la modalità di selezione automatica non è attiva.

- Se l'opzione **Riproduci la traccia in Solo durante l'editing** è attivata e si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si modificano i punti di ancoraggio nella finestra dei montaggi, la traccia viene messa in solo quando si avvia la riproduzione utilizzando le scorciatoie per i comandi **Riproduci intervallo audio**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Questa opzione è disponibile solamente nella finestra **Montaggio audio**.

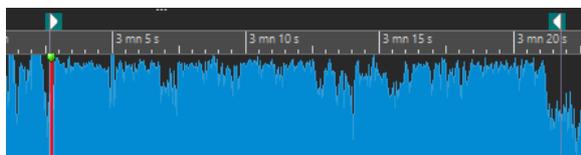
È possibile selezionare quale punto di ancoraggio utilizzare come riferimento per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Quando sono disponibili diverse possibilità, ad esempio più marker, viene utilizzato come punto di ancoraggio di riferimento l'ultimo elemento selezionato o nel

caso in cui nessun marker è selezionato, l'elemento più vicino alla posizione del cursore di modifica.

È possibile selezionare uno dei seguenti punti di ancoraggio:

- **Cursore di modifica**
- **Inizio del file**
- **Inizio dell'intervallo temporale selezionato**
- **Fine dell'intervallo temporale selezionato**
- **Tutti i marker**
- **Marker di inizio della regione**
- **Marker di fine della regione**
- **Inizio della clip** (solo montaggio audio)
- **Fine della clip** (solo montaggio audio)
- **Punto selezionato dell'involucro della clip attiva** (solo montaggio audio)

Quando viene rilevato un punto di ancoraggio, ad esempio un coppia di marker di regione, questo è indicato da un marker di ancoraggio verde.



#### **Sposta il cursore all'inizio del file/Sposta il cursore alla fine del file**

Consente di spostare la posizione del cursore di modifica all'inizio/alla fine del progetto.

#### **Sposta indietro la posizione di riproduzione/Sposta in avanti la posizione di riproduzione**

Consente di spostare la posizione del cursore di modifica verso sinistra/destra. Se si fa clic durante la riproduzione, quest'ultima salta alla nuova posizione del cursore di modifica.

Per spostare il cursore di modifica all'inizio/alla fine del file, premere **Ctrl/Cmd** e fare clic sui pulsanti **Sposta indietro la posizione di riproduzione/Sposta in avanti la posizione di riproduzione**.

I punti di ancoraggio della navigazione consentono di spostare il cursore di modifica in specifiche posizioni nel file audio o nel montaggio audio. Fare clic-destro sui pulsanti **Sposta indietro la posizione di riproduzione/Sposta in avanti la posizione di riproduzione** per aprire il menu a tendina **Punti di ancoraggio della navigazione**. In questo menu è possibile impostare il tipo di punto di ancoraggio. Se si fa clic durante la riproduzione, quest'ultima continua dalla posizione di ancoraggio.

#### **Loop**

Consente di attivare la modalità loop. Fare clic-destro sul pulsante di loop per definire se eseguire il loop in maniera continua o soltanto alcune volte.

#### **Arresta la riproduzione**

Consente di arrestare la riproduzione. Se la riproduzione è già stata arrestata, il cursore di modifica si sposta alla posizione di inizio precedente. Fare clic-destro sul pulsante per aprire il menu a tendina **Riporta il cursore al punto di partenza**.

- Se l'opzione **Dopo la riproduzione standard** è attivata, all'arresto della riproduzione regolare il cursore ritorna alla posizione di partenza.

- Se l'opzione **Dopo la riproduzione automatizzata** è attivata, il cursore di modifica ritorna alla posizione di partenza quando la riproduzione viene arrestata dopo le opzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** o **Riproduci l'intervallo audio**.

### Avvia la riproduzione dal cursore di modifica

Avvia la riproduzione del file audio o del montaggio audio attivo a partire dalla posizione del cursore di modifica.

Se l'audio in corso di riproduzione non è il file audio attivo, il pulsante **Riproduci** ha un colore diverso. Questo si verifica, ad esempio, se si passa a un'altra finestra file durante la riproduzione.



Il pulsante di riproduzione quando si esegue la riproduzione nella finestra attiva (sinistra) e in un'altra finestra (destra)

È inoltre possibile avviare la riproduzione a partire dall'ultima posizione di arresto. Fare clic-destro sul pulsante per aprire il menu a tendina **Sequenza principale**.

- Se si seleziona **Avvia**, la riproduzione viene avviata a partire dalla posizione del cursore.
- Se si seleziona **Riprendi dall'ultima interruzione**, la riproduzione viene avviata a partire dall'ultima posizione di arresto.

### Registra

Consente di aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.

### Riquadro del tempo

Consente di visualizzare il cursore di modifica o la posizione di riproduzione. Fare clic per selezionare un'altra unità di tempo.

### Barra di trasporto nell'Editor dei feed RSS

Nell'**Editor dei feed RSS**, una barra di trasporto semplificata consente di riprodurre l'episodio del feed RSS selezionato.



## Pulsante Riproduci

Facendo clic sul pulsante **Riproduci** nella barra di trasporto, viene avviata la riproduzione del file audio o del montaggio audio attivi a partire dalla posizione del cursore di modifica.

Per avviare la riproduzione è anche possibile utilizzare **Barra spaziatrice** o il tasto **Invio tast. num.** della tastiera. Se si preme **Barra spaziatrice** durante la riproduzione, la si arresta, mentre premendo **Invio tast. num.** si riavvia la riproduzione a partire dall'ultima posizione di avvio.

Se il pulsante **Loop** è attivato, la selezione audio, se disponibile, viene riprodotta in loop. Se non è stato definito alcun intervallo di selezione, viene riprodotto in loop l'intero file.

Il comando standard 'Riproduci' non è influenzato dalle opzioni **Riproduci intervallo audio**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**.

## Pulsante Arresta la riproduzione

Quando si fa clic sul pulsante **Arresta la riproduzione** nella barra di trasporto o si preme **0** sul tastierino numerico, l'azione che si ottiene cambia a seconda della situazione.

- Se si attiva il pulsante **Arresta la riproduzione** in modalità arresto, il cursore di modifica si sposta sul marker di inizio riproduzione precedente o sull'inizio della selezione (indipendentemente da quanto è vicino), fino al raggiungimento dell'inizio del file.
- Se non è presente alcuna selezione o se il cursore di modifica è posizionato a sinistra della selezione, esso viene spostato invece all'inizio del file.

## Riproduzione di intervalli audio

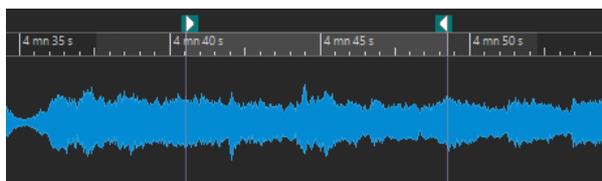
È possibile riprodurre degli intervalli audio utilizzando le opzioni **Riproduci intervallo audio** disponibili nella barra di trasporto.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro su **Riproduci intervallo audio** e selezionare il tipo di intervallo che si desidera riprodurre.
2. Facoltativo: attivare le opzioni **Esegui pre-roll** e/o **Esegui post-roll**.
3. Posizionare il cursore di modifica all'interno dell'intervallo che si desidera riprodurre o definire un intervallo di selezione.

L'intervallo selezionato e, se attivati, le durate di pre-roll e post-roll vengono visualizzati sul righello del tempo.



4. Per riprodurre l'intervallo selezionato, fare clic sul pulsante **Riproduci intervallo audio** sulla barra di trasporto o premere **F6**.

---

### RISULTATO

Viene riprodotto l'intervallo selezionato. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione. Se è attivata la modalità **Loop**, il pre-roll viene utilizzato solo prima del primo loop e il post-roll solo dopo l'ultimo loop.

## Riproduzione da o fino a un punto di ancoraggio

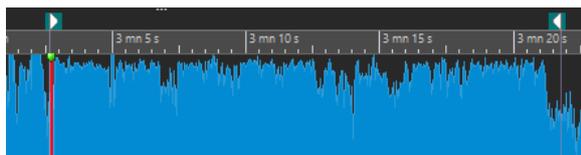
È possibile riprodurre l'audio da o fino a un punto di ancoraggio utilizzando le funzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** disponibili nella barra di trasporto.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro su **Riproduci da un punto di ancoraggio** o su **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e selezionare un tipo di punto di ancoraggio.
2. In base al tipo di punto di ancoraggio selezionato, posizionare il cursore di modifica nella finestra della forma d'onda o di montaggio all'interno dell'intervallo che si desidera riprodurre.

Ad esempio, se è stata selezionata l'opzione **Marker di inizio della regione**, fare clic in un punto qualsiasi all'interno dell'area ricompresa tra la coppia di marker di regione da cui/fino a cui si desidera eseguire la riproduzione. Il marker del punto di ancoraggio verde salta al punto di ancoraggio selezionato.



3. Facoltativo: attivare le opzioni **Esegui pre-roll** e/o **Esegui post-roll**.
  4. Per eseguire la riproduzione dal marker del punto di ancoraggio, fare clic sul pulsante **Riproduci da un punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto o premere **F7**. Per eseguire la riproduzione fino al marker del punto di ancoraggio, fare clic sul pulsante **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto o premere **F8**.
- 

#### RISULTATO

La riproduzione viene avviata o arrestata in corrispondenza del punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

## Le funzioni "Riproduci da un punto di ancoraggio" e "Riproduci fino a un punto di ancoraggio"

È possibile riprodurre l'audio da o fino a un punto di ancoraggio utilizzando le funzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** disponibili nella barra di trasporto. Queste funzioni di riproduzione si comportano in modo diverso a seconda delle impostazioni di pre-roll e di post-roll.

#### Riproduci da un punto di ancoraggio

- Se è attivato il post-roll, la riproduzione inizia a partire dalla posizione del punto di ancoraggio e si arresta dopo il tempo di post-roll. Se non è selezionato alcun post-roll, la riproduzione continua fino alla fine del file audio o del montaggio audio.
- Se è attivato il pre-roll, la riproduzione inizia a partire dal punto di ancoraggio selezionato, meno il tempo di pre-roll.
- Se sono attivati il pre-roll e il post-roll, la riproduzione inizia a partire dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll e termina dopo il punto di ancoraggio più il tempo di post-roll.
- Se è attivata la modalità loop, le impostazioni di pre-roll e post-roll vengono tenute in considerazione. In questo modo è possibile riprodurre un loop attorno alla posizione del cursore di modifica senza dover regolare ulteriori impostazioni.

#### Riproduci fino a un punto di ancoraggio

- La riproduzione inizia dal cursore e termina nel punto di ancoraggio selezionato. Se il cursore si trova oltre il punto di ancoraggio selezionato, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato. Se il pre-roll è attivo, viene tenuto in considerazione.
- Se è attivato il pre-roll, la riproduzione inizia a partire dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll, fino al punto di ancoraggio selezionato.
- Se non è stato selezionato alcun punto di ancoraggio, l'opzione **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** è disattivata.
- Le impostazioni del loop non producono alcun effetto.

## Utilizzo della modalità di selezione automatica

È possibile utilizzare la modalità di selezione automatica in combinazione con le scorciatoie di riproduzione per riprodurre gli intervalli audio o i punti di ancoraggio. Questo agevola il monitoraggio delle operazioni di modifica.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro sul pulsante **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e attivare l'opzione **Selezione automatica del punto di ancoraggio**.
2. Fare clic-destro sul pulsante **Riproduci l'intervallo audio** e attivare l'opzione **Selezione automatica dell'intervallo**.
3. Nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
  - Selezionare un intervallo.
  - Fare clic all'interno dell'area compresa tra una coppia di marker.
  - Fare clic su un fade-in, un fade-out o una dissolvenza incrociata.
  - Fare clic su un punto qualsiasi nella finestra della forma d'onda/di montaggio.
  - Trascinare un marker.

A seconda dell'azione effettuata, viene selezionato l'intervallo o il punto di ancoraggio più appropriato. Ad esempio, se si fa clic nell'area compresa tra una coppia di marker, questa regione viene selezionata come intervallo di riproduzione.

Il righello del tempo visualizza l'intervallo o il punto di ancoraggio selezionato.

### NOTA

In modalità **Selezione automatica del punto di ancoraggio** e **Selezione automatica dell'intervallo** è ancora possibile modificare alcune opzioni relative agli intervalli o ai punti di ancoraggio nella barra di trasporto per riprodurre un intervallo/punto di ancoraggio diverso. Tuttavia, l'intervallo o il punto di ancoraggio vengono selezionati di nuovo appena si ricomincia a modificarli nuovamente con il mouse.

- 
4. Utilizzare le scorciatoie di riproduzione per avviare la riproduzione.
    - Per riprodurre l'intervallo audio selezionato, premere **F6**.
    - Per eseguire la riproduzione a partire da un punto di ancoraggio, premere **F7**.
    - Per eseguire la riproduzione fino a un punto di ancoraggio, premere **F8**.

---

### RISULTATO

Viene riprodotto l'intervallo di selezione oppure la riproduzione viene avviata o arrestata in corrispondenza del punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

### NOTA

Un intervallo di selezione ha la priorità su qualsiasi altro intervallo. Per fare in modo che gli altri intervalli vengano selezionati automaticamente, deselezionare l'intervallo di selezione.

---

## Utilizzo della funzione Riproduzione automatica durante l'editing

È possibile riattivare automaticamente la riproduzione mentre si modifica l'audio con il mouse. Questa funzione è utile ad esempio se si desidera monitorare la regolazione del bordo di una selezione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro sul pulsante **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e attivare l'opzione **Riproduzione automatica durante l'editing**.
  2. Nella finestra della forma d'onda o di montaggio, definire un intervallo di selezione e tenere premuto il pulsante del mouse.
  3. Avviare la riproduzione utilizzando una delle seguenti scorciatoie:
    - Per riprodurre l'intervallo audio selezionato, premere **F6**.
    - Per eseguire la riproduzione a partire da un punto di ancoraggio, premere **F7**.
    - Per eseguire la riproduzione fino a un punto di ancoraggio, premere **F8**.
  4. Trascinare il cursore verso destra o verso sinistra.  
L'intervallo di selezione viene regolato e riprodotto fino al punto in cui viene rilasciato il pulsante del mouse. Quando la riproduzione termina, viene riprodotto il nuovo intervallo di selezione.
- 

## Riproduzione in loop

È possibile riprodurre in loop la selezione audio, se disponibile. Se non è stato definito alcun intervallo di selezione, viene riprodotto in loop l'intero file.

I punti di loop vengono aggiornati di continuo durante la riproduzione. Se si modifica l'inizio o la fine di un loop durante la riproduzione, il loop cambia. In questo modo è possibile ascoltare dei punti di selezione per del materiale ritmico.

Se si crea il loop di una sezione nel montaggio audio, il loop viene riprodotto all'interno dei limiti dell'intervallo di selezione corrente. Questo intervallo di selezione può trovarsi su qualsiasi traccia, anche su una traccia vuota. La posizione verticale dell'intervallo di selezione non è rilevante ai fini della riproduzione del loop: soltanto la selezione sinistra e destra contano realmente.

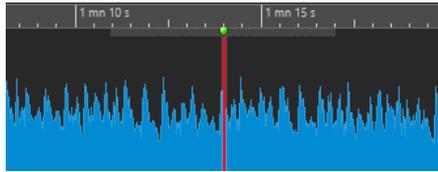
### LINK CORRELATI

[Loop](#) a pag. 232

## Pre-roll e post-roll

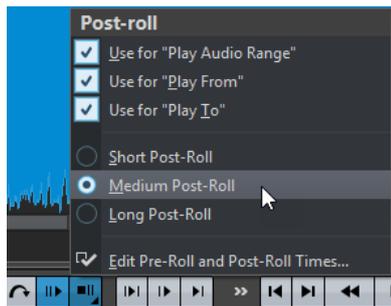
È possibile avviare la riproduzione poco prima di una specifica posizione (pre-roll) e arrestarla poco dopo un'altra posizione (post-roll). Questo consente, ad esempio, di avere un po' di contesto quando si sta ascoltando una clip.

La posizione può essere un punto di ancoraggio o l'inizio o la fine di un intervallo. Le durate di pre-roll e post-roll vengono visualizzate sul righello del tempo.



Per attivare le funzioni pre-roll e/o post-roll, attivare **Esegui post-roll** e **Esegui pre-roll** nella barra del trasporto.

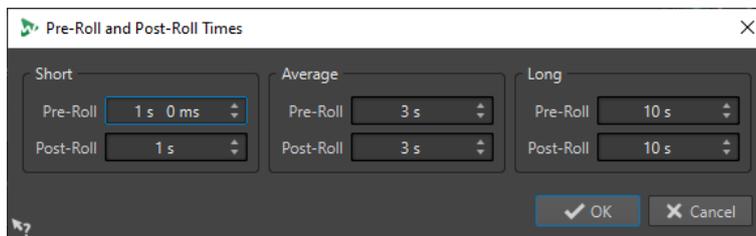
Quando si fa clic-destro sul pulsante di pre-roll o di post-roll sulla barra di trasporto, è possibile selezionare una durata di pre-roll/post-roll. Qui è anche possibile selezionare un'opzione di riproduzione per le funzioni di pre-roll/post-roll, nonché aprire la finestra di dialogo **Durata di pre-roll e post-roll**.



## Finestra di dialogo Durata di pre-roll e post-roll

Questa finestra di dialogo consente di definire delle durate di pre-roll e post-roll brevi, medie e lunghe. Queste impostazioni sono globali per WaveLab Cast.

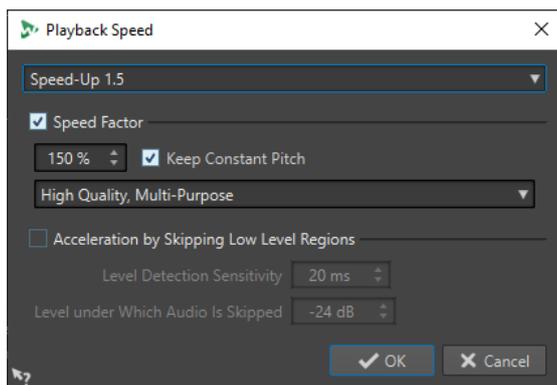
- Per aprire la finestra di dialogo **Durata di pre-roll e post-roll**, fare clic-destro sul pulsante pre-roll o sul pulsante post-roll nella barra di trasporto e selezionare **Modifica le durate di pre-roll e post-roll**.



## Finestra di dialogo Velocità di riproduzione

Questa finestra di dialogo consente di specificare la velocità di riproduzione del file audio attivo e di tutte le clip del montaggio audio attivo.

- Per aprire la finestra di dialogo **Velocità di riproduzione**, fare clic-destro su **Velocità di riproduzione** nella barra di trasporto e selezionare l'opzione **Modifica la velocità di riproduzione**.



### Preset

Consente di inserire un nome per salvare le impostazioni sotto forma di preset e selezionarle in un secondo tempo dal menu a tendina **Velocità di riproduzione**.

### Fattore di velocità

Se questa opzione è attivata, è possibile impostare la velocità di riproduzione come percentuale della velocità normale.

### Mantieni l'altezza costante

Se questa opzione è attivata, l'altezza dell'audio rimane invariata se si modifica la velocità.

### Menu a tendina Qualità

Consente di selezionare un fattore di qualità. L'opzione **Alta qualità (polivalente)** è la più adatta per la maggior parte dei file audio ma richiede del tempo per il processamento. L'opzione **Anteprima rapida** presenta un tempo di processamento ridotto ed è più adatta per visualizzare rapidamente in anteprima un'impostazione. L'opzione **Parlato** è più adatta per materiale vocale.

### Accelerazione saltando regioni con livello basso

Se questa opzione è attivata, le regioni dell'audio che stanno al di sotto del livello soglia vengono saltate nel corso della riproduzione.

### Sensibilità rilevamento livello

Determina la sensibilità dell'analisi di rilevamento del livello.

### Livello sotto il quale l'audio viene saltato

Consente di determinare il livello soglia al di sotto del quale una regione viene saltata nel corso della riproduzione.

### NOTA

La modifica della velocità di riproduzione in WaveLab Cast non comporta alcuna modifica all'audio originale.

---

## Scorciatoie per la riproduzione

In aggiunta ai pulsanti nella barra di trasporto, sono disponibili delle scorciatoie per controllare la riproduzione.

### Barra spaziatrice

Consente di avviare/arrestare la riproduzione. Queste scorciatoie possono essere utilizzate anche quando la finestra della forma d'onda o di montaggio non è la finestra attiva.

### 0 sul tastierino numerico

Consente di arrestare la riproduzione. Se la riproduzione viene arrestata e si preme questa scorciatoia, il cursore di modifica si sposta sul marker di inizio riproduzione precedente o sull'inizio della selezione (indipendentemente da quanto siano vicini), fino al raggiungimento dell'inizio del file. Lo stesso accade quando si fa clic sul pulsante **Arresta la riproduzione** sulla barra di trasporto. Queste scorciatoie possono essere utilizzate anche nel caso in cui la finestra della forma d'onda o di montaggio non rappresentino la finestra attiva.

### Invio

Consente di avviare la riproduzione. Se viene premuto durante la riproduzione, quest'ultima riprende dalla precedente posizione di avvio. Lo stesso accade quando si fa clic sul pulsante **Avvia la riproduzione dal cursore di modifica** sulla barra di trasporto.

### Alt-Spazio

Avvia la riproduzione a partire dalla posizione del cursore del mouse.

### F6

Avvia la riproduzione dell'intervallo selezionato in base all'opzione selezionata nella sezione **Intervalli** della barra di trasporto.

### F7

Avvia la riproduzione dal punto di ancoraggio selezionato in base all'opzione scelta nella sezione **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

### F8

Avvia la riproduzione fino al punto di ancoraggio selezionato in base all'opzione scelta nella sezione **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

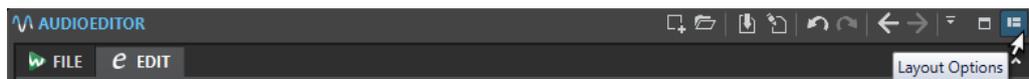
## Modifica della posizione della barra di trasporto

È possibile posizionare la barra di trasporto in cima, al centro o in fondo alla finestra dei file.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella barra del titolo dell'**Editor audio** o della finestra **Montaggio audio**, fare clic su **Opzioni di layout**.



2. Nella sezione **Barra di trasporto**, decidere il posizionamento della barra di trasporto selezionando una tra le opzioni **In alto**, **Al centro**, o **In basso**.

## Nascondere la barra di trasporto

È possibile nascondere la **Barra di trasporto** per preservare spazio su schermo.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella barra del titolo dell'**Editor audio** o della finestra **Montaggio audio**, fare clic su **Opzioni di layout**.



2. Nella sezione **Barra di trasporto**, selezionare **Nascosto**.
- 

## Avvio della riproduzione dal righello del tempo

È possibile utilizzare il righello del tempo per saltare a una determinata posizione e avviare da quel punto la riproduzione.

- Se si fa doppio-clic sul righello del tempo, la riproduzione viene avviata da quella posizione. La riproduzione continua finché non si fa clic su **Arresta la riproduzione** o fino alla fine del file audio o del montaggio audio.
- Per impostare una specifica posizione di riproduzione, fare clic sul righello del tempo durante la riproduzione. È anche possibile fare clic sui righelli dei tempi di un altro file audio o montaggio audio. Questo consente di passare velocemente dalla riproduzione di un file audio o di un montaggio audio all'altro.
- Per avviare la riproduzione dalla posizione di un marker, premere **Ctrl/Cmd** e fare doppio-clic sul marker desiderato.

LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

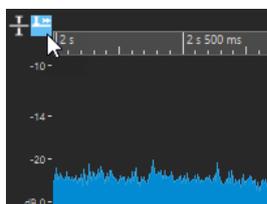
## Riproduzione dei canali audio focalizzati

Nel corso della riproduzione, è possibile alternare la riproduzione dei cluster di canali sinistro/destro, centrale/laterale dei file audio multicanale, o di entrambi i canali audio.

---

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, attivare l'opzione **Riproduci i canali audio focalizzati**.

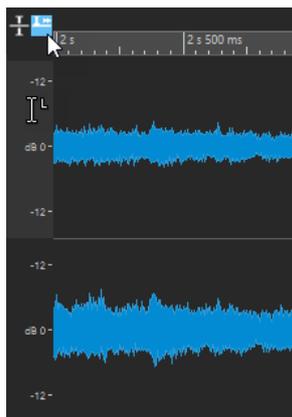


NOTA

Se si sta utilizzando l'opzione **Riproduci i canali audio focalizzati** per i file audio multicanale, i pulsanti **Mute** e **Solo** non sono disponibili.

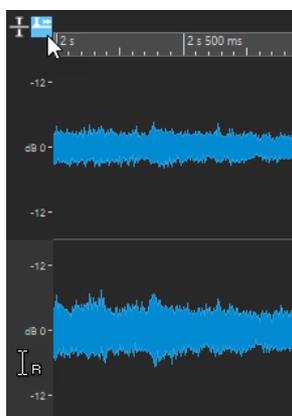
---

2. Avviare la riproduzione.
3. Per alternare la riproduzione tra i diversi canali audio, eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per riprodurre il canale audio sinistro o centrale, fare clic sull'area superiore del righello del livello.



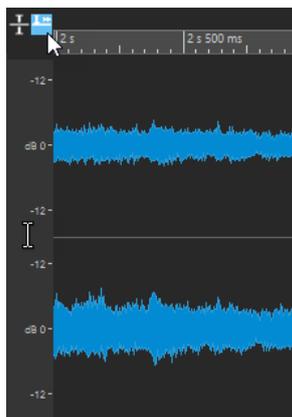
Posizione del cursore per la riproduzione del canale audio sinistro

- Per riprodurre il canale audio destro o laterale, fare clic sull'area inferiore del righello del livello.



Posizione del cursore per la riproduzione del canale audio destro

- Per riprodurre entrambi i canali audio, fare clic sull'area centrale del righello del livello.



Posizione del cursore per la riproduzione dei canali audio sinistro e destro

- Per riprodurre un cluster di canali di un file audio multicanale, fare clic sull'area dei controlli del cluster di canali.
- Per scorrere tra i canali audio utilizzando i comandi da tastiera, premere **Tab** o **Tab-Shift**.

---

LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

## Scrubbing della riproduzione

Lo scrubbing della riproduzione consente di trovare una posizione specifica in un file audio, riavviando la riproduzione ripetutamente ogni volta che si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo durante la riproduzione o quando si utilizza lo strumento **Riproduci**.

### LINK CORRELATI

[Scrubbing tramite l'utilizzo dello strumento Riproduci](#) a pag. 79

[Scrubbing tramite l'utilizzo del righello del tempo](#) a pag. 79

## Scrubbing tramite l'utilizzo dello strumento Riproduci

Lo strumento **Riproduci** consente di eseguire la riproduzione da qualsiasi posizione su uno o su entrambi i canali stereo.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Strumenti di utility**, selezionare lo strumento **Riproduci** oppure tenere premuto **Alt**.
3. Fare clic nella finestra della forma d'onda.
4. Nella finestra della forma d'onda, fare clic sulla posizione da cui si desidera avviare la riproduzione.

La forma del cursore indica se viene riprodotto il canale sinistro (L) o il canale destro (R). Se si utilizza lo strumento Riproduci a metà tra i canali, vengono riprodotti entrambi i canali.

---

### RISULTATO

La riproduzione continua fino a che si tiene premuto il pulsante del mouse o fino al termine del file audio. Una volta che la riproduzione è giunta a termine, il cursore si sposta alla posizione di riproduzione di partenza.

### LINK CORRELATI

[Scrubbing della riproduzione](#) a pag. 79

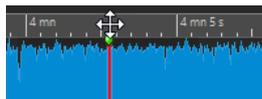
## Scrubbing tramite l'utilizzo del righello del tempo

Durante la riproduzione, è possibile fare clic su righello del tempo per eseguirla a partire dalla posizione selezionata.

---

### PROCEDIMENTO

1. Avviare la riproduzione.
2. Fare clic sul righello del tempo e, tenendo il pulsante del mouse premuto, trascinare verso sinistra o verso destra.



3. Una volta eseguito lo scrubbing, rilasciare il pulsante del mouse.  
L'audio viene riprodotto a partire dalla posizione del cursore di modifica e una piccola sezione viene riprodotta in loop una volta.

LINK CORRELATI

[Scrubbing della riproduzione](#) a pag. 79

## Riproduzione nella finestra Montaggio audio

La riproduzione nella finestra **Montaggio audio** avviene esattamente come nell'**Editor audio**. Tuttavia è necessario considerare alcuni aspetti.

### Tracce in mute e in solo

È possibile mettere in mute o in solo le tracce in un montaggio audio utilizzando i rispettivi pulsanti nell'area dei controlli delle tracce.

---

OPZIONI

- Nell'area dei controlli di una traccia, eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per mettere in mute una traccia, fare clic su **Mute**.  
Quando una traccia è in mute, il pulsante Mute è di colore giallo.
  - Per mettere in solo una traccia, fare clic su **Solo**.  
Quando una traccia è in solo, il pulsante Solo è di colore rosso.
  - Per mettere in solo più tracce, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul pulsante **Solo** per tutte le tracce desiderate.
  - Per attivare la funzione 'Annulla solo' per una traccia, premere **Ctrl/Cmd - Alt/Opt** e fare clic su **Solo**.  
In questa modalità, la traccia non viene silenziata se si mette in solo un'altra traccia. Fare nuovamente clic su **Solo** per disattivare la funzione 'Annulla solo'.

---

LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

### Riproduzione di singole clip

È possibile riprodurre una clip singola in una traccia. Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce sono messe in mute.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic-destro sulla parte inferiore della clip che si desidera riprodurre.
2. Nel menu, selezionare una delle seguenti opzioni di riproduzione:
  - Per riprodurre la clip, selezionare **Riproduci clip**.
  - Per riprodurre la clip con il pre-roll, selezionare **Riproduci la clip con il pre-roll**.

### Riproduzione di un intervallo di selezione di una traccia

È possibile selezionare una sezione di una clip e riprodurla. Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce sono messe in mute.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo del montaggio, definire un intervallo di selezione in una clip o in una sezione vuota di una traccia.
  2. Fare clic-destro sull'intervallo di selezione e scegliere **Riproduci la clip all'interno della selezione.**
-

# Modifica dei file audio

Le operazioni di modifica di file audio riguardano l'apertura, la modifica e il salvataggio dei file audio.

LINK CORRELATI

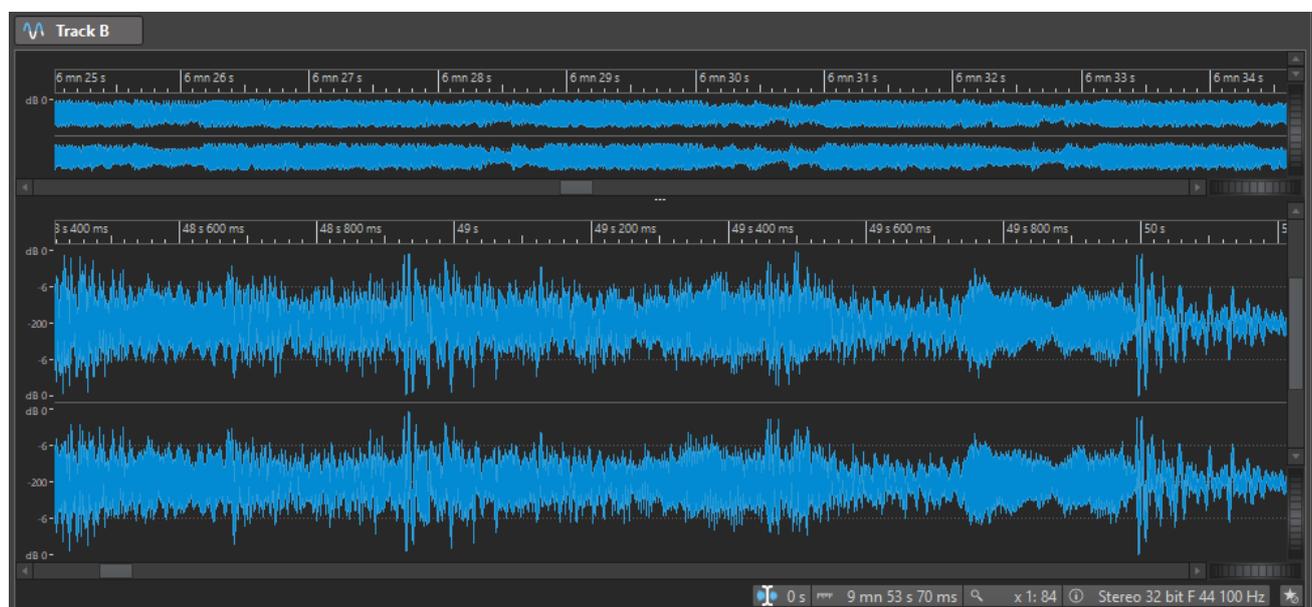
[Finestra della forma d'onda a pag. 82](#)

[Gestione dei file nell'Editor audio a pag. 88](#)

[Mix down – Renderizzazione dei file audio a pag. 106](#)

## Finestra della forma d'onda

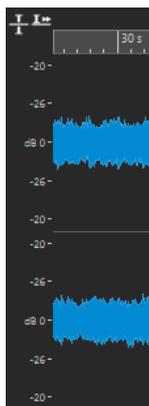
La finestra della forma d'onda nell'**Editor audio** consente di visualizzare graficamente i file audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare singoli file audio.



La finestra della forma d'onda è composta da due viste. È possibile utilizzare una vista come panoramica per esplorare il progetto e l'altra come vista principale per la modifica.

## Area dei controlli dei canali

L'area dei controlli dei canali si trova a sinistra della forma d'onda nella finestra della forma d'onda. L'area dei controlli dei canali consente di selezionare i canali.



Area dei controlli dei canali di un file audio stereo

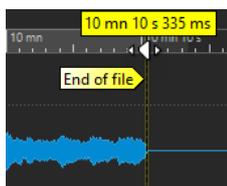
#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda a pag. 82](#)

## Agganci magnetici nei file audio

Alcune posizioni, come i bordi di una selezione o i marker, sono magnetici. Gli elementi trascinati possono essere agganciati a queste posizioni. In questo modo è più semplice posizionare in maniera precisa gli elementi.

Ad esempio, se un marker viene spostato e avvicinato a uno degli agganci magnetici, il marker scatta in questa posizione. Viene quindi visualizzata un'etichetta con la posizione di scatto.

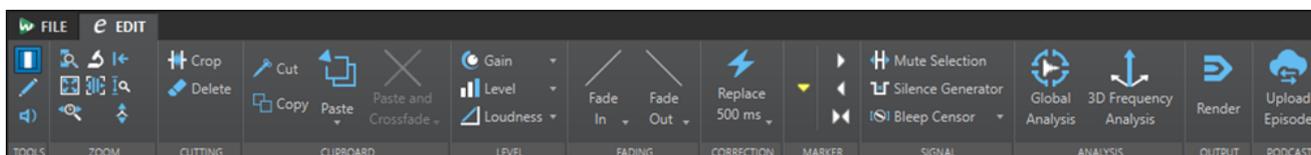


Per posizionare il cursore su una posizione magnetica, fare clic sulla linea del tempo e tenere premuto il pulsante del mouse. Se ora si sposta il cursore, questo salta al successivo bordo magnetico.

## Scheda Modifica (Editor audio)

La scheda **Modifica** contiene una serie di strumenti per la modifica dei file audio.

- Nell'**Editor audio** fare clic su **Modifica**.



### Strumenti

#### Selezione temporale

Strumento di utility che consente di selezionare un intervallo temporale.

### **Penna**

Strumento di utility che consente di ridisegnare la forma d'onda nella finestra della forma d'onda. Può essere utilizzato per riparare rapidamente gli errori della forma d'onda.

### **Riproduci**

Strumento di utility che consente di riprodurre il file audio alla posizione di clic.

## **Ingrandimento**

### **Ingrandimento**

Attiva lo strumento **Ingrandimento** che consente di definire un intervallo temporale sul quale viene eseguito uno zoom.

### **Tempo**

Apri un menu a tendina che consente di regolare il fattore di zoom in modo da visualizzare l'intervallo temporale selezionato. L'opzione **Ingrandimento 1:1** consente di impostare il fattore di ingrandimento in modo tale che un pixel sullo schermo rappresenti un campione.

Per modificare il fattore di ingrandimento, fare clic su **Modifica il fattore di ingrandimento**. Si apre così la finestra di dialogo **Fattore di ingrandimento**, in cui è possibile modificare le seguenti impostazioni:

- L'opzione **Definisci intervallo temporale** consente di specificare l'intervallo temporale da visualizzare.
- L'opzione **Campioni per pixel** consente di specificare il numero di campioni audio rappresentati da ciascun pixel.
- L'opzione **Pixel per campione** consente di specificare il numero di pixel utilizzati per rappresentare un singolo campione audio.

### **Ingrandisci la selezione**

Consente di ingrandire la finestra in modo che la selezione corrente occupi l'intera finestra del montaggio.

### **Microscopio**

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

### **Visualizza tutto**

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

### **Visualizza l'intera clip**

Consente di regolare la vista per la visualizzazione della clip attiva.

### **Aumenta l'ingrandimento dell'audio (10 x)/Riduci l'ingrandimento dell'audio (10 x)**

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento per grandi incrementi.

### **Ingrandisci l'audio/Riduci l'ingrandimento dell'audio**

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento per piccoli incrementi.

### **Ingrandimento verticale/Riduzione ingrandimento verticale**

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento delle forme d'onda con un livello più basso/alto.

### **Livello**

Consente di regolare il fattore di ingrandimento per visualizzare solo i campioni sotto al valore in dB selezionato.

### **Riporta lo zoom a 0 dB**

Consente di regolare il fattore di ingrandimento in modo da visualizzare i livelli audio fino a 0 dB.

## **Analisi**

### **Analisi delle frequenze in 3D**

Apri la finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D** in cui è possibile definire l'intervallo di frequenze analizzato e modificare l'aspetto del grafico per l'analisi delle frequenze in 3D.

## **Taglio**

### **Ritaglia**

Elimina i dati audio esterni alla selezione.

### **Elimina**

Elimina la selezione. L'audio a destra della selezione viene spostato verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

## **Appunti**

### **Copia**

Consente di copiare negli appunti la clip attiva o l'intervallo audio selezionato.

### **Taglia**

Consente di tagliare l'intervallo audio selezionato e di posizionarlo negli appunti.

### **Incolla**

Incolla il contenuto degli appunti.

Fare clic destro su **Incolla** per aprire un menu a tendina che consente di selezionare un tipo di incollaggio.

- L'opzione **Sovrascrivi** sostituisce l'audio alla posizione del cursore.
- L'opzione **Aggiungi in fondo** aggiunge l'audio da incollare dopo la fine del file.
- L'opzione **Aggiungi all'inizio** aggiunge l'audio da incollare prima dell'inizio del file.
- L'opzione **Copie multiple** apre una finestra di dialogo nella quale è possibile inserire il numero di copie che si desidera creare.
- L'opzione **Mix** consente di fondere due file in uno partendo dalla selezione o, se non presente, dalla posizione del cursore.

Se si seleziona l'opzione **Mixa**, si apre una finestra di dialogo che consente di specificare il guadagno e la fase per l'audio negli appunti e nella destinazione. I dati negli appunti vengono sempre mixati, indipendentemente dalla durata della selezione.

### **Incolla e dissolvenza incrociata**

Incolla il contenuto degli appunti e crea una dissolvenza incrociata.

Fare clic destro su **Incolla e dissolvenza incrociata** per aprire un menu a tendina che consente di selezionare un tipo di dissolvenza incrociata per l'operazione di incollaggio.

- L'opzione **Lineare (guadagno costante)** modifica il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (potenza costante)** modifica il livello in base a una curva di seno; la potenza del mix rimane costante.

- L'opzione **Radice quadrata (potenza costante)** modifica il livello in base a una curva della radice quadrata; la potenza del mix rimane costante.

## Livello

### Guadagno

Aprire la finestra di dialogo **Guadagno** in cui è possibile applicare un valore di guadagno per modificare il livello di un file audio.

### Livello

Aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore del livello** in cui è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

### Intensità acustica

Aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore dell'intensità acustica** in cui è possibile specificare l'intensità acustica di un file.

## Dissolvenze

### Fade-in/Fade-out

Consente di applicare un fade-in o un fade-out. Fare clic-destro sul pulsante per aprire il menu a tendina **Curva**.

### Tipi di curva

Consentono di selezionare dei preset per le curve di dissolvenza.

- L'opzione **Lineare** consente di modificare il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (\*)** consente di modificare il livello in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Radice quadrata (\*)** consente di modificare il livello in base a una curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Sinusoidale** consente di modificare il livello in base a una curva sinusoidale.
- L'opzione **Logaritmico** consente di modificare il livello in base a una curva logaritmica.
- L'opzione **Esponenziale** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale.
- L'opzione **Esponenziale+** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale più pronunciata.

## Correzione

### Metodo di correzione degli errori

Consente di selezionare il metodo di correzione degli errori.

- L'opzione **Interpolazione lineare** consente di disegnare una linea retta fra il primo e l'ultimo campione selezionato.
- L'opzione **Ottimale per piccoli click - 1 ms** è adatta a rimuovere click inferiori a 1 millisecondo.
- L'opzione **Ottimale per click comuni - 3 ms** è adatta a rimuovere click inferiori a 3 millisecondi.

- L'opzione **Sostituzione forma d'onda - 500 ms** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale in entrambe le direzioni fino a 500 ms.
- L'opzione **Sostituzione forma d'onda - 4 s** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale in entrambe le direzioni fino a 4 secondi.
- L'opzione **Sostituzione forma d'onda - sinistra 6 s** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale a sinistra fino a 6 secondi.
- L'opzione **Sostituzione forma d'onda - destra 6 s** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale a destra fino a 6 secondi.
- La funzione **Inpainting** consente di sostituire i campioni corrotti per mezzo dell'inpainting spettrale.

## Marker

### Creazione dei marker

Consente di creare marker e coppie di marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica.

## Segnale

### Metti in mute la selezione

Sostituisce la selezione audio con una parte di silenzio.

### Generatore di silenzio

Apri la finestra di dialogo **Generatore di silenzio** che consente di inserire del silenzio o un suono d'ambiente in un file audio.

### Bip di censura

Apri la finestra di dialogo **Bip di censura** che consente di sostituire una parte in un file audio con un suono, per coprire ad esempio una parola volgare.

## Uscita

### Renderizza

Avvia il processo di renderizzazione.

## Podcast

### Carica l'episodio

Consente di caricare l'episodio di podcast in un servizio di hosting.

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Normalizzatore del livello](#) a pag. 128

[Finestra di dialogo Normalizzatore dell'intensità acustica](#) a pag. 129

[Finestra di dialogo Guadagno](#) a pag. 128

[Finestra di dialogo Generatore di silenzio](#) a pag. 111

## Gestione dei file nell'Editor audio

Questa sezione descrive le operazioni di modifica principali eseguibili all'interno dell'**Editor audio**.

### Gestione dei formati mono/stereo

WaveLab Cast è molto flessibile nella gestione del formato stereo. È possibile eseguire tutte le operazioni di modifica in uno solo o in entrambi i canali.

### Formati file supportati

WaveLab Cast può aprire e salvare file audio in molti formati file.

#### **AAC/MPEG-4 (.m4a, mp4)**

Advanced Audio Coding (AAC) è un codec che consente una compressione senza perdita di qualità e uno schema di codifica per l'audio digitale.

#### **IMPORTANTE**

La versione OEM di WaveLab Cast non supporta il formato AAC.

---

#### **AIFF (.aif., .aiff, .snd)**

Audio Interchange File Format, uno standard definito da Apple Computers Inc. Sono supportate le seguenti profondità in bit: 8 bit, 16 bit, 20 bit e 24 bit.

#### **FLAC (.flac)**

FLAC (Free Lossless Audio Codec) è un codec che consente di comprimere in maniera lossless (senza perdita di qualità) l'audio digitale.

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

MP2 (a volte definito «Musicam») è un formato file comune nell'industria del broadcasting.

#### **MPEG-1 Layer 3 (.mp3)**

Si tratta del formato di compressione audio più comune. Il vantaggio maggiore della compressione MPEG è quello della significativa riduzione della dimensione del file, a scapito tuttavia della qualità del suono.

#### **NOTA**

Quando si apre un file compresso MPEG in WaveLab Cast, il file viene convertito in un file wave temporaneo. Al momento del salvataggio, il file wave temporaneo viene nuovamente convertito in MP3.

---

#### **Ogg Vorbis (.ogg)**

Ogg Vorbis è un formato file compresso aperto, libero da brevetti e che consente di creare file audio molto piccoli, garantendo una qualità audio relativamente elevata.

#### **Wave (.wav)**

Sono supportati i seguenti valori di profondità in bit: 8 bit, 16 bit, 20 bit, 24 bit, 32 bit, 32 bit in virgola mobile e 64 bit in virgola mobile.

### Wave 64 (.w64)

Questo formato file è molto simile al formato Wave ma con una fondamentale differenza: consente virtualmente di registrare e/o modificare file di qualsiasi lunghezza. I file Wave standard sono limitati a 2 GB (file stereo) in WaveLab Cast.

#### NOTA

Il formato Wave 64 non supporta i metadati. Se si ha necessità di gestire metadati e file di grandi dimensioni, utilizzare i file wave e attivare l'opzione RF64.

---

### Windows Media Audio (.wma, .asf)

Formato compresso di Microsoft. WaveLab Cast consente di importare/esportare audio in questo formato (solo Windows). Per importare/esportare audio in formato surround WMA, Windows Media Player 9 o versioni successive deve essere installato sul sistema.

### Original Sound Quality (.osq, solo lettura)

Si tratta del formato audio compresso lossless (senza perdita di qualità) proprietario di WaveLab.

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio](#) a pag. 99

[Finestra di dialogo Ogg Vorbis](#) a pag. 98

[Finestra di dialogo Codifica FLAC](#) a pag. 98

[Finestra di dialogo codifica MP3](#) a pag. 94

[Finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2](#) a pag. 97

[La finestra di dialogo Codifica AAC](#) a pag. 96

[File a 20 bit, 24 bit e 32 bit in virgola mobile](#) a pag. 89

## File a 20 bit, 24 bit e 32 bit in virgola mobile

Non è necessaria una scheda audio a 20 bit o a 24 bit per beneficiare della capacità di WaveLab Cast di gestire file audio a 20 bit e 24 bit. Qualsiasi operazione di processamento o modifica ai file viene eseguita sempre a piena precisione (a 64 bit in virgola mobile), anche se la piena precisione non è supportata dalla scheda utilizzata.

Per la riproduzione, WaveLab Cast si adatta automaticamente alla scheda installata.

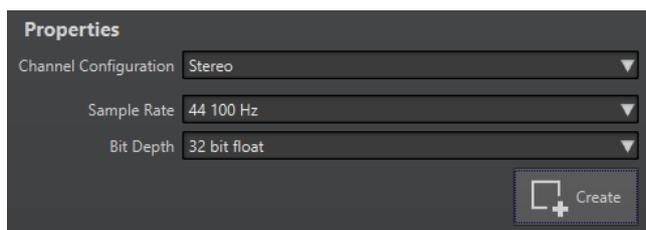
## Creazione di nuovi file audio

È possibile creare un file audio vuoto, ad esempio per assemblare materiale proveniente da altri file audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
2. Selezionare **File audio > Personalizzato**.
3. Specificare le proprietà audio desiderate e fare clic su **Crea**.



LINK CORRELATI

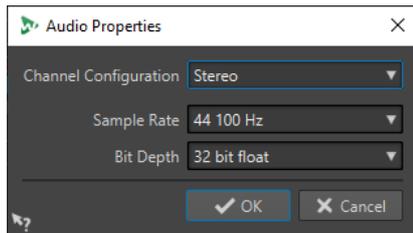
[Finestra di dialogo Proprietà audio](#) a pag. 90

## Finestra di dialogo Proprietà audio

È possibile definire la configurazione dei canali, la frequenza di campionamento e la profondità in bit di un file audio.

Queste proprietà possono essere impostate in fase di creazione di un nuovo file audio.

- Per modificare le proprietà del file audio selezionato, selezionare la scheda **File** e fare clic su **Info** o sul pulsante **Proprietà audio** nella parte inferiore-destra della finestra della forma d'onda.



### Configurazione dei canali

Consente di selezionare il numero di canali audio.

### Frequenza di campionamento

Consente di selezionare il numero di campioni audio per secondo.

### Profondità in bit

Consente di selezionare l'accuratezza dei campioni nel flusso audio.

LINK CORRELATI

[Scheda Info](#) a pag. 31

## Salvataggio di un file audio

---

### PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per salvare un file audio che non è mai stato salvato, selezionare **File > Salva con nome**.
  - Per salvare un file audio già salvato in precedenza, fare clic sul pulsante **Salva** o selezionare **File > Salva**.
2. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
3. Fare clic su **Salva**.

### RISULTATO

Le funzioni annulla/ripeti possono essere utilizzate anche dopo il salvataggio.

## Salvataggio in un altro formato

È possibile modificare il formato del file, la frequenza di campionamento, la profondità in bit e lo stato stereo/mono durante il salvataggio.

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Salva con nome**.
  2. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
  3. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.
  4. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, impostare il formato del file e specificare le proprietà.
  5. Fare clic su **OK**.
  6. Fare clic su **Salva**.
- 

#### RISULTATO

Viene creato un nuovo file. L'operazione non influisce sul file originale.

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

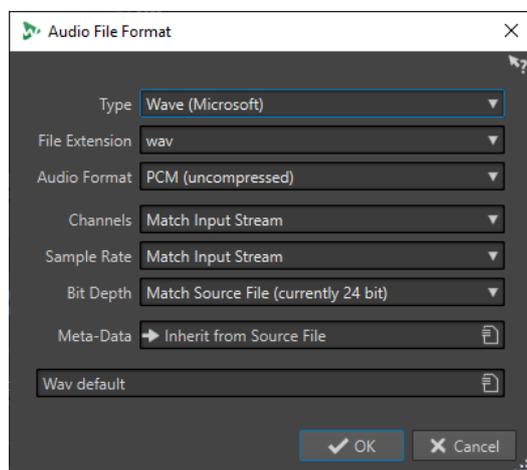
[Cambi di formato](#) a pag. 92

## Finestra di dialogo Formato file audio

In questa finestra di dialogo è possibile modificare le varie impostazioni dei file durante il salvataggio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare **File > Esporta** e selezionare **Renderizza**. Attivare quindi l'opzione **File con nome**, fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.

È possibile aprire questa finestra di dialogo da altre posizioni in WaveLab Cast.



#### Tipo

Consente di selezionare un tipo di file audio. Questo parametro influisce sulle opzioni disponibili nel menu a tendina **Formato audio**.

#### Estensione file

Consente di selezionare un'estensione file compatibile con il tipo di file corrente.

#### Formato audio

Consente di selezionare un formato audio compatibile con il tipo di file corrente.

#### Canali

Consente di specificare il numero di canali audio per i file da creare.

Sono disponibili i seguenti canali:

- **Come flusso d'ingresso**
- **Mono**
- **Stereo**

### Frequenza di campionamento

Consente di selezionare una frequenza di campionamento per il file audio. Se si modifica questa impostazione, viene avviata una conversione della frequenza di campionamento.

#### IMPORTANTE

Utilizzare solo per le conversioni semplici. Per ottenere risultati professionali, utilizzare il plug-in **Resample** e aggiungere un limiter e il dithering.

---

### Profondità in bit

Consente di selezionare una profondità in bit per il file audio. Questa opzione è disponibile solo per alcuni tipi di file specifici.

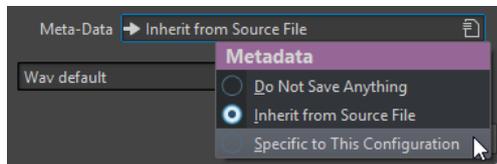
#### IMPORTANTE

La riduzione della profondità in bit è consigliata solo per conversioni semplici. Per ottenere risultati professionali, si consiglia di aggiungere il dithering nella **Sezione Master**.

---

### Metadati

Consente di configurare i metadati salvati nel file. Questa opzione è disponibile solo per alcuni tipi di file.



- Se è selezionata l'opzione **Non salvare nulla**, i metadati non verranno salvati nel file.
- Se è selezionata l'opzione **Eredita dal file sorgente**, vengono utilizzati i metadati del file sorgente. Se i metadati sorgente sono vuoti, vengono usati i metadati predefiniti, se disponibili.
- Se è selezionata l'opzione **Specifico per questa configurazione**, è possibile modificare i metadati o sostituirli con un preset dei metadati. Per modificare i metadati, aprire nuovamente il menu a tendina dei metadati e selezionare **Modifica**.

#### LINK CORRELATI

[Salvataggio in un altro formato](#) a pag. 90

## Cambi di formato

Durante la modifica di frequenza di campionamento, profondità in bit e numero di canali di un file audio, vengono eseguite diverse operazioni.

### Frequenza di campionamento

Se viene specificata una nuova frequenza di campionamento, viene eseguita una conversione della frequenza di campionamento.

### Profondità in bit

Se viene specificata una diversa profondità in bit, il file è troncato a 8 bit o riempito fino a 64 bit. Se si sta eseguendo la conversione a una profondità in bit inferiore, è consigliato aggiungere effetti di dithering.

### Mono/Stereo

Se il file viene convertito da mono a stereo, viene utilizzato lo stesso materiale in entrambi i canali. Se la conversione avviene da stereo a mono, viene creato un mix dei due canali.

#### NOTA

- Se si desidera solo modificare la profondità in bit, è possibile farlo direttamente nella sezione **Proprietà audio** della finestra di dialogo **Info**, quindi salvare il file audio.
  - Per un mastering di alta qualità, è consigliato modificare la frequenza di campionamento e il numero di canali dalla sezione **Proprietà audio**; utilizzare invece i plug-in e le funzioni della **Sezione Master**.
- 

## Renderizzazione di una selezione sotto forma di file audio

È possibile renderizzare una selezione nel file audio aperto sotto forma di un nuovo file audio.

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda definire un intervallo di selezione.
  2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
  3. Nella sezione **Sorgente**, aprire il menu a tendina e selezionare **Intervallo audio selezionato**.
  4. Nella sezione **Uscita**, specificare un nome file e una posizione.
  5. Aprire il menu a tendina **Formato** e selezionare **Modifica formato singolo**.
  6. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, specificare il formato di uscita e fare clic su **OK**.
  7. Fare clic su **Avvia**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

## Renderizzazione del canale sinistro/destro sotto forma di file audio

È possibile salvare individualmente ciascun canale in un file separato.

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Uscita**, fare clic su **Renderizza**.
3. Nella sezione **Uscita**, specificare un nome file e una posizione.
4. Aprire il menu a tendina **Formato** e selezionare **Modifica**.

5. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, aprire il menu **Canali** e selezionare **Canale sinistro** o **Canale destro**.
  6. Configurare le impostazioni di uscita aggiuntive e fare clic su **OK**.
  7. Fare clic su **Avvia**.
- 

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

## Creazione di preset dei formati file audio

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, specificare il formato file audio.
  2. Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
  3. Inserire un nome per il preset e fare clic su **Salva**.
- 

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

## Codifica di file audio

L'audio può essere salvato in diversi formati. Il processo di conversione dell'audio in un altro formato è definito codifica. Durante il salvataggio di file audio, è possibile specificare varie opzioni di codifica per alcuni formati di file.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo codifica MP3](#) a pag. 94

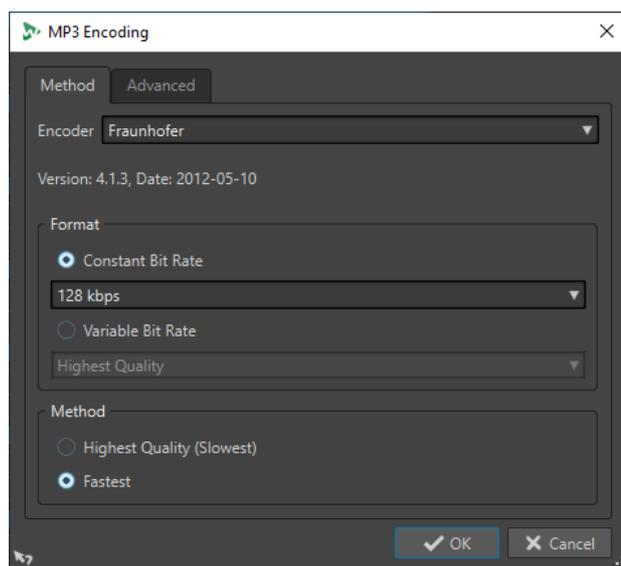
[La finestra di dialogo Codifica AAC](#) a pag. 96

[Finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2](#) a pag. 97

## Finestra di dialogo codifica MP3

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio MP3.

La finestra di dialogo **Codifica MP3** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **MPEG-1 Layer 3 (MP3)**, fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



## Scheda Metodo

### Encoder

Consente di selezionare l'encoder utilizzato (**Fraunhofer** o **Lame**).

### Bit rate costante/Bit rate variabile

Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file di output. Se si sceglie **Bit rate variabile**, il rate viene modificato in base alla complessità del materiale audio.

### Qualità ottima (più lenta)/Più veloce

Selezionare la qualità che si desidera ottenere. Più alta è la qualità, maggiori sono le risorse e il tempo necessari per analizzare e comprimere il segnale audio.

#### NOTA

L'opzione **Qualità ottima (più lenta)** può richiedere una frequenza di campionamento specifica per il file audio. In questo caso e se la frequenza di campionamento è diversa da quella di ingresso, viene visualizzato un messaggio.

## Scheda Avanzato

### Aggiungi le informazioni relative alla durata e alla posizione di riproduzione all'intestazione VBR

Aggiunge delle informazioni supplementari all'intestazione VBR che consentono al dispositivo di riproduzione di stimare la durata del file MP3 e di saltare a qualsiasi posizione temporale all'interno del file MP3 stesso. Questa opzione è disponibile solamente per l'encoder di tipo Fraunhofer.

### Incorpora dei dati ausiliari per la compensazione della durata e del ritardo

Consente di incorporare dei dati ausiliari in modo che il file decodificato corrisponderà esattamente alla durata del file originale. Questa opzione è disponibile solamente per l'encoder di tipo Fraunhofer.

Le opzioni che seguono sono disponibili solamente per l'encoder **Lame**:

### Consenti la codifica stereo dell'intensità

Consente di ridurre il bit rate, riorganizzando le informazioni di intensità tra i canali.

### Specifica come Registrazione Originale

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

### Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

### Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

### Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

### Crea frame lunghi

Consente di risparmiare spazio scrivendo un numero inferiore di intestazioni nel file (non compatibile con tutti i decoder).

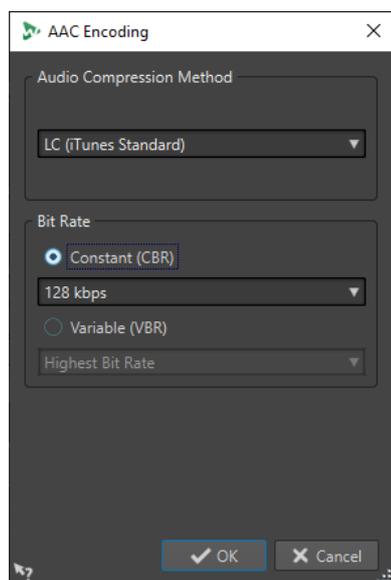
#### LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 94

## La finestra di dialogo Codifica AAC

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio AAC.

La finestra di dialogo **Codifica AAC** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **AAC (Advanced Audio Coding)**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



### Metodo di compressione audio

Consente di selezionare il metodo di compressione audio. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **LC (iTunes Standard)** (Low Complexity AAC/AAC-LC) è un codec audio che fornisce una qualità audio elevata anche a valori di bit rate ridotti.
- **HE (High Efficiency)** è un'estensione dell'opzione Low Complexity AAC ed è ottimizzata per applicazioni a bit-rate ridotte, ad esempio lo streaming audio.

- **HE v2 (High Efficiency, Stereo Parametrico)** aumenta l'efficienza della compressione dei segnali stereo. I formati HE generano dei file audio estremamente compressi con un suono ad elevata qualità.

### Bit rate

Il bit rate (o velocità in bit) si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita.

È possibile selezionare un bit rate costante nel menu a tendina **Costante (CBR)** o un bit rate variabile nel menu a tendina **Variabile (VBR)**. Se si sceglie l'opzione **Variabile (VBR)**, il valore viene modificato nel tempo in base alla complessità del materiale audio.

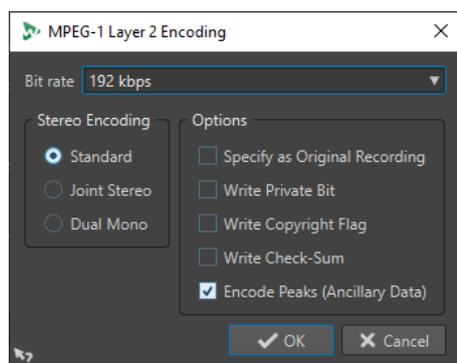
### LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 94

## Finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio MPEG-1 Layer 2 (MP2).

La finestra di dialogo **Codifica MPEG-1 Layer 2** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **MPEG-1 Layer 2**, fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



### Bit rate

Determina il bit rate. Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita.

### Codifica stereo

In modalità **Standard**, l'encoder non utilizza la correlazione tra canali. Tuttavia, l'encoder potrebbe prendere spazio da un canale facile da codificare e usarlo per un canale più complicato.

In modalità **Joint**, l'encoder può utilizzare la correlazione esistente tra i due canali per aumentare il rapporto qualità/spazio.

In modalità **Dual**, entrambi i canali sono codificati in modo indipendente. Tale modalità è consigliata per segnali con canali indipendenti.

### Specifica come Registrazione Originale

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

### Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

### Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

### Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

### Codifica dei picchi (dati ausiliari)

È necessario attivare questa opzione per garantire la compatibilità con sistemi specifici, come ad esempio DIGAS.

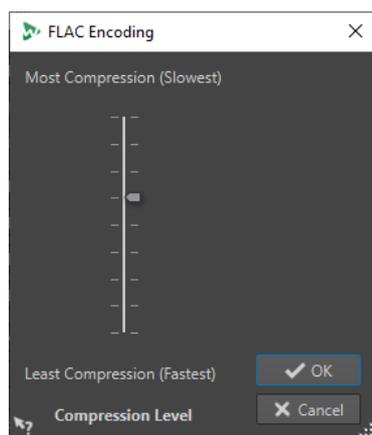
#### LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 94

## Finestra di dialogo Codifica FLAC

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio FLAC.

La finestra di dialogo **Codifica FLAC** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **FLAC**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



### Livello della compressione

Consente di specificare il livello della compressione. Maggiore è la compressione, più lenta risulta la codifica.

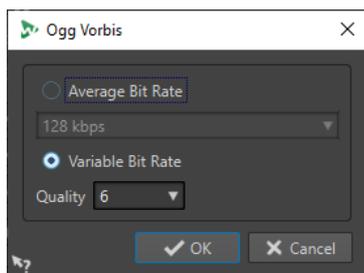
#### LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 94

## Finestra di dialogo Ogg Vorbis

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio Ogg Vorbis.

La finestra di dialogo **Ogg Vorbis** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **Ogg Vorbis**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



### Bit rate medio

Se questa opzione è attivata, il bit rate medio del file resta costante durante la codifica. Poiché la dimensione del file è proporzionale al tempo, ciò facilita l'individuazione di un determinato punto, ma può determinare una minore qualità rispetto all'opzione **Bit rate variabile**.

### Bit rate variabile

Se questa opzione è attivata, il bit rate nel file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file risultante.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

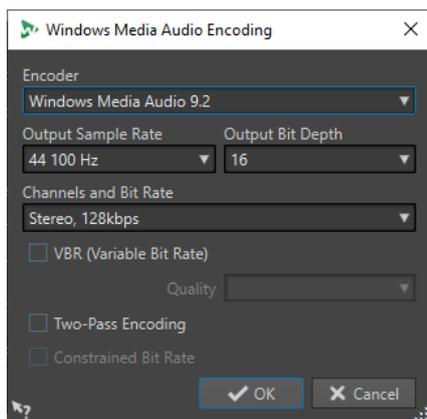
### LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 94

## Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio Windows Media Audio (WMA). Questa finestra di dialogo è disponibile solo su sistemi Windows.

La finestra di dialogo **Windows Media Audio** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **Windows Media Audio (WMA)**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



### Encoder

Imposta gli encoder.

### **Frequenza di campionamento in uscita**

Consente di definire la frequenza di campionamento in uscita del file codificato. Più alta è la frequenza di campionamento, migliore è la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file di output.

### **Profondità in bit in uscita**

Consente di definire la profondità in bit in uscita del file codificato. Questo parametro non è disponibile per tutti gli encoder.

### **Canali e bit rate**

Gli elementi qui disponibili dipendono dal metodo di codifica selezionato e dalla frequenza di campionamento in uscita.

### **VBR (Bit Rate Variabile)**

Se questa opzione è attivata, il bit rate del file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file di output.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

### **Codifica a due passaggi**

Se questa opzione è attivata, viene aumentata la qualità di codifica, ma il processo risulta due volte più lento.

### **Bit rate forzato**

Questa opzione è disponibile quando sono attivate le opzioni **VBR** e **Codifica a due passaggi**. Viene utilizzata per mantenere i bit rate entro i limiti in modo tale da evitare picchi. Si tratta dell'impostazione consigliata per alcuni supporti, come CD o DVD.

#### LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 94

## **Trasformazione delle selezioni in nuovi file**

È possibile trasformare le selezioni in nuovi file mediante trascinamento, oppure tramite il menu contestuale nella finestra della forma d'onda.

#### LINK CORRELATI

[Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante trascinamento](#) a pag. 100

[Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante l'utilizzo del menu](#) a pag. 101

## **Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante trascinamento**

---

#### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Trascinare la selezione nella barra della scheda sopra la finestra della forma d'onda e rilasciare il pulsante del mouse.
- 

#### RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo.

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

## Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante l'utilizzo del menu

---

### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Fare clic-destro sulla selezione e scegliere **Copia selezione in una nuova finestra**.
  3. Dal sotto menu, selezionare una delle seguenti opzioni:
    - **Duplica**
    - **Versione stereo**
    - **Mixdown in mono**
    - **Mixdown in mono (sottrai il canale destro dal canale sinistro)**
- 

### RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo o mono.

### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

## Conversione da stereo a mono e da mono a stereo

È possibile convertire i file audio da mono a stereo e da stereo a mono. La conversione da un file mono a un file stereo produce un file audio contenente lo stesso materiale in entrambi i canali, ad esempio per l'ulteriore processamento in stereo reale. La conversione da un file stereo a un file mono mixa i canali stereo in un canale mono.

### LINK CORRELATI

[Conversione di una selezione da stereo a mono](#) a pag. 101

[Conversione da stereo a mono durante il salvataggio](#) a pag. 102

[Conversione di una selezione da mono a stereo](#) a pag. 102

## Conversione di una selezione da stereo a mono

---

### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione stereo nella finestra della forma d'onda.
2. Selezionare **File > Nuovo**.
3. Selezionare **File audio > Dal file corrente**.
4. Selezionare una delle seguenti opzioni:
  - Per mixare i canali stereo sinistro e destro quando si esegue la conversione in mono, fare clic su **Mixdown in mono**.
  - Per mixare il canale sinistro con l'inverso del canale destro quando si esegue la conversione in mono, fare clic su **Mixdown in mono (sottrai il canale destro dal canale sinistro)**.

L'onda mono risultante contiene la differenza tra i canali. Ad esempio, in questo modo è possibile verificare che un file wave sia realmente un file stereo e non un file mono convertito in formato stereo.

---

### RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra mono.

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

## Conversione da stereo a mono durante il salvataggio

---

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione stereo nella finestra della forma d'onda.
  2. Selezionare **File > Salva con nome**.
  3. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
  4. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.
  5. Nella finestra di dialogo **Formato file audio** che si apre, aprire il menu a tendina **Canali** e selezionare una delle opzioni mono.
  6. Fare clic su **OK**.
  7. Fare clic su **Salva**.
- 

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

## Conversione di una selezione da mono a stereo

---

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione mono nella finestra della forma d'onda.
  2. Selezionare **File > Nuovo**.
  3. Selezionare **File audio > Dal file corrente**.
  4. Fare clic su **Versione stereo**.
  5. Fare clic su **Crea**.
- 

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo.

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

## Opzioni speciali di incollaggio

Nel menu a tendina **Incolla** dell'**Editor audio** sono disponibili delle funzioni di incollaggio aggiuntive.

- Per accedere a queste speciali opzioni di incollaggio, aprire l'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e, nella sezione **Appunti**, fare clic-destro su **Incolla**.

### Sovrascrivi

Consente di sovrascrivere i dati nel file di destinazione invece di spostarli per liberare spazio per l'audio inserito. La quantità sovrascritta varia a seconda della selezione nel file di destinazione:

- Se non è presente alcuna selezione nel file di destinazione, viene sovrascritta una sezione con la stessa lunghezza della selezione da incollare.

- Se è presente una selezione nel file di destinazione, la selezione da incollare sostituisce tale selezione.

#### **Aggiungi in fondo**

Consente di aggiungere l'audio da incollare dopo la fine del file.

#### **Aggiungi all'inizio**

Consente di aggiungere l'audio da incollare prima dell'inizio del file.

#### **Copie multiple**

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale inserire il numero di copie che si desidera creare.

#### **Mixa**

Consente di aprire la finestra di dialogo **Mixaggio**. In questa finestra di dialogo è possibile fondere due file in uno a partire dalla selezione o, se non presente, dalla posizione del cursore. È possibile specificare il guadagno per l'audio negli appunti e in corrispondenza della destinazione.

Tutti i dati negli appunti sono sempre mixati, indipendentemente dalla lunghezza della selezione.

## **Spostamento dell'audio**

È possibile riorganizzare l'ordine dell'audio in un file mediante le funzioni di trascinamento, taglio e incollaggio.

### **Spostamento dell'audio mediante trascinamento**

---

#### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
2. Trascinare la selezione in una posizione esterna alla selezione nello stesso file, o in un'altra finestra della forma d'onda.

---

#### RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

#### NOTA

Per annullare uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incollaggio nella finestra di destinazione, quindi annullare l'operazione di taglio nella finestra di origine.

---

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

### **Spostamento dell'audio mediante taglia e incolla**

---

#### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
2. Per tagliare l'audio, eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Taglia**.
  - Premere **Ctrl/Cmd - X**.

3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
    - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
    - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
  4. Per incollare la selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**.
    - Premere **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

#### NOTA

Per annullare uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incollaggio nella finestra di destinazione, quindi annullare l'operazione di taglio nella finestra di origine.

---

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

## Copia dell'audio

È possibile copiare sezioni dell'audio all'interno dello stesso file o tra vari file audio.

## Gestione del materiale stereo/mono

Quando si trascinano o si copiano dei file stereo o mono in altre posizioni, la posizione di destinazione determina il modo in cui vengono inseriti i file.

Il materiale stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue il trascinamento tra file:

---

Sezione trascinata	Forma d'onda rilasciata	Azione
Stereo	Stereo	L'audio trascinato è sempre inserito in entrambi i canali.
Stereo	Mono	Viene inserito solo il canale sinistro.
Mono	Stereo	Il risultato dipende solo dalla posizione di rilascio verticale. L'azione è indicata dalla forma del cursore. È possibile inserire la selezione in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

---

Il materiale stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue l'operazione di copia e incolla dei file:

Sezione copiata	Forma d'onda incollata	Azione
Stereo	Stereo	Se il cursore della forma d'onda si estende in entrambi i canali del file di destinazione, il materiale viene inserito in entrambi i canali.
Mono	Mono	Se il cursore della forma d'onda si trova solo in un canale, l'audio viene incollato unicamente in quel canale. Il materiale audio proveniente dal canale sinistro viene incollato nel canale sinistro, mentre il materiale proveniente dal canale destro viene incollato nel canale destro.
Stereo	Mono	Viene incollato solo il canale sinistro.
Mono	Stereo	Il risultato varia in base alla presenza del cursore della forma d'onda in un canale o in entrambi. È possibile incollare l'audio in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

---

## Conflitti relativi alla frequenza di campionamento

Se si copia o sposta l'audio da una finestra a un'altra e le frequenze di campionamento dei due file non corrispondono, il suono copiato/spostato viene riprodotto a un'altezza non corretta (velocità). Il programma segnala che tale problema sta per verificarsi.

Il mixaggio delle frequenze di campionamento può essere utilizzato come effetto, ma molto spesso non è il risultato che si desidera ottenere. Vi sono due modi per aggirare il problema:

- Convertire la frequenza di campionamento del file sorgente alla stessa frequenza del file di destinazione prima dell'editing.
- Convertire la frequenza di campionamento del file di destinazione alla stessa frequenza del file sorgente prima dell'aggiunta dell'audio.

## Copia dell'audio mediante la funzione di copia e incolla

---

### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
2. Utilizzare uno dei seguenti metodi di copia:
  - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Copia**.
  - Premere **Ctrl/Cmd - C**.
3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
  - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
  - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
4. Per incollare la selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**.

- Premere **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82  
[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

## Copia dell'audio mediante trascinamento

---

#### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Fare clic al centro della selezione e trascinarla in una posizione esterna alla selezione all'interno dello stesso file, o in un'altra finestra della forma d'onda.
- 

#### RISULTATO

La selezione viene inserita nel punto indicato. L'audio che originariamente iniziava in questo punto viene spostato a destra.

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

## Mix down – Renderizzazione dei file audio

È possibile eseguire la renderizzazione di regioni di file audio o di interi file audio verso un singolo file audio.

#### LINK CORRELATI

[Renderizzazione nella Sezione Master](#) a pag. 211  
[Renderizzazione dei file audio](#) a pag. 106

## Renderizzazione dei file audio

È possibile renderizzare i file audio verso un singolo formato file audio o in più formati contemporaneamente.

#### PREREQUISITI

Configurare il proprio file audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
  2. Nella sezione **Uscita**, fare clic su **Renderizza**.
  3. Nel menu **Sorgente**, specificare quale parte del file audio si desidera renderizzare.
  4. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
  5. Nella sezione **Uscita**, fare clic sul campo **Formato** e fare clic su **Modifica**.
  6. Definire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Formato file audio**.
  7. Fare clic su **OK**.
  8. Facoltativo: definire delle impostazioni aggiuntive nella sezione **Opzioni**.
  9. Fare clic su **Avvia**.
-

#### RISULTATO

Il file audio viene renderizzato.

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

## Modifica delle proprietà audio

È possibile modificare la frequenza di campionamento e la profondità in bit dei file audio.

La modifica di questi valori non comporta alcun tipo di processamento del file audio (a differenza dell'utilizzo della funzione **Salva con nome**). Tuttavia, vengono applicate le seguenti regole:

- Se si modifica la frequenza di campionamento, il file viene riprodotto a una nuova altezza.
- Se si modifica la profondità del campione, il file viene convertito nella nuova profondità al successivo salvataggio.

#### NOTA

Non è possibile annullare questa operazione. Se si salva un file a una profondità in bit inferiore, il file viene convertito in maniera permanente.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire un file audio.
  2. Selezionare la scheda **File**.
  3. Fare clic su **Info**.
  4. Nella sezione **Proprietà audio**, selezionare una nuova **Frequenza di campionamento** e/o una nuova **Profondità in bit**.
  5. Fare clic su **Applica le modifiche**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Scheda Info](#) a pag. 31

## Metadati

I metadati sono costituiti da attributi che descrivono i contenuti audio, ad esempio il titolo della traccia, l'autore, o la data di registrazione. A seconda del formato del file audio selezionato, questi dati variano.

All'apertura di un file audio o di un montaggio audio, vengono caricati i metadati trovati nel file. È possibile creare diversi preset dei metadati per file audio e montaggi audio.

Nella finestra **Metadati** viene visualizzata un'anteprima dei metadati. Per visualizzare i metadati completi di un file e poterli modificare, aprire la finestra di dialogo **Metadati**.

Non tutti i formati file possono salvare dei metadati. A seconda del formato file di output, vengono salvati tutti i metadati o solo una parte di essi in un file audio. I seguenti formati file possono contenere dei metadati:

- .wav
- .mp3
- .ogg

- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

Per il formato MP3, sono disponibili i seguenti tipi di metadati:

- ID3v1 e ID3v2, compreso supporto per immagini

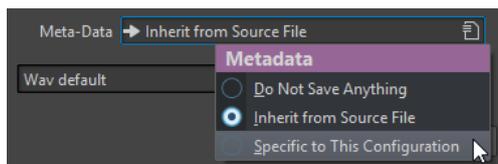
#### NOTA

- Il formato MP4 non è compatibile con il formato ID3v2. Tuttavia, in WaveLab Cast utilizza lo stesso editor.
- I codici dei metadati che sono seguiti da una «(i)» indicano i campi compatibili con iTunes. Testi e immagini sono a loro volta compatibili con iTunes.

Per il formato WAW, sono disponibili i seguenti tipi di metadati:

- BWF
- ID3, compreso supporto immagini

Durante il salvataggio o la registrazione di un file audio nella finestra di dialogo **Formato file audio**, è possibile specificare se non utilizzare del tutto i metadati, ereditare i metadati dal file sorgente o modificare i metadati del file.



È possibile inserire manualmente i metadati o generarli automaticamente.

Possono essere generate automaticamente le seguenti opzioni:

- Identificatore unico della sorgente (USID)

È possibile attivare l'opzione **USID** nella scheda **Di base** della scheda **BWF**.

WaveLab Cast include diversi preset dei metadati. Questi possono essere utilizzati come esempi e personalizzati a seconda delle esigenze. È possibile caricare i preset di metadati dal menu a tendina **Preset dei metadati** nella finestra di dialogo **Formato file audio** o dalla finestra di dialogo **Metadati**.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Metadati](#) a pag. 108

[Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 109

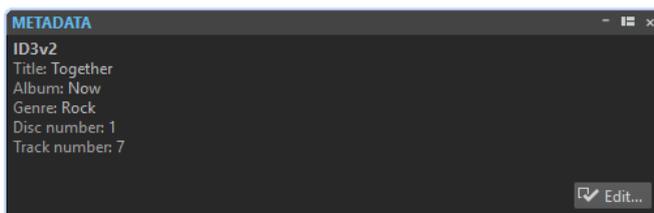
[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

[Preset dei metadati](#) a pag. 110

## Finestra Metadati

Nella finestra **Metadati** è possibile visualizzare e modificare i metadati del file aperto nella finestra **Editor audio**, **Montaggio audio** o **Processore batch**.

- Per aprire la finestra **Metadati**, aprire la finestra **Editor audio**, **Montaggio audio** o **Processore batch** e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Metadati**.



Quando si seleziona un file audio nella finestra **Browser dei file**, i metadati corrispondenti vengono visualizzati nella finestra **Metadati** e nella sezione relativa ai metadati della scheda **Info**. Quando si fa clic in un qualsiasi altro punto, la finestra **Metadati** visualizza i metadati del file audio, del montaggio audio o del processo batch selezionati.

### Anteprima

La finestra dell'anteprima visualizza i metadati del file audio, del montaggio audio, o del processo batch selezionati.

### Modifica

Apri la finestra di dialogo **Metadati**, in cui è possibile visualizzare e modificare i metadati completi del file selezionato.

#### LINK CORRELATI

[Metadati](#) a pag. 107

[Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 109

[Modifica dei metadati](#) a pag. 110

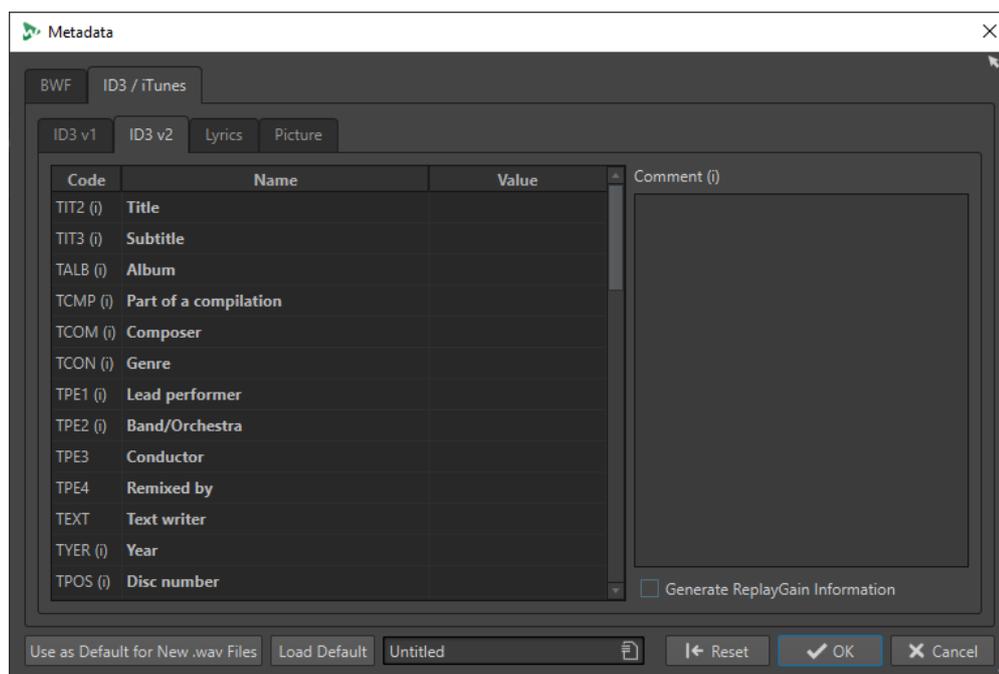
[Finestra Browser dei file](#) a pag. 48

## Finestra di dialogo Metadati

Questa finestra di dialogo consente di definire i metadati da incorporare nel file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Metadati**, aprire la finestra **Metadati** e fare clic su **Modifica**.

A seconda del tipo di file, i metadati vengono gestiti in maniera differente.



Finestra di dialogo Metadati per file WAV

Quando si apre la finestra di dialogo **Metadati** per i file che si trovano nell'**Editor audio**, è possibile modificare i metadati che sono salvati nel file audio. Tali metadati vengono salvati su disco successivamente.

Quando si apre la finestra di dialogo **Metadati** per i file che si trovano nella finestra **Montaggio audio**, è possibile modificare i metadati per i file audio che vengono creati nel corso del processo di renderizzazione del montaggio audio. Se si esegue la renderizzazione verso il formato WAV, i metadati verranno associati a questi file.

#### LINK CORRELATI

[Metadati](#) a pag. 107

[Finestra Metadati](#) a pag. 108

[Modifica dei metadati](#) a pag. 110

## Modifica dei metadati

È possibile modificare i metadati dei file audio, dei montaggi audio e dei processi batch.

#### PREREQUISITI

È stato aperto un file audio, un montaggio audio o un processo batch.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Metadati**, fare clic su **Modifica**.
  2. Nella finestra di dialogo dei metadati, definire le impostazioni desiderate.
  3. Fare clic su **OK**.
- 

#### LINK CORRELATI

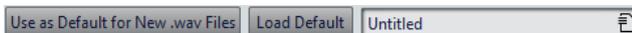
[Metadati](#) a pag. 107

[Finestra Metadati](#) a pag. 108

[Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 109

## Preset dei metadati

Nella finestra di dialogo **Metadati**, è possibile salvare i preset dei metadati e applicare tali preset ad altri file. I preset dei metadati possono essere applicati ai file WAV, MP3, MP4 e M4A.



L'opzione **Utilizza come valore predefinito per i nuovi file .wav** consente di definire un insieme di metadati predefinito.

Quando si crea un nuovo file e non vengono aggiunti metadati, vengono applicati al file i metadati predefiniti durante il salvataggio o la renderizzazione. Ad esempio, è possibile salvare o registrare file WAV con metadati BWF e aggiungere automaticamente un identificatore unico del materiale.

Per modificare il preset dei metadati predefinito, selezionare **Carica i valori predefiniti** e modificare il preset.

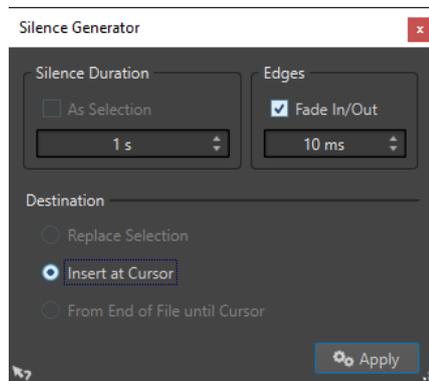
#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 109

## Finestra di dialogo Generatore di silenzio

Questa finestra di dialogo consente di inserire del silenzio in un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Generatore di silenzio**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio**, quindi fare clic su **Generatore di silenzio**.



### Durata del silenzio

L'opzione **Come la selezione** utilizza la durata della selezione audio attiva come durata del silenzio. Specificare la durata della sezione silenziosa nel campo valore seguente.

### Bordi

L'opzione **Fade-in/out** consente di eseguire una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della sezione silenziosa per ottenere delle transizioni più uniformi. Specificare la durata della dissolvenza nel campo valore seguente.

### Destinazione

- L'opzione **Sostituisci la selezione** consente di sostituire la selezione audio corrente con la sezione silenziosa.
- L'opzione **Inserisci al cursore** consente di inserire la sezione silenziosa alla posizione del cursore.
- L'opzione **Dalla fine del file fino al cursore** consente di estendere il file audio con silenzio fino alla posizione del cursore. Attivando questa opzione viene inoltre definita la durata del silenzio e ignorata l'impostazione **Durata del silenzio**.

### LINK CORRELATI

[Inserimento del silenzio](#) a pag. 112

## Sostituzione di una selezione con del silenzio

È possibile sostituire una sezione di un file audio con del silenzio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una selezione.
  2. Selezionare la scheda **Modifica**.
  3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Generatore di silenzio**.
  4. Nella finestra di dialogo **Generatore di silenzio**, impostare la durata del silenzio su **Come la selezione** e la destinazione su **Sostituisci la selezione**.
  5. Fare clic su **Applica**.
-

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Generatore di silenzio](#) a pag. 111

## Inserimento del silenzio

È possibile inserire una durata specifica di silenzio in qualsiasi posizione di un file audio.

---

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, impostare il cursore nel punto in cui si desidera che il silenzio inserito abbia inizio.
  2. Selezionare la scheda **Modifica**.
  3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Generatore di silenzio**.
  4. Nella finestra di dialogo **Generatore di silenzio**, disattivare **Come la selezione** e specificare la durata.
  5. Impostare la destinazione su **Inserisci al cursore**.
  6. Fare clic su **Applica**.
- 

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

[Finestra di dialogo Generatore di silenzio](#) a pag. 111

## Applicazione del 'Mute' a una selezione

La funzione **Silenziare la selezione** sostituisce la selezione con del silenzio reale.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, definire una selezione.
  2. Selezionare la scheda **Modifica**.
  3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Silenziare la selezione**.
- 

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

## Sostituzione dell'audio con un suono

È possibile sostituire una parte in un file audio con un suono, per coprire ad esempio una parola volgare.

---

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una selezione.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Bip di censura**.
4. Nella finestra di dialogo **Bip di censura**, specificare la frequenza e il livello del bip di censura.
5. Facoltativo: attivare l'opzione **Dissolvenza incrociata** e specificare la durata della dissolvenza incrociata.

Viene in tal modo creata una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della regione del bip di censura.

6. Fare clic su **Applica**.
- 

LINK CORRELATI

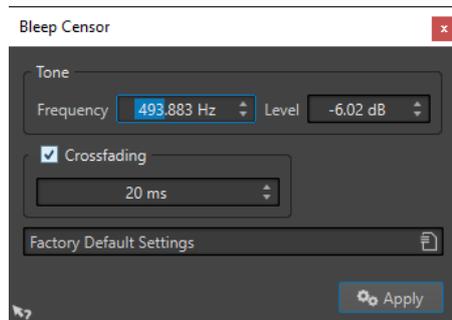
[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

[Finestra di dialogo Bip di censura](#) a pag. 113

## Finestra di dialogo Bip di censura

La finestra di dialogo **Bip di censura** consente di definire il suono del bip di censura.

- Per aprire la finestra di dialogo **Bip di censura**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio**, quindi fare clic su **Bip di censura** nella sezione **Segnale**.



### Frequenza

Consente di specificare la frequenza del bip di censura.

### Livello

Consente di specificare il livello del bip di censura.

### Dissolvenze incrociate

Se questa opzione è attivata, WaveLab Cast crea una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della regione del bip di censura per garantire una transizione più omogenea. È possibile specificare la durata della dissolvenza incrociata.

### Preset

Questo menu a tendina consente di salvare e ripristinare i preset dei bip di censura.

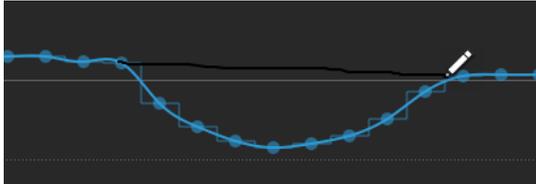
LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

[Sostituzione dell'audio con un suono](#) a pag. 112

## Ripristino delle forme d'onda con lo strumento penna

Lo strumento **Penna** consente di ridisegnare la forma d'onda direttamente nella finestra della forma d'onda. Può essere utilizzato per riparare rapidamente gli errori della forma d'onda. Lo strumento **Penna** può essere utilizzato se la risoluzione dell'ingrandimento è impostata su 1:8 (un pixel sullo schermo equivale a 8 campioni) o superiore.



- Per ridisegnare la forma d'onda, selezionare lo strumento **Penna** nella scheda **Modifica** dell'**Editor audio**, fare clic nella forma d'onda, quindi disegnare la nuova forma d'onda.
- Per ridisegnare la forma d'onda di entrambi i canali nello stesso momento, premere **Shift** durante il processo di disegno.

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

# Analisi audio

WaveLab Cast offre una serie completa di strumenti per l'analisi dell'audio e il rilevamento di qualsiasi tipo di errore.

Ad esempio, è possibile utilizzare il gruppo di indicatori audio o la funzione di **Analisi delle frequenze in 3D**. Sono disponibili numerosi strumenti per supportare la rilevazione di errori o anomalie in qualsiasi campione audio.

LINK CORRELATI

[Analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 125

[Analisi globale](#) a pag. 115

## Analisi globale

In WaveLab Cast è possibile eseguire delle operazioni di analisi avanzate sull'audio per identificare aree con proprietà specifiche. In questo modo, è possibile individuare aree problematiche come discontinuità o campioni contenenti clipping. È inoltre possibile verificare informazioni generali, come l'altezza di un suono.

Se si analizza una sezione di un file audio, WaveLab Cast esegue la scansione della sezione o del file audio ed estrae delle informazioni, le quali sono quindi visualizzate nella finestra di dialogo. WaveLab Cast contrassegna inoltre le sezioni del file che presentano caratteristiche specifiche, ad esempio, sezioni molto potenti o quasi silenziose. È quindi possibile navigare tra i vari punti, impostare marker o eseguire l'ingrandimento dei marker. Nella maggior parte delle schede, sono presenti impostazioni che determinano esattamente la modalità di esecuzione dell'analisi. Ciascuna scheda si riferisce a una particolare area di analisi.

È possibile eseguire l'analisi globale nella finestra di dialogo **Analisi globale**. In questa finestra di dialogo sono disponibili le seguenti schede che forniscono diversi tipi di analisi:

- La scheda **Picchi** consente di individuare singoli campioni con valori molto elevati.
- La scheda **Intensità acustica** consente di trovare sezioni con intensità elevata.
- La scheda **Altezza** consente di trovare l'altezza esatta di un suono o di una sezione.
- La scheda **Extra** fornisce informazioni su DC offset e profondità in bit significativa.
- La scheda **Errori** consente di individuare le discontinuità e le sezioni in cui l'audio è andato in clipping.

La maggior parte dei tipi di analisi fornisce un numero di posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, ecc. Questi punti sono definiti «hot point».

## Preparazione dell'analisi globale

La finestra di dialogo **Analisi globale** fornisce diverse opzioni di analisi.

---

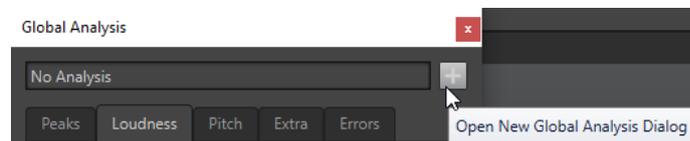
PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, selezionare un intervallo nel file audio che si desidera analizzare.

Se si desidera analizzare l'intero file, premere **Ctrl/Cmd - A**. Se è attivata l'opzione **Processa l'intero file se non è presente una selezione** nella finestra di dialogo **Preferenze dei file**

**audio**, viene automaticamente analizzato l'intero file, a condizione che non sia stata definita alcuna selezione.

2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Analisi**, fare clic su **Analisi globale**.
4. Facoltativo: fare clic su **Apri una nuova finestra di dialogo di analisi** in cima alla finestra di dialogo **Analisi globale** per aprire un'altra finestra di dialogo **Analisi globale**.



---

LINK CORRELATI

[Analisi globale](#) a pag. 115

## Scelta del tipo di analisi

È possibile eseguire diversi tipi di analisi. Ognuno di essi prevede una certa durata, quindi è necessario assicurarsi che nell'analisi siano inclusi solo i tipi necessari.

Selezionare i tipi di analisi nella finestra di dialogo **Analisi globale**, attivandoli nelle schede corrispondenti.

- Per includere l'analisi dei picchi, selezionare la scheda **Picchi** e attivare l'opzione **Trova picchi**.
- Per includere l'analisi dell'intensità acustica, selezionare la scheda **Intensità acustica** e attivare l'opzione **Analizza l'intensità acustica**.
- Per includere l'analisi dell'altezza, selezionare la scheda **Altezza** e attivare l'opzione **Individua l'altezza media**.
- Per includere l'analisi del DC Offset (rumore di massa), selezionare la scheda **Extra** e attivare l'opzione **Individua DC Offset**.
- Per includere l'analisi degli errori, selezionare la scheda **Errori** e attivare **Trova le discontinuità potenziali** e/o **Trova i campioni contenenti clipping**.

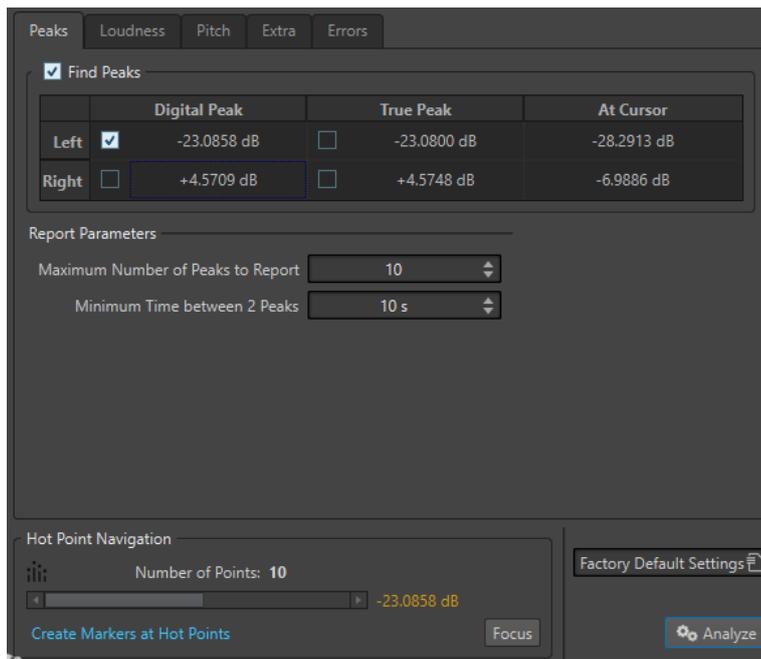
LINK CORRELATI

[Analisi globale](#) a pag. 115

## Scheda Picchi (Analisi globale)

In questa scheda è possibile regolare delle impostazioni utili per l'individuazione dei valori dei picchi digitali nell'audio, cioè singoli campioni con valori molto elevati.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Picchi**.



### Trova picchi

Consente di attivare l'analisi dei picchi.

### Picco digitale/Picco reale

Consente di visualizzare il picco maggiore nella sezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di picchi individuati nella selezione. È possibile utilizzare gli hot point per spostare il cursore tra i picchi.

### Al cursore

Consente di visualizzare il livello alla posizione del cursore file audio corrente al momento dell'analisi.

### Numero massimo di picchi da segnalare

Consente di limitare il numero di picchi segnalati. Ad esempio, con il valore **1** verrà segnalato solamente il picco più elevato.

### Tempo minimo tra 2 picchi

Consente di controllare la distanza tra i picchi, in modo che questi non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a **1 s**, si avrà sempre almeno un secondo tra i picchi segnalati.

### Risultati dell'analisi

Nei campi **Trova picchi** vengono visualizzati il picco più elevato all'interno della sezione analizzata e il livello del campione alla posizione del cursore della forma d'onda al momento dell'analisi.

LINK CORRELATI

[Analisi globale](#) a pag. 115

## Scheda Intensità acustica (Analisi globale)

In questa scheda è possibile definire una serie di impostazioni utili per trovare delle sezioni che vengono percepite dall'orecchio umano con intensità maggiore o minore. Per trovare sezioni con volume significativo, è necessario osservare una sezione audio di una certa lunghezza.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Intensità acustica**.

Le seguenti opzioni sono disponibili per le schede **Intensità acustica RMS** ed **EBU R-128**:

### Numero massimo di punti di intensità acustica da riportare

Consente di limitare il numero di hot point riportati. Vengono riportati solo i punti più elevati. Ad esempio, impostando un valore pari a **1**, verrà riportata solamente la sezione di intensità acustica più elevata o una delle sezioni che presentano lo stesso valore più alto.

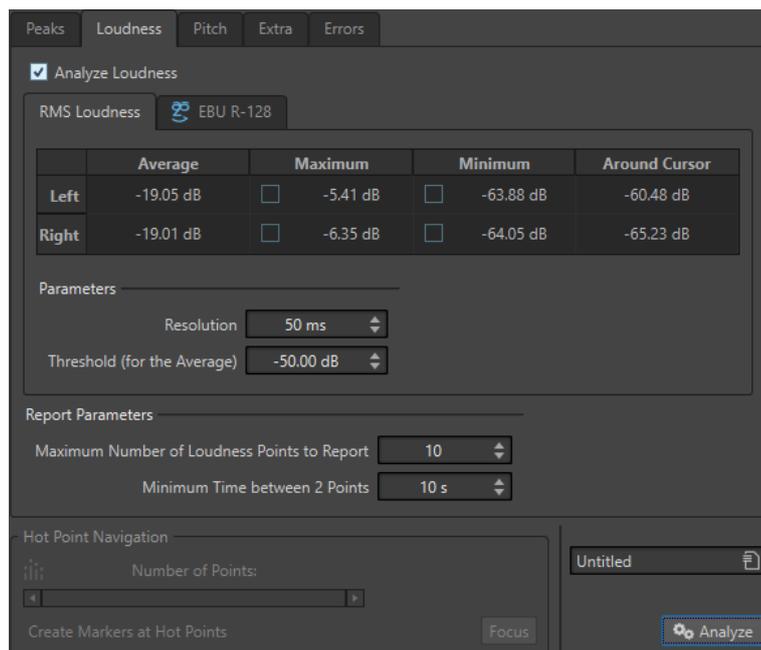
### Tempo minimo fra 2 punti

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a **1 s**, si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

### Analizza l'intensità acustica

Consente di attivare l'analisi dell'intensità acustica RMS.

## Scheda Intensità acustica RMS



### Analizza l'intensità acustica

Consente di attivare l'analisi dell'intensità acustica RMS.

### Media

Consente di visualizzare l'intensità acustica globale della selezione analizzata.

### Massimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con intensità acustica più alta nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni con intensità acustica elevata individuate nella selezione.

### Minimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con intensità più bassa nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di debole intensità acustica individuate nella selezione. In questo modo, vengono fornite informazioni adeguate sul rapporto segnale-rumore (SNR) del materiale audio.

### Intorno al cursore

Consente di visualizzare l'intensità acustica alla posizione del cursore del file audio al momento dell'analisi.

### Risoluzione

La lunghezza dell'audio da misurare e di cui trovare la media. Se tale valore viene ridotto, verranno rilevati brevi passaggi di audio forte/debole. Se viene aumentato, il suono dovrà essere forte/debole per un periodo maggiore per risultare un hot point.

### Soglia (per la media)

Consente di garantire che il valore medio sia calcolato correttamente per le registrazioni contenenti delle pause. Il valore qui impostato determina una soglia sotto la quale tutto l'audio individuato viene considerato silenzio e quindi escluso dal calcolo del valore medio.

## Scheda 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

### Intensità acustica integrata

Consente di visualizzare l'intensità acustica integrata della selezione analizzata, conosciuta anche come loudness del programma (program loudness), in conformità al valore di riferimento per l'analisi dell'intensità acustica. Viene qui indicata l'intensità acustica media dell'audio.

### Intervallo dell'intensità acustica

Consente di visualizzare l'intervallo dell'intensità acustica in conformità al valore di riferimento per l'analisi dell'intensità acustica. È basato su una distribuzione statistica dell'intensità acustica all'interno di un programma, escludendo in tal modo gli estremi.

### Intensità acustica a breve termine: Massima

Consente di visualizzare il livello della sezione di 3 secondi con intensità acustica più alta nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di intensità acustica elevata individuate nella selezione.

### Intensità acustica a breve termine: Minima

Consente di visualizzare il livello della sezione di 3 secondi con intensità acustica più bassa nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di intensità acustica più bassa individuate nella selezione. In questo modo, vengono fornite informazioni adeguate sul rapporto segnale-rumore (SNR) del materiale audio.

### Intensità acustica momentanea: Massima

Consente di visualizzare il livello della sezione molto breve con intensità acustica più alta (400 millisecondi) nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di intensità acustica elevata individuate nella selezione.

### Intensità acustica momentanea: Minima

Consente di visualizzare il livello della sezione molto breve con intensità acustica più bassa (400 millisecondi) nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di intensità acustica più bassa individuate nella selezione.

#### LINK CORRELATI

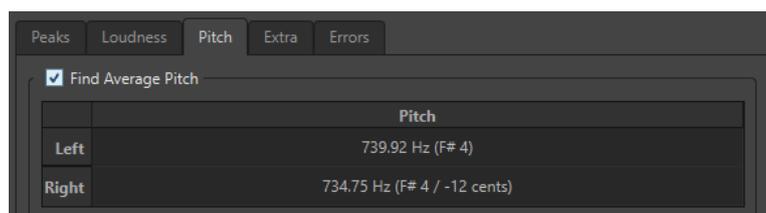
[Standard dell'intensità acustica EBU R-128](#) a pag. 27

[Analisi globale](#) a pag. 115

## Scheda Altezza (Analisi globale)

In questa scheda è possibile regolare una serie di impostazioni utili per individuare l'altezza media di una sezione audio.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Altezza**.



Le impostazioni disponibili in questa scheda consentono di ottenere informazioni relative al pitch shifting (trasposizione dell'altezza), ad esempio per regolare l'altezza di un suono in relazione a un altro suono. Il riquadro di visualizzazione mostra l'altezza per ciascun canale, in Hertz (Hz) e come semitoni e centesimi (centesimi di semitono). Poiché viene visualizzato il valore globale dell'intera sezione analizzata, i controlli hot point nella sezione inferiore della finestra di dialogo non sono utilizzati in questa scheda.

Linee guida di utilizzo per la scheda **Altezza**:

- Il risultato corrisponde a un valore medio per l'intera selezione.
- Il metodo funziona solo con materiale monofonico, non su accordi o armonie.
- L'algoritmo presuppone che la sezione analizzata disponga di un'altezza sufficientemente stabile.
- Il materiale deve essere relativamente ben isolato da altri suoni.
- È preferibile analizzare la porzione di sustain di un suono piuttosto che l'attacco. L'altezza non è solitamente stabile nel corso dell'attacco.
- Alcuni suoni sintetici possono avere un fondamentale (primo armonico) debole, disturbando così l'algoritmo.

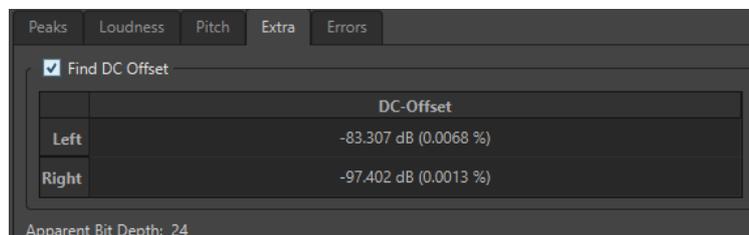
LINK CORRELATI

[Analisi globale](#) a pag. 115

## Scheda Extra (Analisi globale)

In questa scheda viene visualizzato il DC offset della sezione analizzata e la **Profondità in bit apparente**.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Extra**.



La **Profondità in bit apparente** tenta di individuare la precisione effettiva dell'audio. Si tratta di un'opzione utile se, ad esempio si desidera verificare se un file a 24 bit utilizza realmente i 24 bit o se il file era stato registrato con precisione a 16 bit e successivamente portato a 24 bit.

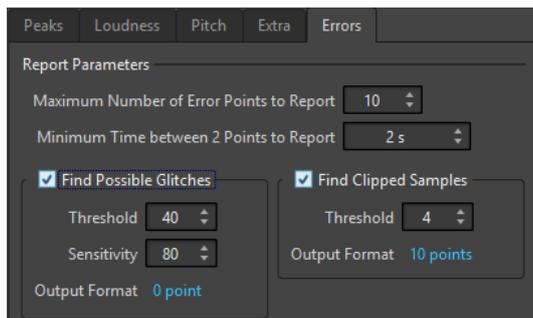
LINK CORRELATI

[Analisi globale](#) a pag. 115

## Scheda Errori (Analisi globale)

Questa scheda consente di trovare discontinuità e sezioni in cui si è verificato il clipping dell'audio.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Errori**.



### Numero massimo di punti di errore da riportare

Consente di limitare il numero di hot point segnalati.

### Tempo massimo fra 2 punti da riportare

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a **1 s**, si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

### Trova le discontinuità potenziali

Consente di attivare l'analisi delle discontinuità.

- Il parametro **Soglia** consente di impostare il valore in base al quale una modifica nel livello è considerata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.
- Il parametro **Sensibilità** è un valore di lunghezza che rappresenta il tempo in cui la forma d'onda deve superare la soglia affinché venga rilevata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.
- Il parametro **Formato di uscita** consente di visualizzare il numero di occorrenze di clipping rilevate dall'analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di punti** nell'angolo inferiore-sinistro della finestra di dialogo.

#### NOTA

Assicurarsi che i punti rilevati dall'algorithm rappresentino discontinuità reali. Aumentare il fattore di ingrandimento e avviare la riproduzione per verificare se i punti rilevati indicano realmente un problema.

---

### Trova i campioni contenenti clipping

Consente di attivare l'analisi dei clipping.

- Il parametro **Soglia** consente di verificare la presenza di un determinato numero di campioni consecutivi al valore massimo, per determinare se si è verificato il clipping. Il valore di **Soglia** determina il numero esatto di campioni consecutivi che devono essere presenti affinché il programma riporti un clipping.
- Il parametro **Formato di uscita** consente di visualizzare il numero di occorrenze di clipping rilevate dal processo di analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di punti** nell'angolo inferiore-sinistro della finestra di dialogo.

#### LINK CORRELATI

[Analisi globale](#) a pag. 115

## Individuazione degli errori

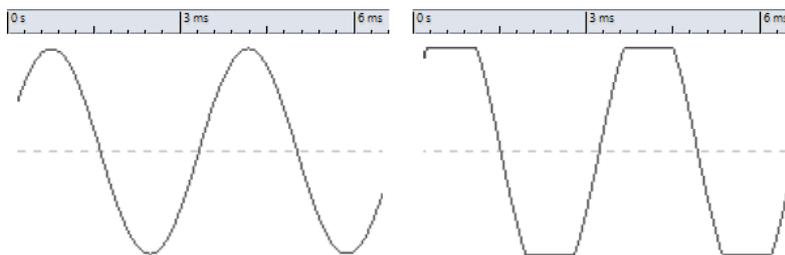
È possibile individuare gli errori nell'audio, come ad esempio discontinuità e sezioni in cui si è verificato il clipping.

Discontinuità

- Costituiscono dei malfunzionamenti nell'audio. Le discontinuità possono verificarsi a seguito di trasferimenti digitali problematici, operazioni di editing poco accurate, ecc. Queste possono manifestarsi nell'audio sotto forma di «click» o «pop».

Clipping

- Un sistema digitale ha un numero finito di livelli che possono essere rappresentati correttamente. Quando i livelli sonori registrati sono troppo elevati o il sistema non è in grado di gestire livelli generati da processamenti digitali, viene rilevato un forte clipping che può essere udito come una distorsione importante.



Forma d'onda seno prima e dopo il clipping.

### Risultato dell'analisi

Viene qui indicato il numero di istanze di clipping e di discontinuità trovate.

## Esecuzione di un'analisi globale

### PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**, fare clic su **Analisi globale**, quindi selezionare la scheda che si desidera includere nell'analisi.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, impostare i parametri.  
Nella maggior parte delle schede, sono presenti impostazioni che determinano la modalità di esecuzione dell'analisi.
  2. Se viene selezionata la scheda **Picchi** o **Intensità acustica**, spostare il cursore sulla posizione che si desidera analizzare.  
Nelle schede **Picchi** e **Intensità acustica** sono indicati i valori relativi alla posizione del cursore.
  3. Fare clic su **Analizza**.
- 

## Risultati dell'analisi globale

A seconda del tipo di analisi, vengono restituiti uno o più valori per l'audio analizzato.

Per le analisi di tipo **Altezza** ed **Extra**, viene restituito un solo valore. Gli altri tipi di analisi forniscono un numero di posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, ecc. Questi punti sono definiti hot point.

LINK CORRELATI

[Verifica dei risultati dell'analisi globale](#) a pag. 124

## Verifica dei risultati dell'analisi globale

I risultati dell'analisi globale sono contrassegnati con punti hot point. È possibile passare da un punto all'altro per visualizzare i risultati dell'analisi.

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**, fare clic su **Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, fare clic sulla scheda che rappresenta i valori che si desidera verificare.
2. Verificare la visualizzazione dei valori massimi/minimi nell'intera sezione analizzata.
3. Decidere quali di questi valori si desidera verificare.
4. Fare clic sul valore scelto.
5. Verificare il valore **Numero di punti** nella parte inferiore della finestra di dialogo.  
Il valore consente di visualizzare il numero di posizioni rilevate dall'analisi.
6. Utilizzare la barra di scorrimento sotto al valore **Numero di punti** per scorrere tra le posizioni trovate.  
Il cursore di modifica mostra la posizione nella finestra della forma d'onda.
7. Per visualizzare un'altra proprietà, fare clic sulla scheda corrispondente, quindi sul pulsante del valore.

NOTA

Il risultato dell'analisi viene salvato fino alla chiusura della finestra di dialogo o all'ulteriore selezione di **Analizza**.

---

LINK CORRELATI

[Esecuzione di un'analisi globale](#) a pag. 123

[Creazione di marker in corrispondenza degli hot point](#) a pag. 124

## Creazione di marker in corrispondenza degli hot point

La creazione dei marker in corrispondenza degli hot point consente di semplificare la visualizzazione dei risultati dell'analisi globale.

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**, fare clic su **Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare il tipo di analisi per il quale si desidera creare marker a livello degli hot point.  
È possibile aggiungere i marker per un solo canale alla volta.
2. Fare clic su **Crea dei marker presso gli hot point** in fondo alla finestra di dialogo **Analisi globale**.  
Dei marker temporanei vengono aggiunti a tutti gli hot point nel canale corrispondente.

---

#### RISULTATO

I marker sono definiti utilizzando il seguente principio: «Numero hot point (canale)». Ad esempio, un marker presso il terzo hot point nel canale a sinistra verrà etichettato «3 (L)».

#### LINK CORRELATI

- [Esecuzione di un'analisi globale](#) a pag. 123
- [Verifica dei risultati dell'analisi globale](#) a pag. 124
- [Focalizzazione sugli hot point](#) a pag. 125

## Focalizzazione sugli hot point

Dopo un'analisi globale, è possibile focalizzare la visualizzazione su un hot point specifico.

#### PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**, fare clic su **Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Utilizzare la barra di scorrimento **Numero di punti** per spostare l'indicatore nella posizione in cui ci si trova.
2. Fare clic su **Focus**.  
La finestra della forma d'onda esegue l'ingrandimento nel punto selezionato. La finestra di dialogo **Analisi globale** viene ridotta nella parte inferiore.
3. Per tornare alla visualizzazione a tutto schermo della finestra di dialogo **Analisi globale**, fare nuovamente clic sul pulsante **Focus**.

---

#### LINK CORRELATI

- [Esecuzione di un'analisi globale](#) a pag. 123
- [Creazione di marker in corrispondenza degli hot point](#) a pag. 124
- [Verifica dei risultati dell'analisi globale](#) a pag. 124

## Analisi delle frequenze in 3D

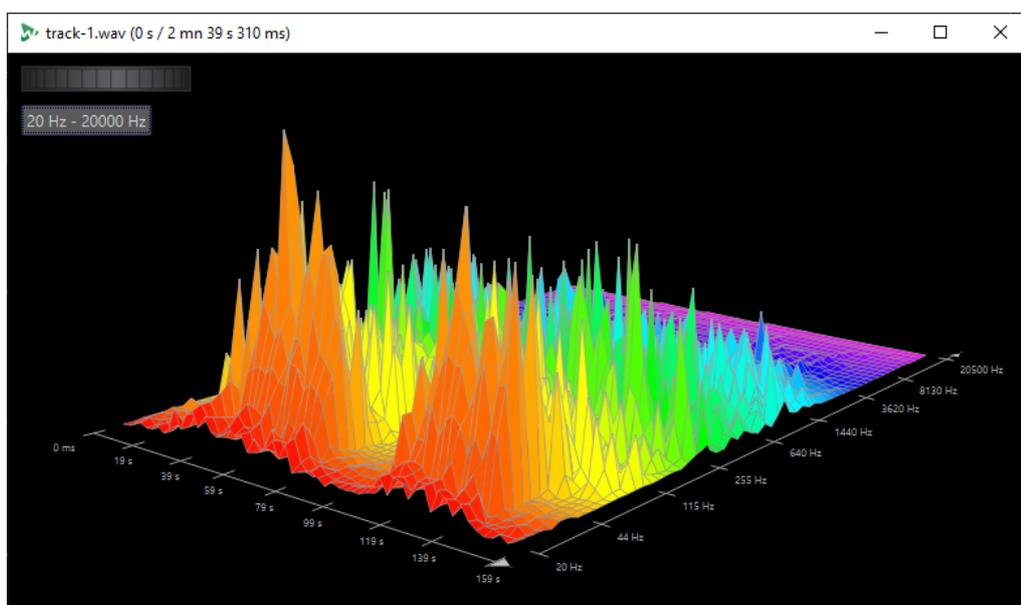
Mediante la funzione Analisi delle frequenze in 3D, è possibile visualizzare un file audio nel dominio delle frequenze.

Utilizzare la funzione Analisi delle frequenze in 3D per i seguenti scopi:

- Visualizzare la distribuzione dello spettro delle frequenze in un mix
- Identificare le frequenze che possono essere ridotte o enfatizzate come base per l'equalizzazione
- Visualizzare come sono costruiti diversi suoni

Una visualizzazione a onda (dominio temporale) informa circa l'inizio e la fine di un suono in un file, ma non contiene informazioni sui contenuti timbrici del file forniti invece da un grafico di frequenza (dominio delle frequenze). Il grafico utilizzato in WaveLab Cast è spesso indicato come un tracciato FFT (Fast Fourier Transform). Se viene selezionata una registrazione stereo, viene analizzato un mix dei due canali.

Il controllo a rotella consente di visualizzare lo spettro delle frequenze da diversi angoli. Ad esempio, è possibile aprire diverse finestre dell'**Analisi delle frequenze in 3D**, ciascuna con una prospettiva differente. Questo consente di ottenere una migliore visualizzazione di un grafico altrimenti troppo pieno.



#### LINK CORRELATI

[Creazione di un grafico per l'analisi delle frequenze in 3D a pag. 126](#)

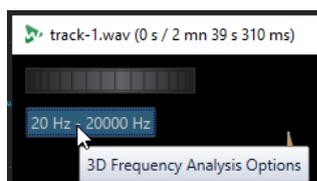
[Finestra di dialogo Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D a pag. 127](#)

## Creazione di un grafico per l'analisi delle frequenze in 3D

La lunghezza dell'audio selezionato influisce sull'accuratezza dell'analisi. Per selezioni brevi, il risultato è più dettagliato. Si consiglia di eseguire un'analisi separata dell'attacco nel quale sono presenti la maggior parte delle variazioni drastiche.

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, selezionare la sezione del file che si desidera analizzare. Se non si esegue alcuna selezione, viene analizzato l'intero file audio.
2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Analisi**, fare clic su **Analisi delle frequenze in 3D**.
4. Per modificare i parametri dell'analisi, fare clic su **Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D**.



5. Regolare i parametri e fare clic su **OK**.

L'audio viene analizzato nuovamente.

---

LINK CORRELATI

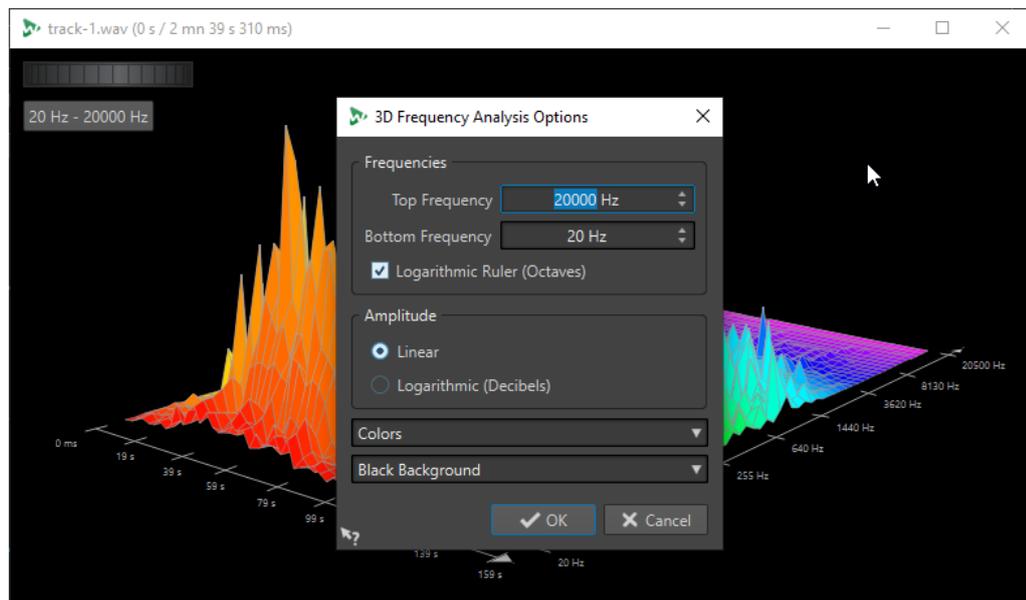
[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

[Finestra di dialogo Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 127

## Finestra di dialogo Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D

Nella finestra delle opzioni della finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D**, è possibile definire l'intervallo di frequenze analizzato e modificare l'aspetto del grafico per l'analisi delle frequenze in 3D.

- Nella finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D**, fare clic sul pulsante **Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D**.



### Frequenza superiore/Frequenza inferiore

Consente di specificare la frequenza superiore/inferiore dell'intervallo.

### Righello logaritmico (ottave)

Consente di dividere il righello delle frequenze in ottave con uguale spaziatura.

### Ampiezza

Selezionare se si desidera che i picchi siano proporzionali alla relativa ampiezza (**Lineare**) o potenza (**Logaritmico (decibel)**).

### Colori

Consente di definire lo schema di colori del grafico.

### Sfondo

Consente di definire il colore di sfondo.

LINK CORRELATI

[Analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 125

# Processamento offline

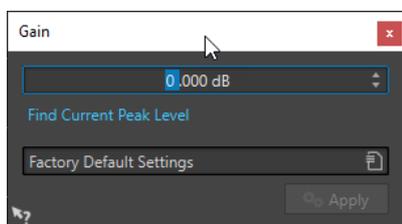
I processi offline sono utili per molti scopi e possono essere utilizzati ad esempio nel caso in cui il computer in uso non abbia una potenza sufficiente per gestire il processamento in tempo reale o se una determinata operazione di editing richiede più di un passaggio per la sua esecuzione.

Dopo il processamento il file audio viene alterato permanentemente.

## Finestra di dialogo Guadagno

In questa finestra di dialogo è possibile applicare un guadagno per modificare il livello di un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Guadagno**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio** e fare clic su **Guadagno** nella sezione **Livello**.



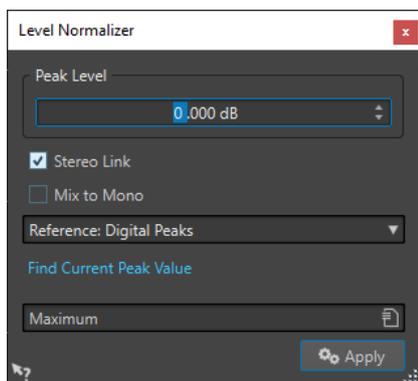
Fare clic su **Individua il valore di picco corrente** per ottenere un rapporto sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione). Questa funzione è utile per calcolare ad esempio, di quanto è possibile aumentare il guadagno complessivo di un file senza che si verifichi il clipping (superando gli 0 dB).

Questo processore consente anche di aggiungere un clipping. Il clipping si verifica quando il guadagno viene aumentato fino al punto in cui si produce una distorsione. Anche se generalmente questo non è l'effetto voluto, un clipping moderato può aggiungere un po' di punch al suono, ad esempio per accentuare l'attacco di una batteria.

## Finestra di dialogo Normalizzatore del livello

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore del livello**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio** e fare clic su **Livello** nella sezione **Livello**.



#### **Livello di picco**

Inserire il livello di picco (in dB) che si desidera assegnare alla selezione audio.

#### **Stereo Link**

Consente di applicare il guadagno a entrambi i canali.

#### **Riferimento**

In questo menu a tendina, selezionare se WaveLab Cast utilizza valori in campioni (picchi digitali) o valori analogici ricostruiti (picchi reali).

#### **Mix to Mono**

Consente di mixare il canale sinistro e destro. Il file mono risultante presenterà il livello di picco specificato. Questo assicura un mix senza clipping.

#### **Individua il valore di picco corrente**

Consente di creare un report sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione).

## **Normalizzatore dell'intensità acustica**

È possibile utilizzare il **Normalizzatore dell'intensità acustica** per ottenere un valore di intensità acustica specifico.

L'aumento dell'intensità acustica a un valore specifico può provocare il clipping. Per risolvere questo problema, è possibile inserire nel processamento un limitatore di picco (plug-in **Peak Master**). Il **Normalizzatore dell'intensità acustica** aumenta l'intensità acustica e allo stesso tempo limita i picchi nel segnale, se necessario, per raggiungere il valore desiderato.

Questo processo avviene in più passaggi: per prima cosa viene eseguita l'analisi e in seguito la renderizzazione finale.

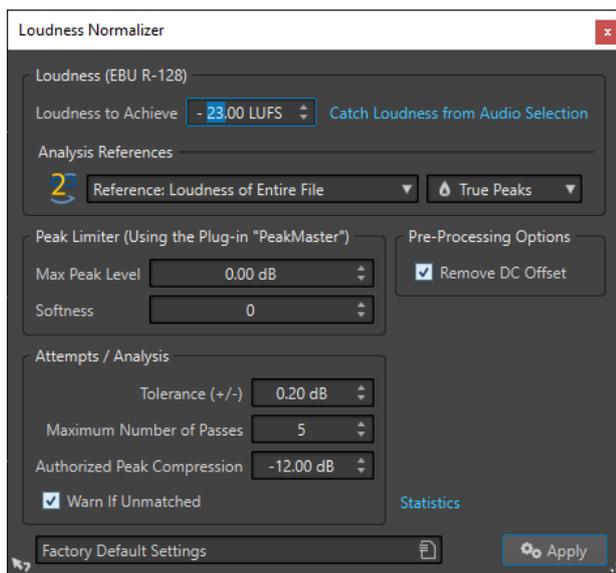
#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Normalizzatore dell'intensità acustica](#) a pag. 129

## **Finestra di dialogo Normalizzatore dell'intensità acustica**

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare l'intensità acustica di un file.

- Per aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore dell'intensità acustica**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio** e fare clic su **Intensità acustica** nella sezione **Livello**.



## Intensità acustica (EBU R-128)

### Intensità acustica da ottenere

Se risulta impossibile ottenere il valore di intensità acustica con una semplice modifica positiva del guadagno, è necessario applicare un limitatore che eviti il clipping.

Specificare qui il valore di intensità acustica che si desidera ottenere. In base allo standard EBU R-128, il livello consigliato per le trasmissioni è -23 LUFS.

Se si specifica un valore maggiore, potrebbe essere necessario un guadagno al di fuori delle normali capacità del limitatore. Questo può produrre una certa distorsione.

Si consiglia di utilizzare la funzione **Statistiche** dopo aver specificato un valore di intensità acustica. In questo modo si può conoscere il valore del guadagno necessario e se occorre applicare la limitazione di picco. Se è necessaria una limitazione forte, è possibile che la qualità audio peggiori. In questi casi viene visualizzato un messaggio di allerta dopo l'applicazione del processamento e viene offerta all'utente la possibilità di annullare l'operazione.

### Otteni il valore di intensità acustica dalla selezione audio

Consente di impostare l'**Intensità acustica da ottenere** sul valore di intensità acustica media rilevata nel file o nella selezione audio.

### Riferimento

Questo menu a tendina consente di selezionare un riferimento: l'intensità acustica dell'intero file (raccomandazione EBU R-128), la sezione audio di 3 secondi più forte in media (**Parte superiore dell'intervallo dell'intensità acustica**) o la sezione audio di 3 secondi più forte in assoluto (**Intensità acustica a breve termine massima**).

### Picchi

In questo menu a tendina, selezionare se WaveLab Cast deve limitare i valori in campioni (**Picchi digitali**) o i valori analogici ricostruiti (**Picchi reali**).

### Limitatore di picco

#### Livello di picco massimo

Specifica il livello di picco massimo dell'audio risultante. Più basso è il valore, inferiore sarà l'intensità acustica.

### **Morbidezza**

Influenza il modo in cui opera il peak master. Un'impostazione elevata massimizza l'effetto dell'intensità acustica percepita, ma può conferire una leggera ruvidezza al suono.

Modificare questo parametro in modo da ottimizzare il bilanciamento tra la qualità sonora e l'effetto che si desidera ottenere.

## **Opzioni di pre-processamento**

### **Rimuovi DC offset**

Il DC offset nel file influisce sul calcolo dell'intensità acustica. L'opzione **Rimuovi DC offset** consente di impostare il DC offset a zero. Si consiglia di tenere attivata questa opzione.

## **Tentativi/Analisi**

### **Tolleranza (+/-)**

Se il parametro **Intensità acustica da ottenere** richiede una limitazione del picco, viene ridotta anche l'intensità acustica di alcuni gradi. È impossibile calcolare in anticipo questo valore e quindi applicarlo automaticamente alla modifica di guadagno. Vengono invece effettuati diversi passaggi di simulazione per trovare il miglior guadagno possibile. Questa opzione consente di definire con precisione il risultato che si desidera ottenere.

### **Numero massimo di passaggi**

WaveLab Cast esegue il numero di passaggi necessario per garantire la precisione che si desidera ottenere. Utilizzare questa opzione per specificare il numero massimo di passaggi da eseguire.

### **Compressione dei picchi autorizzata**

Poiché una compressione eccessiva peggiora la qualità audio, è possibile specificare un limite per la compressione applicata. Questo valore può essere impostato tra -1 e -20 dB. Si consiglia di tenere su livelli bassi l'**Intensità acustica da ottenere** per avere risultati migliori in fase di renderizzazione.

### **Allerta se non ottenuto**

Se questa opzione è attivata, l'utente viene avvertito se il processo di normalizzazione non soddisfa il valore di intensità acustica da ottenere/la precisione desiderati.

### **Statistiche**

Aprire una finestra che riporta una serie di informazioni sul file da processare. Vengono visualizzati il DC offset, il valore di intensità acustica e il livello di picco correnti, nonché il guadagno necessario per ottenere l'intensità acustica desiderata. Viene inoltre notificato se è necessario applicare una limitazione.

### LINK CORRELATI

[Normalizzatore dell'intensità acustica](#) a pag. 129

[Standard dell'intensità acustica EBU R-128](#) a pag. 27

## **Dissolvenze nei file audio**

Un fade-in rappresenta un incremento graduale di livello, un fade-out un decremento graduale.

È possibile creare le dissolvenze selezionando un singolo tipo di dissolvenza per ciascun fade-in/fade-out.

## Creazione di fade-in e fade-out

---

### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
  3. A seconda del fatto che si desideri creare un fade-in o un fade-out, selezionare una delle seguenti opzioni nella sezione **Dissolvenza**:
    - Per applicare il tipo di dissolvenza predefinito, fare clic sulle icone **Fade-in** o **Fade-out**.
    - Per selezionare un altro tipo di dissolvenza, fare clic su **Fade-in** o **Fade-out** sotto la rispettiva icona. Dal menu a tendina, selezionare il tipo di dissolvenza che si desidera creare.
- 

## Applicazione di dissolvenze semplici

La funzione **Dissolvenza semplice** consente di applicare in maniera rapida un fade-in o un fade-out predefiniti a un file audio tramite una scorciatoia da tastiera.

La forma della dissolvenza viene regolata utilizzando le impostazioni **Fade-in** e **Fade-out** all'interno della sezione **Dissolvenze** della scheda **Modifica**.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una delle seguenti selezioni:
    - Dall'inizio del file audio fino al punto in cui si desidera far terminare il fade-in.
    - Dalla posizione in cui si desidera far iniziare il fade-out fino alla fine del file audio.
  2. Fare clic su **Ctrl/Cmd - D**.
- 

## Dissolvenze incrociate

Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out. È possibile creare automaticamente una dissolvenza incrociata quando si incolla una sezione audio in un'altra.

## Creazione di dissolvenze incrociate

Il materiale a cui generalmente si applica una dissolvenza incrociata può trovarsi in due diverse sezioni dello stesso file audio o in due diversi file audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, selezionare la sezione del file a cui si desidera applicare il fade-in.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Appunti**, fare clic su **Copia**.
4. Selezionare la sezione a cui si desidera applicare il fade-out.

La lunghezza di questa selezione determina la lunghezza effettiva della dissolvenza incrociata e viene visualizzata nella barra di stato. La sezione può essere all'interno del file audio selezionato o in un'altra finestra della forma d'onda. Tuttavia, la selezione non può essere più lunga della selezione appena copiata.

5. A seconda del fatto che si desideri creare un fade-in o un fade-out, selezionare una delle seguenti opzioni nella sezione **Appunti**:
- Per applicare il tipo di dissolvenza incrociata predefinita, fare clic sull'icona **Incolla con dissolvenza incrociata**.
  - Per selezionare un altro tipo di dissolvenza incrociata, fare clic su **Incolla con dissolvenza incrociata** sotto l'icona della dissolvenza incrociata. Dal menu a tendina, selezionare il tipo di dissolvenza incrociata che si desidera creare.
- 

#### RISULTATO

La dissolvenza incrociata viene creata. Qualsiasi materiale che originariamente si trovava dopo la selezione nel file nel quale si incolla viene spostato in modo che venga a trovarsi dopo il materiale incollato.

Qualsiasi materiale in eccesso nella selezione copiata viene visualizzato dopo la dissolvenza a pieno livello.

#### NOTA

Se entrambi i file dispongono già di sezioni a pieno livello nell'area della dissolvenza incrociata (ad esempio, se entrambi i file sono stati normalizzati), si possono verificare clipping e distorsione. Se ciò accade, ridurre l'ampiezza di entrambi i file di un valore compreso tra 3 e 6 dB e riprovare.

---

#### DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Riprodurre il file e regolare la dissolvenza incrociata, se necessario.

#### LINK CORRELATI

[Opzioni della funzione Incolla e dissolvenza incrociata](#) a pag. 133

## Opzioni della funzione Incolla e dissolvenza incrociata

Queste opzioni consentono di selezionare un tipo di dissolvenza incrociata da incollare.

- Selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio** e fare clic su **Incolla e dissolvenza incrociata** nella sezione **Appunti**.

#### **Lineare (guadagno costante)**

Il livello cambia in maniera lineare.

#### **Seno (potenza costante)**

Il livello cambia in base a una curva di seno, la potenza del mix rimane costante.

#### **Radice quadrata (potenza costante)**

Il livello cambia in base a una curva della radice quadrata, la potenza del mix rimane costante.

# Montaggio audio

Il montaggio audio rappresenta un ambiente di editing non distruttivo multitraccia che consente di organizzare, modificare, riprodurre e registrare le clip audio.

Il termine 'non distruttivo' indica che quando si elimina o si modifica una parte di un file audio, l'audio non viene eliminato o modificato in maniera permanente. Al contrario, un set di puntatori consente di tenere traccia delle modifiche, in modo da poterle annullare.

Il montaggio audio rappresenta un utilissimo strumento per l'assemblaggio e la renderizzazione di file per i podcast, per Spotify, YouTube, per i lavori multimediali, ecc.

## Terminologia di base

I montaggi audio possono contenere fino a 2 tracce audio mono o stereo e una traccia video. È possibile utilizzarli per strutturare il lavoro a livello grafico.

Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché alle posizioni di inizio e di fine nel file; le clip sono quindi in grado di riprodurre sezioni dei file audio sorgente. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

### LINK CORRELATI

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

[Creazione dei montaggi audio](#) a pag. 145

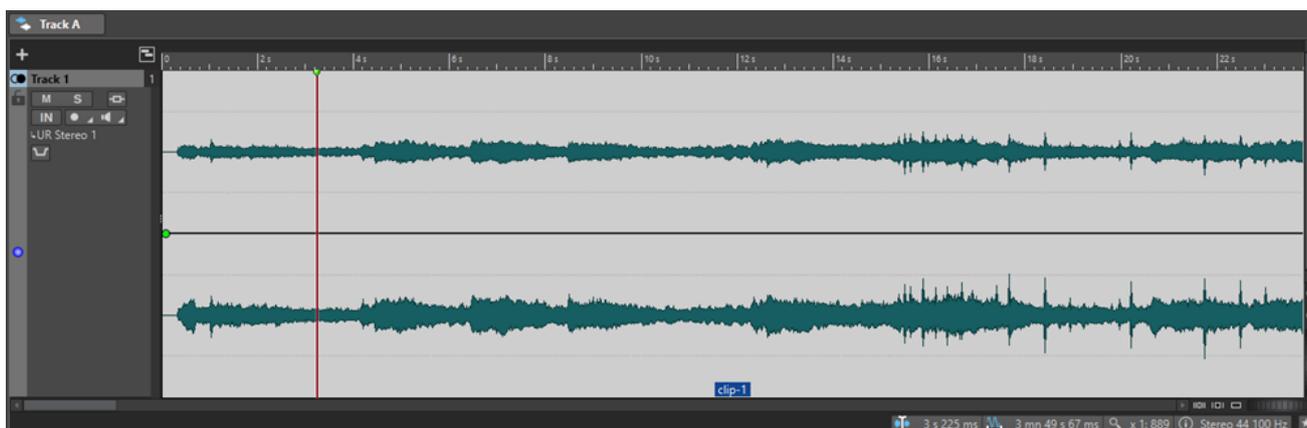
[Assemblaggio del montaggio audio](#) a pag. 150

[Modifica delle clip](#) a pag. 157

## Finestra di montaggio

La finestra del montaggio rappresenta la sezione del programma in cui viene assemblato il montaggio audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare i montaggi audio.

La finestra del montaggio offre una rappresentazione grafica delle tracce e delle clip.



### LINK CORRELATI

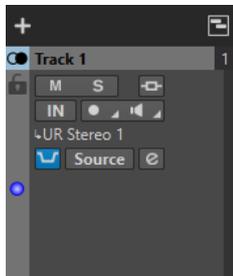
[Schede del montaggio audio](#) a pag. 139

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

## Area dei controlli delle tracce

L'area dei controlli delle tracce offre una serie di impostazioni e opzioni che riguardano ad esempio la modifica dell'ordine delle tracce, l'applicazione dello stato di Mute e Solo e l'assegnazione delle tracce. Ciascun tipo di traccia dispone di controlli dedicati.

È possibile scorrere tra le tracce e ridimensionarle.



L'area dei controlli delle tracce per le tracce mono e stereo

In cima all'area dei controlli delle tracce sono disponibili le seguenti opzioni:

### Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una traccia al montaggio audio.

#### LINK CORRELATI

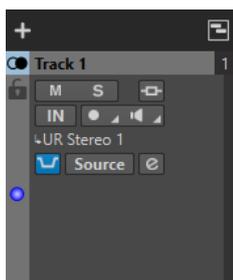
[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 135

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

## Area dei controlli delle tracce stereo e mono

L'area dei controlli delle tracce stereo e mono consente ad esempio di attivare lo stato di Mute e Solo per le tracce, aggiungere gli effetti delle tracce, specificare le opzioni di assegnazione, monitorare il segnale in ingresso e abilitare (armare) le tracce alla registrazione.

### Opzioni



L'area dei controlli delle tracce per le tracce mono e stereo

### Opzioni dell'area dei controlli delle tracce

#### Blocca

Disabilita tutte le forme di modifica sulla traccia.

#### Mute

Consente di mettere in mute la traccia.

#### Solo

Consente di riprodurre in solo la traccia.

### **Effetti**

Consente di aprire il menu a tendina **Effetti** in cui è possibile selezionare gli effetti per la traccia. Un'icona evidenziata indica che una traccia presenta degli effetti delle tracce.

### **Ingresso audio**

Consente di selezionare l'ingresso audio per la registrazione.

### **Registra**

Per poter eseguire una registrazione, è necessario abilitare alla registrazione (armare) le tracce corrispondenti. Se si fa clic sulla freccia, sono disponibili le seguenti opzioni:

**Proprietà del file per la registrazione:** apre una finestra di dialogo che consente di specificare il nome, la posizione e la risoluzione in bit del file audio che si intende registrare.

Se l'opzione **Arresta quando la posizione di registrazione raggiunge l'ultimo marker** è attivata, la registrazione viene arrestata quando la posizione di registrazione raggiunge l'ultimo marker visibile del montaggio. I marker nascosti non vengono tenuti in considerazione. È possibile creare e spostare l'ultimo marker nel corso della registrazione. Questa opzione è globale per tutti i montaggi audio.

Se l'opzione **Arresta quando la posizione di registrazione raggiunge il marker successivo** è attivata, la registrazione viene arrestata quando la posizione di registrazione raggiunge il successivo marker visibile del montaggio. I marker nascosti non vengono tenuti in considerazione. Questa opzione è globale per tutti i montaggi audio.

### **Monitora**

Consente di monitorare il segnale in ingresso.

### **Monitoraggio diretto**

Consente di monitorare il segnale in ingresso con una latenza inferiore. Se l'opzione **Monitoraggio diretto** è attivata, il segnale in ingresso viene monitorato direttamente senza passare attraverso il montaggio audio e i rispettivi effetti.

Per impostazione predefinita è attivato il **Monitoraggio diretto**.

### **Ducker attiv./disatt.**

Consente di attivare o disattivare la funzione di ducking. È possibile selezionare successivamente la traccia di voce modulatrice e regolare le impostazioni.

### **Sorgente**

Apri il menu **Tracce modulatrici** che consente di selezionare la traccia da utilizzare per il ducking.

### **Impostazioni del ducker**

Apri il plug-in **Ducker** che consente di modificare le impostazioni di ducking per la regolazione dell'effetto.

### **Modifica l'altezza di tutte le tracce**

La parte inferiore-sinistra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza di tutte le tracce contemporaneamente. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

### **Modifica l'altezza della traccia attiva**

La parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

### **Modifica l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto**

La parte inferiore-destra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto. Fare clic e trascinarsi per modificare l'altezza.

### **Indicatore di picco delle tracce**

L'indicatore di picco delle tracce mostra il livello del volume per le tracce audio. Questo indicatore si trova sul lato destro dell'area dei controlli delle tracce.

### **Menu a tendina Traccia**

Questo menu a tendina contiene tutte le opzioni relative alla traccia.

- Per aprire il menu a tendina **Traccia**, fare clic-destro nell'area dei controlli della traccia.

### **Aggiungi una traccia**

Aggiunge una traccia sotto la traccia attiva.

### **Suddividi in tracce mono sinistra/destra**

Consente di convertire la traccia stereo in due tracce mono che rappresentano i canali sinistro e destro di una traccia stereo. Questa operazione non altera in alcun modo il materiale audio.

### **Rimuovi la traccia**

Consente di rimuovere la traccia attiva.

### **Visualizza i controlli di ducking**

Attiva i controlli di ducking nell'area dei controlli delle tracce.

### **Menu Impostazioni delle tracce**

- Per aprire il menu **Impostazioni delle tracce**, fare clic sulla freccia in giù nella parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce.

### **Zoom avanti**

Mostra la traccia attiva all'altezza massima disponibile.

### **Zoom indietro**

Visualizza il maggior numero di tracce possibile.

### **Sposta la traccia verso l'alto/Sposta la traccia verso il basso**

Consente di spostare la traccia attiva verso l'alto o verso il basso.

### **Colore della traccia**

Consente di aprire un sotto menu in cui è possibile selezionare un colore per la traccia attiva.

#### LINK CORRELATI

[Ducking delle tracce](#) a pag. 175

[Impostazioni del ducker per le tracce](#) a pag. 176

[Monitoraggio in ingresso](#) a pag. 198

[Monitoraggio diretto](#) a pag. 199

[Indicatore di picco delle tracce](#) a pag. 139

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

## Area dei controlli delle tracce video

L'area dei controlli delle tracce video consente ad esempio di attivare/disattivare le miniature e visualizzare/nascondere i numeri dei fotogrammi del video. Sotto la traccia video, la traccia audio corrispondente presenta le stesse opzioni delle tracce mono e stereo.

### Opzioni



#### Nome della traccia

Consente di modificare il nome della traccia. Fare doppio-clic sul nome della traccia per aprire la finestra di dialogo **Nome della traccia** nella quale è possibile immettere un nome per la traccia.

#### Blocca

Disabilita tutte le forme di modifica sulla traccia.

#### Visualizza le miniature

Consente di attivare/disattivare le miniature della traccia video.

#### Visualizza i numeri dei fotogrammi

Consente di visualizzare ciascuna miniatura con il numero di fotogramma video corrispondente.

#### Modifica l'altezza di tutte le tracce

La parte inferiore-sinistra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza di tutte le tracce contemporaneamente. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

#### Modifica l'altezza della traccia attiva

La parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

#### Modifica l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto

La parte inferiore-destra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

### Menu a tendina Traccia

Questo menu a tendina contiene tutte le opzioni relative alla traccia.

- Per aprire il menu a tendina **Traccia**, fare clic-destro nell'area dei controlli della traccia.

#### Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una traccia sotto la traccia attiva.

#### Rimuovi la traccia

Consente di eliminare la traccia attiva.

### Menu Impostazioni delle tracce

- Per aprire il menu **Impostazioni delle tracce**, fare clic sulla freccia in giù nella parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce.

### Zoom avanti

Mostra la traccia attiva all'altezza massima disponibile.

### Zoom indietro

Visualizza il maggior numero di tracce possibile.

### Sposta la traccia verso l'alto/Sposta la traccia verso il basso

Consente di spostare la traccia attiva verso l'alto o verso il basso.

#### LINK CORRELATI

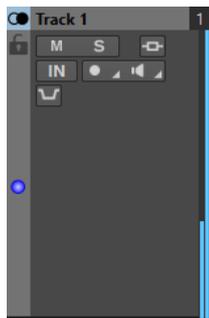
[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 135

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

## Indicatore di picco delle tracce

L'indicatore di picco delle tracce visualizza il livello del volume per il canale sinistro e destro delle tracce stereo. Questo indicatore si trova nel lato destro dell'area dei controlli delle tracce nella finestra **Montaggio audio**.

L'indicatore di picco delle tracce offre una panoramica di quali tracce stanno riproducendo l'audio e a quale livello approssimativo. La barra di sinistra mostra il livello del volume del canale stereo sinistro, mentre la barra di destra mostra il livello del volume del canale stereo destro.



#### LINK CORRELATI

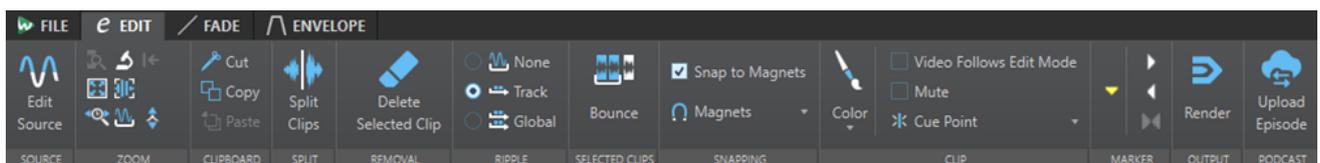
[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 135

## Schede del montaggio audio

Le diverse schede disponibili nella finestra **Montaggio audio** offrono l'accesso a una serie di strumenti di utility e opzioni per la modifica dei montaggi audio. Ad esempio, è possibile modificare le dissolvenze nelle clip, definire delle impostazioni di zoom e renderizzare il montaggio audio.

## Scheda Modifica (Montaggio audio)

- Nel **Montaggio audio** fare clic su **Modifica**.



## Sorgente

### Modifica la sorgente

Apri il file audio sorgente della clip nell'**Editor audio**.

## Ingrandimento

### Ingrandimento

Attiva lo strumento **Ingrandimento** che consente di definire un intervallo temporale sul quale viene eseguito uno zoom.

### Tempo

Apri un menu a tendina che consente di regolare il fattore di zoom in modo da visualizzare l'intervallo temporale selezionato. L'opzione **Ingrandimento 1:1** consente di impostare il fattore di ingrandimento in modo tale che un pixel sullo schermo rappresenti un campione.

Per modificare il fattore di ingrandimento, fare clic su **Modifica il fattore di ingrandimento**. Si apre così la finestra di dialogo **Fattore di ingrandimento**, in cui è possibile modificare le seguenti impostazioni:

- L'opzione **Definisci intervallo temporale** consente di specificare l'intervallo temporale da visualizzare.
- L'opzione **Campioni per pixel** consente di specificare il numero di campioni audio rappresentati da ciascun pixel.
- L'opzione **Pixel per campione** consente di specificare il numero di pixel utilizzati per rappresentare un singolo campione audio.

### Ingrandisci la selezione

Consente di ingrandire la finestra in modo che la selezione corrente occupi l'intera finestra del montaggio.

### Microscopio

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

### Visualizza tutto

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

### Visualizza l'intera clip

Consente di regolare la vista per la visualizzazione della clip attiva.

### Aumenta l'ingrandimento dell'audio (10 x)/Riduci l'ingrandimento dell'audio (10 x)

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento per grandi incrementi.

### Ingrandisci l'audio/Riduci l'ingrandimento dell'audio

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento per piccoli incrementi.

### Ingrandimento verticale/Riduzione ingrandimento verticale

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento delle forme d'onda con un livello più basso/alto.

### Livello

Consente di regolare il fattore di ingrandimento per visualizzare solo i campioni sotto al valore in dB selezionato.

### Riporta lo zoom a 0 dB

Consente di regolare il fattore di ingrandimento in modo da visualizzare i livelli audio fino a 0 dB.

## Appunti

### Taglia

Consente di tagliare l'intervallo audio selezionato e di posizionarlo negli appunti.

### Copia

Consente di copiare la clip attiva o l'intervallo audio selezionato e di posizionarli negli appunti.

### Incolla

Incolla il contenuto degli appunti.

## Suddividi

### Dividi le clip

Consente di suddividere le clip in corrispondenza della posizione del cursore di modifica o del cursore di riproduzione.

## Rimozione

### Elimina la clip selezionata/Elimina l'intervallo selezionato

Consente di eliminare la parte della clip che si trova all'interno dell'intervallo di selezione nella traccia attiva e sposta la sezione destra della clip verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

Se non è selezionato alcun intervallo, le clip selezionate vengono eliminate.

## Ripercussione

### Nessuno

Disattiva la funzione di spostamento automatico.

### Traccia

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip nella traccia attiva che si trovano a destra della clip modificata.

Questa funzione si applica anche in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip contemporaneamente.

### Globale

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip su tutte le tracce che si trovano a destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

## Clip selezionate

### Converti

Renderizza le clip selezionate e sostituisce le clip con una singola clip.

## Allineamento

### Scatta verso le calamite

Se questa opzione è attivata, gli elementi spostati, come ad esempio i bordi delle clip, i bordi della selezione temporale, il cursore e i marker scattano verso gli elementi magnetici che sono attivati nel menu a tendina **Calamite**.

### Calamite

Questo menu a tendina consente di definire quali elementi sono magnetici.

### Clip

#### Colore

Consente di applicare un colore alla clip attiva.

#### Modalità 'il video segue le modifiche'

Se questa opzione è attivata, il video nella finestra **Video** segue automaticamente ogni modifica apportata. Questo consente di vedere in maniera istantanea la posizione nel video in cui è in corso l'operazione di modifica.

#### Mute

Consente di mettere in mute la clip attiva.

#### Cue-point

Questo menu a tendina consente di regolare una serie di impostazioni relative ai cue-point.

- L'opzione **Imposta al cursore** consente di impostare il cue-point in una posizione fissa dall'inizio della clip.
- L'opzione **Imposta alla posizione dello spazio vuoto predefinito** consente di impostare il cue-point due secondi prima dell'inizio della clip.
- L'opzione **Segue il punto di fine del fade-in** consente di impostare il cue-point in corrispondenza del punto di fine del fade-in.
- L'opzione **Segue il punto di inizio del fade-out** consente di impostare il cue-point in corrispondenza del punto di inizio del fade-out.
- Se l'opzione **Cue-point di fine personalizzato** è attivata, è possibile impostare il cue-point di fine in corrispondenza di una posizione personalizzata rispetto alla fine della clip. Questa opzione consente di modificare singolarmente lo spazio vuoto per ciascuna clip.
- L'opzione **Offset della fine** apre la finestra di dialogo **Offset del cue-point di fine** in cui è possibile impostare il cue-point di fine in una posizione personalizzata rispetto alla fine della clip.

### Marker

#### Crea marker

Consente di creare un marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica. Sono disponibili i seguenti tipi di marker:

- Marker generico
- Marker di inizio della regione
- Marker di fine della regione
- Marker generici delle regioni

### Uscita

#### Renderizza

Apri la scheda **Renderizza**. È qui possibile definire delle impostazioni per la renderizzazione e renderizzare il montaggio audio.

## Podcast

### Carica l'episodio

Consente di caricare l'episodio di podcast in un servizio di hosting.

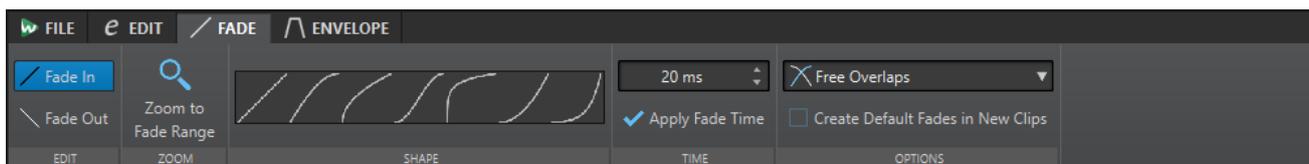
#### LINK CORRELATI

[Modifica dei file sorgente delle clip](#) a pag. 169

[Clip e cue-point](#) a pag. 168

## Scheda Dissolvenza (Montaggio audio)

- Nel **Montaggio audio** fare clic su **Processa**.



### Modifica

#### Fade-in/Fade-out

Consentono di alternare le impostazioni di fade-in e di fade-out.

### Ingrandimento

#### Zoom sull'intervallo della dissolvenza

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare la parte del fade-in/fade-out della clip attiva.

### Forma

#### Tipi di curva

Consentono di selezionare dei preset per le curve di dissolvenza.

- L'opzione **Lineare** consente di modificare il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (\*)** consente di modificare il livello in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Radice quadrata (\*)** consente di modificare il livello in base a una curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Sinusoidale** consente di modificare il livello in base a una curva sinusoidale.
- L'opzione **Logaritmico** consente di modificare il livello in base a una curva logaritmica.
- L'opzione **Esponenziale** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale.
- L'opzione **Esponenziale+** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale più pronunciata.

## Tempo

### Tempo di dissolvenza

Consente di specificare un tempo di fade-in/fade-out per la clip.

### Applica i tempi di dissolvenza

Consente di applicare i tempi di fade-in/fade-out della clip specificati.

## Opzioni

### Sovrapposizioni

Questo menu a tendina consente di impostare il comportamento di esecuzione automatica delle dissolvenze incrociate.

- Se l'opzione **Nessuna dissolvenza incrociata automatica** è attivata, non vengono eseguite dissolvenze incrociate automatiche quando le clip si sovrappongono.
- Se l'opzione **Sovrapposizioni libere** è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone a un'altra clip sulla stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

### Crea delle dissolvenze predefinite nelle nuove clip

Se viene attivata questa opzione, tutte le nuove clip otterranno la lunghezza e la forma di fade-in e fade-out predefinite. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze predefinite.

#### LINK CORRELATI

[Schede del montaggio audio](#) a pag. 139

## Scheda Inviluppo (Montaggio audio)

- Nel **Montaggio audio** fare clic su **Inviluppo**.



## Selettore

### Tipo di inviluppo

Consente di impostare il tipo di inviluppo. A seconda del tipo selezionato, sono disponibili diverse opzioni. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Nascondi tutto** nasconde tutti gli inviluppi.
- **Volume/Dissolvenze** visualizza solamente l'inviluppo del volume/delle dissolvenze.

## Ingrandimento

### Zoom sull'intervallo dell'inviluppo

Consente di regolare la vista per la visualizzazione dell'inviluppo attivo della clip attiva.

## Livello

### Reinizializza tutto

Consente di riportare l'inviluppo alla sua forma neutrale.

### Limita a 0 dB

Consente di sostituire i segmenti tra i punti di fade-in e fade-out con un segmento singolo neutrale.

### Metti in mute la selezione

Aggiunge dei punti di inviluppo del livello e crea una curva per mettere in mute la selezione portando il livello a zero con tempi di caduta e risalita predefiniti di 20 ms.

### Alza la selezione

Aggiunge dei punti di inviluppo del livello e crea una curva per aumentare il livello audio della selezione con tempi di caduta e risalita di 20 ms. È possibile trascinare il segmento creato verso l'alto e verso il basso per regolare il livello.

#### LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 170

[Schede del montaggio audio](#) a pag. 139

## Percorso del segnale nel montaggio audio

Il segnale audio passa attraverso le diverse sezioni di WaveLab Cast in un determinato modo.

1. Vengono letti i campioni audio.
2. Inviluppo delle clip
3. Le clip sono mixate nello slot della traccia (ad esempio, clip sovrapposte).
4. Impostazioni del livello della traccia
5. Ogni traccia viene mixata in un bus stereo inviato alla **Sezione Master**.

### Percorso del segnale nella Sezione Master

1. I canali/la frequenza di campionamento possono cambiare in ciascuno slot del plug-in.
2. Indicatori della **Sezione Master**
3. Riproduzione o renderizzazione del formato file

## Creazione dei montaggi audio

È possibile creare dei nuovi montaggi audio vuoti dotati di proprietà personalizzate.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
2. Selezionare **Montaggio audio > Personalizzato**.
3. Specificare la frequenza di campionamento del montaggio audio.
4. Fare clic su **Crea**.

---

#### RISULTATO

Il montaggio audio viene creato.

#### LINK CORRELATI

[Proprietà del montaggio audio](#) a pag. 148

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 146

## Creazione di montaggi audio da un file audio

È possibile creare un montaggio audio a partire da un file audio o da una selezione temporale in un file audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire il file audio a partire dal quale si desidera creare un nuovo montaggio audio.
2. Facoltativo: se si desidera aprire una specifica parte del file audio in un nuovo montaggio audio, definire una selezione temporale nel file audio.
3. Fare clic-destro sulla scheda del file audio.
4. Selezionare **Crea un montaggio audio > Dal file audio corrente**.
5. Nella finestra di dialogo **Crea un montaggio audio da un file audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per aprire il file audio in un nuovo montaggio audio, selezionare **File intero**.
  - Per aprire in un nuovo montaggio audio la selezione temporale definita nel file audio, selezionare **Selezione temporale corrente**.
6. Facoltativo: eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per importare i marker del file audio nel nuovo montaggio audio, attivare l'opzione **Importa i marker**.
  - Per dividere il file audio in corrispondenza dei marker delle regioni generici, attivare l'opzione **Dividi ai marker delle regioni generici**.
7. Fare clic su **OK**.

---

### RISULTATO

Il file audio si apre in un nuovo montaggio audio.

### LINK CORRELATI

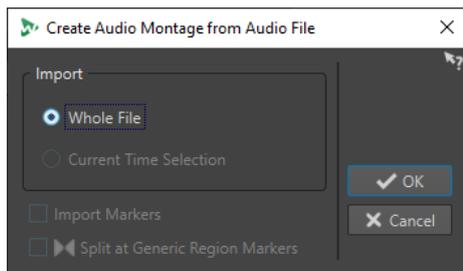
[Finestra di dialogo Crea un montaggio audio da un file audio](#) a pag. 146

## Finestra di dialogo Crea un montaggio audio da un file audio

In questa finestra di dialogo è possibile specificare se aprire il file audio o una selezione temporale all'interno di un file audio sotto forma di un nuovo montaggio audio. È anche possibile specificare se importare i marker nel nuovo montaggio audio ed eseguire una suddivisione in corrispondenza di determinati marker.

Per aprire la finestra di dialogo **Crea un montaggio audio da un file audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic-destro sulla scheda di un file audio e selezionare **Crea un montaggio audio > Dal file audio corrente**.
- Aprire un file audio nell'**Editor audio**, selezionare **File > Nuovo > Dal file corrente**, selezionare **Dal file audio corrente** e fare clic su **Crea**.



### File intero

Se questa opzione è attivata, il file audio viene aperto in un nuovo montaggio audio.

### Selezione temporale corrente

Se questa opzione è attivata, la selezione temporale definita nel file audio viene aperta in un nuovo montaggio audio.

### Importa i marker

Se questa opzione è attivata, i marker all'interno del file audio vengono importati nel nuovo montaggio audio.

### Dividi ai marker di una regione generica

Se questa opzione è attivata e il file audio contiene dei marker delle regioni generici, il file viene suddiviso in corrispondenza delle posizioni dei marker quando viene importato in un nuovo montaggio audio. L'audio al di fuori dei bordi dei marker viene rimosso.

#### LINK CORRELATI

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 146

## Modalità alternative di creazione di nuovi montaggi audio

Sono disponibili diversi modi per creare un nuovo montaggio audio.

- Convertendo dei file wave in un montaggio audio
- Duplicando dei montaggi audio
- Premendo **Ctrl / Opt** e trascinando una scheda di un montaggio nella barra delle schede

#### LINK CORRELATI

[Duplicati dei montaggi audio](#) a pag. 147

## Duplicati dei montaggi audio

È possibile duplicare i montaggi audio in vari modi. Questa funzionalità consente di creare rapidamente dei nuovi montaggi audio utilizzando le stesse proprietà e gli stessi file audio dei montaggi audio precedentemente creati.

Sono disponibili le seguenti varianti dei duplicati dei montaggi audio:

### Vuoto (con le stesse proprietà)

Crea un nuovo montaggio audio con le impostazioni dei canali e la frequenza di campionamento del montaggio audio originale, senza alcuna clip.

### Duplicato esatto (usando gli stessi file audio)

Crea un duplicato esatto del montaggio audio originale e consente alle nuove clip di fare riferimento ai file audio originali. Il montaggio audio duplicato utilizza le stesse

impostazioni dei canali e la stessa frequenza di campionamento del montaggio audio originale.

Questa funzione è utile se si desidera creare diverse versioni del montaggio audio, ad esempio per provare differenti variazioni. Tuttavia, eventuali modifiche o processi applicati ai file audio veri e propri si rifletteranno in tutti i montaggi audio.

È anche possibile premere **Ctrl/Cmd**, trascinare una scheda e rilasciarla sulla barra delle schede per creare un duplicato esatto di un montaggio audio.

#### LINK CORRELATI

[Duplicazione dei montaggi audio](#) a pag. 148

## Duplicazione dei montaggi audio

---

#### PROCEDIMENTO

1. Aprire il montaggio audio che si desidera duplicare.
  2. Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **File**.
  3. Selezionare **Nuovo > Montaggio audio > Dal file corrente**.
  4. Nella sezione **Dal montaggio audio corrente**, selezionare una delle seguenti opzioni:
    - **Vuoto (con le stesse proprietà)**
    - **Duplicato esatto (usando gli stessi file audio)**
  5. Fare clic su **Crea**.
- 

#### RISULTATO

Un duplicato del montaggio audio si apre in una nuova scheda.

#### LINK CORRELATI

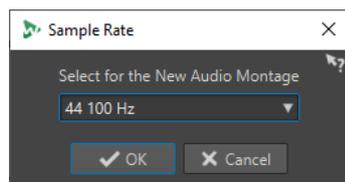
[Duplicati dei montaggi audio](#) a pag. 147

## Proprietà del montaggio audio

Nelle **Proprietà del montaggio audio** è possibile definire la frequenza di campionamento del montaggio audio.

Per aprire le impostazioni relative alla frequenza di campionamento per il montaggio audio selezionato, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per aprire le impostazioni relative alla frequenza di campionamento per il montaggio audio selezionato, selezionare la scheda **File** e fare clic su **Info**.
- Fare clic sul pulsante **Proprietà del montaggio audio** nella parte inferiore-destra della finestra del montaggio. Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**.



## Modifica della frequenza di campionamento dei montaggi audio

È possibile modificare la configurazione dei canali dei montaggi audio nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella parte inferiore-destra della finestra del montaggio, fare clic sul pulsante **Proprietà del montaggio audio**.
  2. Nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**, selezionare una nuova frequenza di campionamento.
  3. Fare clic su **OK**.
- 

### LINK CORRELATI

[Proprietà del montaggio audio](#) a pag. 148

## Riferimenti non validi ai file audio

Un montaggio audio è costituito da dei riferimenti a uno o più file audio. Questi riferimenti possono risultare non validi se si spostano ad esempio i file audio in un'altra posizione sull'hard disk. WaveLab Cast individua i riferimenti non validi e consente di specificare delle nuove posizioni file o di sostituire il file audio mancante con un altro file audio.

### LINK CORRELATI

[Riparazione dei riferimenti non validi ai file audio](#) a pag. 149

[Finestra di dialogo File mancanti](#) a pag. 150

## Riparazione dei riferimenti non validi ai file audio

Quando si apre un montaggio audio contenente dei riferimenti non validi ai file audio, si apre automaticamente la finestra di dialogo **File mancanti**.

---

### PROCEDIMENTO

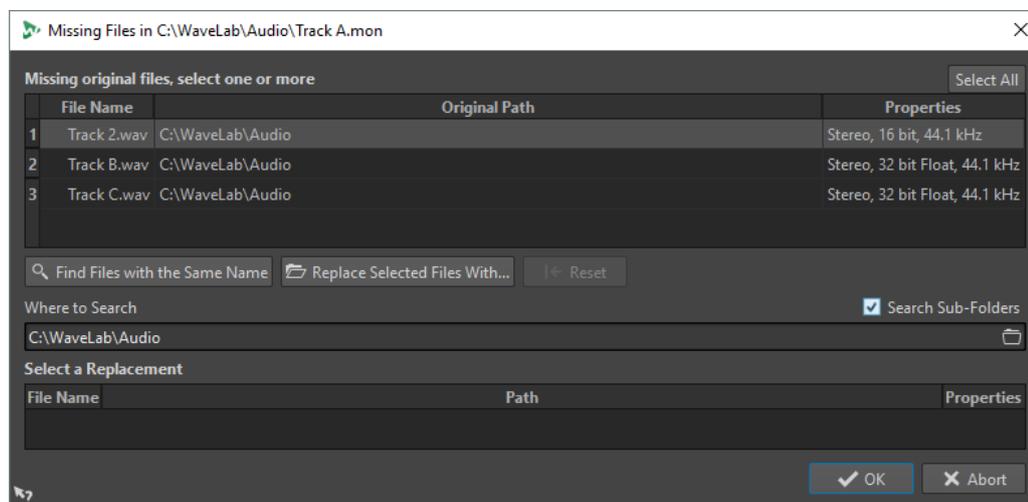
1. Nella finestra di dialogo **File mancanti**, selezionare i riferimenti ai file audio mancanti che si intende riparare.
  2. Nel campo **Dove cercare**, specificare la posizione file del nuovo riferimento al file audio.
  3. Facoltativo: attivare l'opzione **Cerca nelle sotto-cartelle** per includere le sotto cartelle nella ricerca.
  4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Per fare in modo che WaveLab Cast cerchi automaticamente i file audio aventi lo stesso nome dei file mancanti, fare clic su **Trova i file che hanno lo stesso nome**.  
Nel campo **Seleziona un sostituto**, selezionare i nuovi riferimenti ai file audio e fare clic su **OK**.
    - Per selezionare i file audio per la sostituzione dei file mancanti, fare clic su **Sostituisci i file selezionati con**, selezionare i nuovi file e fare clic su **Apri**.
- 

### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo File mancanti](#) a pag. 150

## Finestra di dialogo File mancanti

Questa finestra di dialogo viene visualizzata quando, all'apertura di un montaggio audio, alcuni file audio a cui esso fa riferimento non possono essere individuati. È possibile cercare i file o selezionare dei sostituti.



### File di origine mancanti

Sono qui elencati i file che non è possibile individuare. Ogni file può essere sostituito da un file esistente. Per cercare sostituti a più file, selezionare i file e specificare un nuovo percorso nel campo **Dove cercare**.

Un file con un segno di spunta verde è associato a un sostituto valido. Un file con un segno di spunta rosso non è ancora associato a un sostituto valido, ma sono disponibili possibili sostituti nella parte inferiore di questa finestra di dialogo.

### Trova i file che hanno lo stesso nome

Questa opzione consente a WaveLab Cast di individuare tutti i file con lo stesso nome nella cartella specificata nel campo **Dove cercare**.

### Sostituisci i file selezionati con

Consente di sostituire i file mancanti con un singolo file specifico.

### Reinicializza

Consente di rimuovere tutti i possibili sostituti dei file mancanti selezionati.

### Dove cercare

Consente di specificare una posizione di ricerca dei file. Fare clic su **Trova i file che hanno lo stesso nome** per avviare la ricerca.

### Elenco dei sostituti

Consente di elencare i file che possono essere utilizzati come sostituti. È inoltre possibile trascinare un file nell'elenco da Esplora file/macOS Finder.

## Assemblaggio del montaggio audio

Il montaggio audio viene assemblato aggiungendo tracce e clip.

LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 151

[Clip](#) a pag. 153

## Tracce

Le tracce rappresentano la struttura utilizzata per organizzare le clip. È possibile aggiungere tracce mono, tracce stereo e tracce video.

- Le tracce mono e stereo consentono di aggiungere delle clip a un montaggio audio.
- Le tracce video consentono di aggiungere dei video a un montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Traccia video](#) a pag. 237

[Aggiunta di tracce](#) a pag. 151

## Aggiunta di tracce

È possibile aggiungere tracce stereo, tracce mono e tracce video.

---

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic su **+** in cima all'area dei controlli delle tracce.
  - Fare clic-destro nell'area dei controlli delle tracce per aprire il menu a tendina **Traccia** e selezionare **Aggiungi una traccia**.
2. Selezionare il tipo di traccia che si desidera aggiungere al proprio montaggio audio.

---

LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 151

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

## Spostamento delle tracce nell'elenco tracce

È possibile spostare le tracce verso l'alto o verso il basso nell'elenco tracce.

---

OPZIONI

- Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare una traccia e trascinarla verso l'alto o verso il basso nell'elenco tracce.
- In fondo all'area dei controlli delle tracce, fare clic sulla freccia in giù e selezionare **Sposta la traccia verso l'alto** o **Sposta la traccia verso il basso**.

---

LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 151

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

## Ridimensionamento delle tracce

È possibile ridimensionare liberamente l'altezza e la larghezza delle tracce.

Sono disponibili diversi modi per ridimensionare l'altezza e la larghezza delle tracce, in base al punto dell'area dei controlli di ciascuna traccia in cui si fa clic e trascinamento.

---

OPZIONI

- Per modificare l'altezza di tutte le tracce contemporaneamente, fare clic e trascinamento sulla parte inferiore-sinistra dell'area dei controlli di una delle tracce.

- Per modificare l'altezza della traccia attiva, fare clic e trascinamento sulla parte inferiore-centrale dell'area dei controlli della traccia.
  - Per modificare l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto di essa in maniera proporzionale, fare clic e trascinamento sulla parte inferiore-destra dell'area dei controlli della traccia.
- 

LINK CORRELATI

[Tracce a pag. 151](#)

[Area dei controlli delle tracce a pag. 135](#)

## Rimozione di tracce

Rimuovere una traccia con clip provoca anche la rimozione delle clip. Tuttavia, i file audio a cui si riferiscono le clip non vengono influenzati.

PROCEDIMENTO

- Fare clic-destro nell'area di controllo della traccia che si desidera rimuovere e fare clic su **Rimuovi la traccia**.
- 

LINK CORRELATI

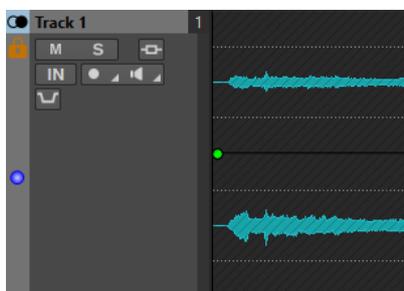
[Tracce a pag. 151](#)

[Area dei controlli delle tracce a pag. 135](#)

## Blocco e sblocco delle tracce

È possibile bloccare le tracce per impedirne lo spostamento, la modifica o l'eliminazione accidentale.

- Per bloccare una traccia, fare clic sul pulsante **Blocca** della traccia nell'area di controllo.



- Per sbloccare una traccia, fare nuovamente clic sul pulsante **Blocca**.

LINK CORRELATI

[Tracce a pag. 151](#)

[Area dei controlli delle tracce a pag. 135](#)

## Suddividere le tracce stereo in tracce mono

È possibile suddividere le tracce stereo in tracce mono di tipo sinistra/destra o centrale/laterale. Si tratta di una divisione virtuale che non influisce sui file audio né comporta la creazione di nuovi file.

#### PROCEDIMENTO

- Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic-destro nell'area dei controlli della traccia che si desidera dividere e selezionare **Suddividi in tracce mono sinistra/destra**.

#### RISULTATO

La traccia viene divisa. Se sono presenti delle clip nella traccia, i due lati stereo sono ora clip separate ed è possibile spostarle e modificarle in maniera indipendente.

Le tracce mono vengono automaticamente raggruppate e possono essere spostate e ridimensionate solo insieme.

#### LINK CORRELATI

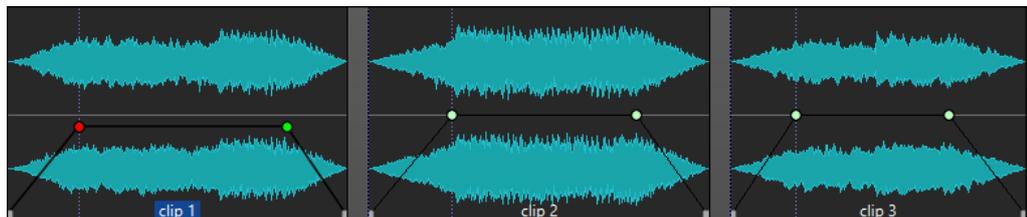
[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

## Clip

I file audio inseriti nei montaggi audio vengono rappresentati come clip. Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, comprese le relative posizioni di inizio e di fine nel file, le dissolvenze, ecc. Questo consente alle clip di riprodurre piccole porzioni dei relativi file audio sorgente.

Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente. Poiché una clip fa riferimento solo al file sorgente originale, non contiene dati audio. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

È possibile visualizzare le clip del montaggio audio attivo nella finestra **Clip**.



3 clip in una traccia

#### LINK CORRELATI

[Modifica delle clip](#) a pag. 157

## Inserimento di file audio nei montaggi audio

Quando si inseriscono dei file audio nei montaggi audio, i file audio sono rappresentati come clip. I file audio possono essere inseriti nei montaggi audio in vari modi.

#### LINK CORRELATI

[Clip](#) a pag. 153

[Inserimento di file audio nei montaggi audio mediante trascinamento](#) a pag. 154

[Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite il menu contestuale](#) a pag. 154

[Inserimento dei file audio nei montaggi audio utilizzando la funzione di copia e incolla](#) a pag. 154

[Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite Esplora file/macOS Finder](#) a pag. 155

[Inserimento di file audio nei montaggi audio utilizzando la finestra del browser dei file](#) a pag. 155

[Inserimento delle regioni dei file audio nei montaggi audio mediante trascinamento](#) a pag. 155

[Inserimento dei file audio nei montaggi audio mediante copia da altri montaggi audio](#) a pag. 156

[Inserimento di file audio stereo in tracce mono o viceversa](#) a pag. 156

[Inserimento delle clip nei montaggi audio utilizzando la finestra Clip](#) a pag. 157

## Inserimento di file audio nei montaggi audio mediante trascinamento

È possibile trascinare un file audio o una sezione di un file audio dalla finestra della forma d'onda alla finestra del montaggio per inserirli nel montaggio audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere il file audio intero nel montaggio audio, trascinare la scheda del file sulla scheda di un montaggio audio e rilasciarla su una traccia.
  - Per aggiungere una parte del file audio nel montaggio audio, selezionare la parte audio che si intende aggiungere, trascinarla nella scheda del montaggio audio e rilasciarla su una traccia.

---

### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

## Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite il menu contestuale

Il menu contestuale della finestra del montaggio consente di inserire dei file audio nei montaggi audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic-destro su un'area vuota di una traccia.
2. Nel menu a tendina, fare clic su **Inserisci i file audio** e selezionare il file audio che si desidera inserire nella traccia.

---

### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

## Inserimento dei file audio nei montaggi audio utilizzando la funzione di copia e incolla

È possibile copiare e incollare un file audio o una sezione di un file audio dalla finestra della forma d'onda alla finestra del montaggio per inserirli nel montaggio audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, selezionare la sezione audio a cui si desidera che la clip faccia riferimento.
  2. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Copia**, oppure premere **Ctrl/Cmd - C**.
  3. Nella finestra del montaggio, selezionare la traccia nella quale si desidera inserire la clip. La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
  4. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**, oppure premere **Ctrl/Cmd - V**.
-

#### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

## Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite Esplora file/macOS Finder

È possibile copiare e incollare un file audio da Esplora file/macOS Finder alla finestra del montaggio per inserirlo nel montaggio audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. In Esplora file/macOS Finder, selezionare un file audio e premere **Ctrl/Cmd - C**.
2. Nella finestra del montaggio, impostare il cursore di modifica alla posizione in cui si desidera inserire la clip.
3. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**, oppure premere **Ctrl/Cmd - V**.

---

#### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

## Inserimento di file audio nei montaggi audio utilizzando la finestra del browser dei file

È possibile trascinare un file audio dalla finestra **Browser dei file** alla finestra del montaggio per inserirlo nel montaggio audio.

#### NOTA

È inoltre possibile eseguire questa operazione in Esplora file/macOS Finder.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Browser dei file**.
2. Nella finestra **Browser dei file**, selezionare i file audio ai quali si desidera che la clip faccia riferimento, quindi trascinarli su una traccia.

---

#### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 48

## Inserimento delle regioni dei file audio nei montaggi audio mediante trascinamento

Se in un file audio sono state definite delle regioni, è possibile trascinarle dalla finestra **Browser dei file** a una traccia.

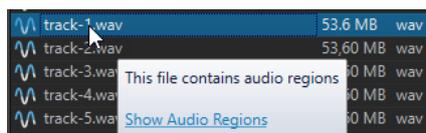
---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Browser dei file**.
2. Nella finestra **Browser dei file**, selezionare il file audio da cui si desidera inserire le regioni dei marker nel montaggio audio.

Nella parte destra della finestra **Browser dei file**, la sezione delle regioni audio mostra le regioni dei marker del file selezionato. Questa sezione è nascosta per impostazione

predefinita. Per visualizzare la sezione delle regioni audio, selezionare un file audio contenente i marker e fare clic su **Visualizza le regioni audio**.



3. Trascinare una qualsiasi regione nella traccia.

---

#### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 48

## Inserimento dei file audio nei montaggi audio mediante copia da altri montaggi audio

Se è stato aperto più di un montaggio audio, è possibile eseguire la copia da un montaggio audio a un altro, mediante trascinamento o copia e incolla.

---

#### PROCEDIMENTO

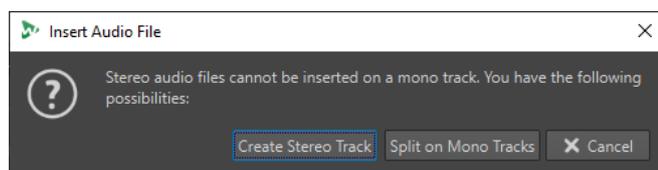
1. In un montaggio audio, selezionare le clip che si intende inserire in un altro montaggio audio.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Trascinare la clip sulla scheda di un altro montaggio audio e rilasciarla su una traccia.
  - Fare clic su **Ctrl/Cmd - C**. Aprire un altro montaggio audio e posizionare il cursore di modifica alla posizione in cui si desidera inserire la clip. Fare clic su **Ctrl/Cmd - V**.

---

## Inserimento di file audio stereo in tracce mono o viceversa

Quando si inserisce un file audio stereo in una traccia mono è possibile decidere di creare automaticamente una traccia stereo o suddividere il file stereo in due tracce mono.

### Inserimento di file audio stereo in tracce mono



Quando si inserisce un file audio stereo in una traccia mono, sono disponibili le seguenti opzioni nella finestra di dialogo **Inserisci file audio**:

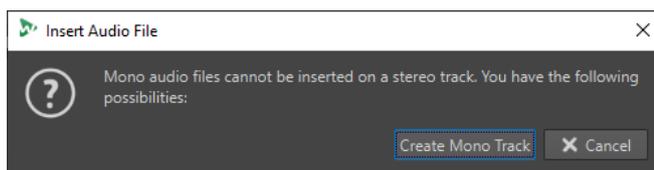
#### Crea una traccia stereo

Crea una traccia stereo e inserisce il file audio stereo.

#### Dividi sulle tracce mono

Suddivide il file audio stereo su due tracce mono. Se la traccia sotto la prima traccia è già una traccia mono, questa traccia viene utilizzata per il secondo file mono. Se non è presente una seconda traccia mono, viene creata automaticamente una traccia mono.

## Inserimento di file audio mono in tracce stereo



Quando si inserisce un file audio mono in una traccia stereo, è possibile selezionare l'opzione **Crea una traccia mono** per creare automaticamente una traccia mono sotto la traccia stereo e inserire qui il file audio mono.

LINK CORRELATI

[Inserimento di file audio nei montaggi audio](#) a pag. 153

## Inserimento delle clip nei montaggi audio utilizzando la finestra Clip

È possibile trascinare una clip dalla finestra **Clip** alla finestra del montaggio per inserirla nel montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Clip**.
2. Selezionare una o più clip e trascinarle in una traccia.

RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

## Modifica delle clip

Tutte le clip sono visualizzate nella finestra **Clip**. In questa finestra è possibile modificare e riordinare le clip, nonché trascinarle nel montaggio audio.

La clip attiva viene evidenziata nell'elenco delle clip.

LINK CORRELATI

[Clip](#) a pag. 153

[Finestra Clip](#) a pag. 157

## Finestra Clip

In questa finestra è riportato un elenco delle clip posizionate nel montaggio audio attivo, insieme a una serie di informazioni aggiuntive sulle clip.

- Per aprire la finestra **Clip**, aprire un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Clip**.

	Srcce	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	

## Elenco delle clip

Nelle colonne relative all'elenco delle clip è possibile visualizzare le seguenti impostazioni per ciascuna clip:

- Nome
- Sorg (Sorgente)
- Tempo di inizio e di fine
- Durata
- Commento

È inoltre possibile riprodurre una clip con o senza transizione. Sono disponibili i seguenti pulsanti di riproduzione:

### Riproduci pre-roll



Esegue la riproduzione dall'inizio con un valore di pre-roll.

È anche possibile premere **Alt** e fare clic su **Dall'inizio con pre-roll** per eseguire la riproduzione dall'inizio con un breve valore di pre-roll.

### Riproduci



Esegue la riproduzione dall'inizio.

## Selezione delle clip

È possibile modificare in un'unica operazione più clip selezionate.

- Per selezionare una clip e deselezionare tutte le altre clip selezionate, fare doppio-clic sull'area inferiore della clip.
- Per selezionare una clip, fare clic sopra di essa. Le clip selezionate sono visualizzate con colori diversi.
- Per selezionare più clip, fare **Ctrl/Cmd**-clic sulle clip desiderate.
- Per selezionare un intervallo di clip, cliccarci sopra tenendo premuto **Shift**.
- Per selezionare diverse clip adiacenti, fare doppio-clic sull'area superiore di una clip e, dopo il secondo clic, eseguire un trascinamento per selezionare le clip adiacenti.

### LINK CORRELATI

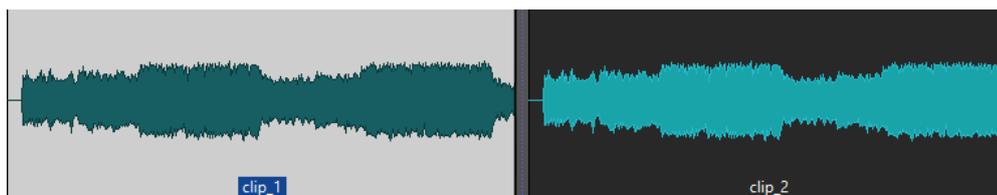
[Finestra Clip](#) a pag. 157

[Intervalli di selezione nei montaggi audio](#) a pag. 159

[Menu Clip attiva](#) a pag. 162

## Confronto tra clip attive e clip non attive

Una clip attiva è rappresentata dalla clip selezionata, dalla clip sulla quale è stato fatto clic, o dall'ultima clip modificata. È possibile attivare una sola clip alla volta. Per impostazione predefinita, la clip attiva si distingue grazie a un'etichetta con il nome evidenziato. Alcune funzioni possono essere processate solamente sulla clip attiva.



Clip attiva (a sinistra) e clip non attiva (a destra)

- Per aprire il menu **Clip attiva**, fare clic-destro su una clip.

LINK CORRELATI

[Selezione delle clip](#) a pag. 158

## Intervalli di selezione nei montaggi audio

Un intervallo di selezione è un'area selezionata in una traccia. L'intervallo di selezione può trovarsi interamente o parzialmente all'interno di una clip o in una sezione vuota della traccia. È possibile definire degli intervalli di selezione su una o più tracce.

- Per definire un intervallo di selezione, fare clic sull'area superiore di una traccia ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra su una o più tracce.

Gli intervalli di selezione sono utili per i seguenti scopi:

- Per modificare le clip tagliando o cancellando la selezione, oppure troncando la clip in corrispondenza della selezione stessa.
- Per creare una nuova clip trascinando l'intervallo di selezione in un'altra traccia.
- Per aprire una finestra del montaggio con l'intervallo di selezione dal file audio sorgente, trascinando l'intervallo di selezione nell'**Editor audio**.
- Per riprodurre solo l'intervallo di selezione, l'intero montaggio audio o solo la clip con la parte di clip che si interseca.
- Per eseguire la riproduzione in loop all'interno della selezione attivando il loop e selezionando la modalità **Loop** nella barra di trasporto.

## Creazione e modifica degli intervalli di selezione nei montaggi audio

È possibile ridimensionare, creare, spostare e rimuovere gli intervalli di selezione.

- Per creare un intervallo di selezione in un'area vuota in una traccia, fare clic e trascinare con il mouse. La posizione di inizio/fine e la lunghezza dell'intervallo vengono visualizzate nella linea info.
- Per creare un intervallo di selezione all'interno di una clip, fare clic e trascinare con il mouse nell'area superiore della clip. La posizione di inizio/fine e la lunghezza dell'intervallo vengono visualizzate nella linea info.
- Per creare un intervallo di selezione dell'area tra due marker, fare doppio-clic tra i marker.
- Per creare un intervallo di selezione da una clip, aprire la finestra **Clip** e fare **Alt**-clic sul numero a sinistra della clip corrispondente. Per eseguire un ingrandimento sulla clip selezionata, fare clic sul numero a sinistra della clip.
- Per ridimensionare un intervallo di selezione, fare **Shift**-clic ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra, oppure fare clic e trascinare i bordi dell'intervallo di selezione.
- Per spostare un intervallo di selezione, premere **Ctrl/Cmd** e **Shift**, quindi trascinarlo verso sinistra o destra.

- Per deselezionare un intervallo di selezione, fare clic in un punto qualsiasi nel montaggio audio o premere **Esc**.

LINK CORRELATI

[Finestra Clip](#) a pag. 157

## Riorganizzazione delle clip

È possibile modificare liberamente l'ordine delle clip nella finestra di montaggio.

### Modifica dell'ordine delle clip nei montaggi audio mediante trascinamento

Nella finestra **Clip**, è possibile riordinare le clip trascinandole in un'altra posizione nell'elenco.

---

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra **Clip**.
2. Nell'elenco delle clip, trascinare una clip in un'altra posizione nell'elenco.  
È possibile spostare più di una clip nello stesso momento selezionando più clip e trascinandole. Se viene selezionata più di una clip, tutte le clip comprese tra la clip selezionata più a sinistra e quella più a destra vengono spostate.

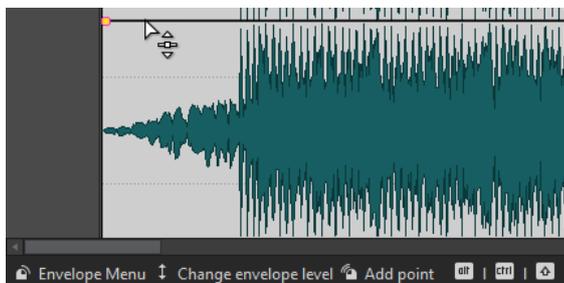
---

LINK CORRELATI

[Finestra Clip](#) a pag. 157

## Linea info

Nella linea info situata nella parte inferiore della finestra **Montaggio audio** è possibile visualizzare i risultati ottenuti quando si fa clic con il pulsante del mouse con o senza i tasti di modifica, a seconda della posizione del cursore.



Nella linea info vengono utilizzati i seguenti simboli:

#### Singolo clic



Indica l'azione prodotta dalla selezione.

#### Doppio clic



Indica l'azione prodotta dal doppio-clic.

#### Clic destro



Indica che è possibile fare clic-destro per visualizzare un menu. Il nome del menu viene visualizzato a destra del simbolo.

#### **Ctrl/Cmd-clic**



Indica che è possibile fare **Ctrl/Cmd**-clic per attivare una funzione supplementare.

#### **Alt-clic**



Indica che è possibile fare **Alt**-clic per attivare una funzione supplementare.

#### **Shift-clic**



Indica che è possibile fare **Shift**-clic per attivare una funzione supplementare.

#### **Trascinamento verso l'alto/verso il basso**



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso l'alto o verso il basso.

#### **Trascinamento verso sinistra/destra**



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso destra o verso sinistra.

#### **Trascinamento in qualsiasi direzione**



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento di un elemento in qualsiasi direzione nel montaggio audio.

#### **Trascinamento al di fuori del montaggio audio**



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento di un elemento fuori dal montaggio audio.

#### **Spostamento/Ridimensionamento delle clip o modifica dei valori degli involuipi**



Indica che si stanno spostando o ridimensionando clip oppure modificando valori di involucro, ad esempio.

#### **Tasti di modifica combinati**

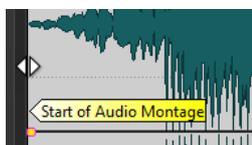


Indica che è possibile utilizzare tasti di modifica combinati.

## **Agganci magnetici nei montaggi audio**

Alcune posizioni, come i marker o l'inizio e la fine di una clip, sono magnetiche. Gli elementi trascinati possono essere agganciati a queste posizioni. In questo modo è più semplice posizionare in maniera precisa gli elementi.

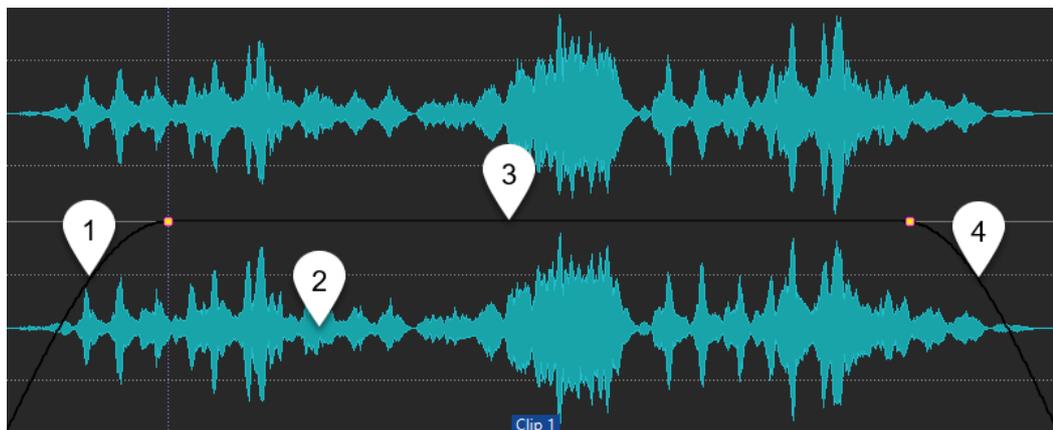
Quando ad esempio una clip viene spostata o ridimensionata e i relativi bordi o cue-point si avvicinano ai bordi magnetici, la clip scatta in questa posizione. Viene quindi visualizzata un'etichetta con la posizione di scatto.



Per posizionare il cursore su una posizione magnetica, fare clic sulla linea del tempo e tenere premuto il pulsante del mouse. Quando ora si sposta il cursore in senso verticale, questo salta al successivo bordo magnetico.

## Menu contestuali delle clip

È possibile visualizzare numerose funzioni di modifica delle clip mediante i menu contestuali delle clip. A seconda del punto in cui si fa clic-destro sulla clip, sono disponibili diversi menu contestuali.



### 1 Sezione Fade-in

Consente di aprire il menu a tendina **Fade-in** in cui è possibile modificare il fade-in.

### 2 Sezione Sustain

Consente di aprire il menu a tendina **Involuppo** in cui è possibile modificare l'involuppo.

### 3 Sezione Fade-out

Consente di aprire il menu a tendina **Fade-out** in cui è possibile modificare il fade-out.

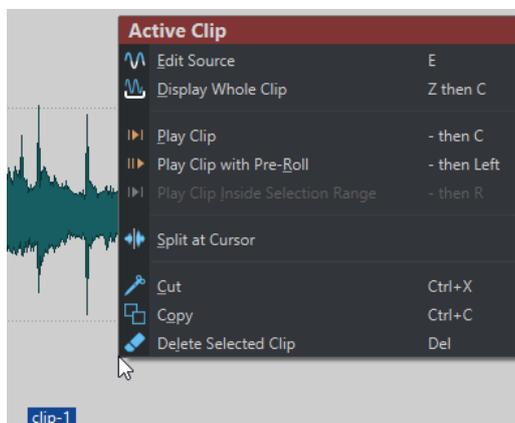
LINK CORRELATI

[Menu Clip attiva](#) a pag. 162

## Menu Clip attiva

Il menu a tendina **Clip attiva** consente di modificare e riprodurre la clip attiva con o senza pre-roll.

- Per aprire il menu a tendina **Clip attiva**, fare clic-destro su una clip.



### **Modifica la sorgente**

Apri il file audio sorgente nell'**Editor audio**.

### **Visualizza l'intera clip**

Consente di regolare la vista per la visualizzazione della clip attiva.

### **Riproduci clip**

Riproduce la clip attiva.

### **Riproduci la clip con il pre-roll**

Riproduce la clip attiva con il pre-roll.

### **Riproduci la clip all'interno della selezione**

Riproduce l'intervallo audio selezionato. Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce vengono messe in mute.

### **Dividi al cursore**

Consente di dividere la clip attiva in corrispondenza della posizione del cursore di modifica. È anche possibile eseguire la divisione alla posizione del cursore mediante doppio-clic sul cursore di modifica oppure premendo **S**.

### **Taglia**

Consente di tagliare la clip attiva e di posizionarla negli appunti. È quindi possibile incollarla in un'altra posizione in una traccia del montaggio audio.

### **Copia**

Consente di copiare la clip attiva e di posizionarla negli appunti.

### **Elimina**

Elimina la clip attiva.

#### LINK CORRELATI

[Modifica dei file sorgente delle clip](#) a pag. 169

[Menu contestuali delle clip](#) a pag. 162

## **Spostamento e applicazione delle dissolvenze incrociate alle clip**

È possibile lasciare che le clip si sovrappongano ad altre clip, oppure le si può spostare o creare delle dissolvenze tra di esse.

#### LINK CORRELATI

[Spostamento delle clip](#) a pag. 163

### **Spostamento delle clip**

È possibile trascinare una clip o tutte le clip selezionate in un'altra posizione.

#### NOTA

La configurazione dei canali della clip deve coincidere con quella della traccia di destinazione.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, selezionare le clip che si desidera spostare.
2. Fare clic sull'area della clip e trascinare le clip in qualsiasi direzione.

Durante il trascinarsi, la posizione di inizio corrente della clip viene visualizzata nella linea info.

---

#### LINK CORRELATI

[Spostamento e applicazione delle dissolvenze incrociate alle clip](#) a pag. 163

## Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip

Sono disponibili varie opzioni utili per eseguire le operazioni di spostamento e dissolvenza incrociata delle clip.

### Ripercussione

La funzione Ripercussione consente di determinare se le clip sulla destra vengono spostate quando si sposta una clip. Le opzioni di ripercussione sono disponibili nella scheda **Modifica** della finestra **Montaggio audio**.

#### Traccia

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip nella traccia attiva che si trovano a destra della clip modificata. Questa funzione si applica anche in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip contemporaneamente.

#### Globale

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip su tutte le tracce che si trovano a destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

#### Nessuno

Disattiva la funzione Ripercussione. Di conseguenza, vengono spostate solamente le clip selezionate.

## Dissolvenze incrociate

Le seguenti opzioni relative alle dissolvenze incrociate sono disponibili nella scheda **Dissolvenza** della finestra **Montaggio audio** all'interno della sezione **Opzioni**.

### Sovrapposizioni

Questo menu a tendina consente di impostare il comportamento di esecuzione automatica delle dissolvenze incrociate.

- Se l'opzione **Nessuna dissolvenza incrociata automatica** è attivata, non vengono eseguite dissolvenze incrociate automatiche quando le clip si sovrappongono.
- Se l'opzione **Sovrapposizioni libere** è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone a un'altra clip sulla stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

### Opzioni

- Se l'opzione **Crea delle dissolvenze predefinite nelle nuove clip** è attivata, tutte le nuove clip otterranno la lunghezza e la forma di fade-in e fade-out predefinite. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze predefinite.

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 139

[Scheda Dissolvenza \(Montaggio audio\)](#) a pag. 143

## Clip sovrapposte

È possibile spostare le clip in modo che si sovrappongano.

Tenere presente quanto segue:

- Le tracce nel montaggio audio sono polifoniche, ovvero ogni traccia può riprodurre diverse clip sovrapposte nello stesso momento. Le clip sovrapposte sono trasparenti e consentono quindi di visualizzare le clip sottostanti e le relative forme d'onda.
- Sono disponibili delle opzioni relative alle dissolvenze incrociate che regolano in maniera automatica le curve di inviluppo del livello quando si sovrappongono delle clip.

## Duplicazione delle clip

È possibile duplicare rapidamente una o più clip mediante trascinamento. I duplicati delle clip possono essere spostati in altre posizioni nella stessa traccia, in un'altra traccia o in un altro montaggio audio.

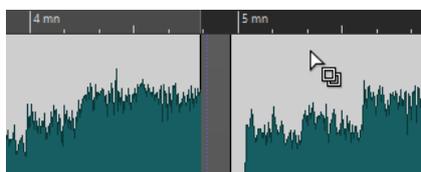
### NOTA

La configurazione dei canali della clip deve coincidere con quella della traccia di destinazione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una o più clip.
2. Fare clic sull'area superiore e trascinare le clip in un'altra posizione nella stessa traccia, in un'altra traccia, o in un'altra scheda del montaggio audio.



Il cursore cambia a indicare che ci si trova nell'area superiore delle clip.

Durante il trascinamento, una linea punteggiata indica la posizione in cui verrà posizionata la prima delle clip copiate. La posizione è indicata anche sulla linea info.

Vengono tenute in considerazione le impostazioni dell'opzione **Ripercussione** che possono essere definite nella scheda **Modifica** della finestra **Montaggio audio**.

---

LINK CORRELATI

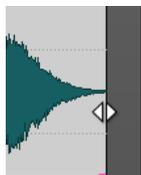
[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 139

## Ridimensionamento delle clip

In questo contesto, il ridimensionamento indica generalmente lo spostamento dei punti di inizio e di fine di una clip. Questo consente di rivelare una parte variabile del file audio originale.

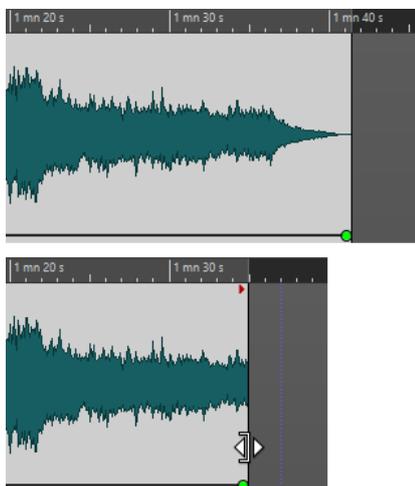
Per ridimensionare una clip, fare clic sul bordo sinistro o destro della clip e spostare il punto di inizio/fine a sinistra o a destra. Non è possibile trascinare il bordo di una clip oltre il punto di inizio o di fine del file audio al quale fa riferimento.

Se si preme **Alt** durante il ridimensionamento, tutte le clip selezionate vengono ridimensionate dello stesso valore.



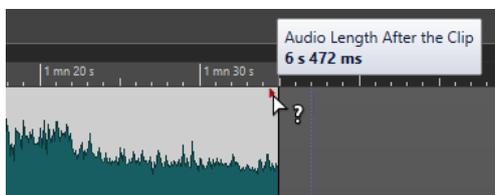
## Indicatore di clip ridimensionata

Quando si ridimensiona una clip, viene visualizzato un piccolo triangolo nell'angolo superiore sinistro o destro della clip, a seconda che si ridimensioni l'inizio o la fine della clip. Questo indicatore è utile per trovare e correggere gli errori, ad esempio quando si taglia una parte eccessiva della clip e risulta mancante l'inizio o la fine dell'audio.



Clip prima e dopo il ridimensionamento. L'indicatore nell'angolo in alto a destra mostra che la clip è stata ridimensionata.

Quando si passa il puntatore del mouse sopra l'indicatore della clip ridimensionata, una descrizione comando mostra la lunghezza dell'audio prima/dopo la clip. L'unità di tempo visualizzata dipende dall'unità di tempo del righello del tempo.



### LINK CORRELATI

[Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip](#) a pag. 164

## Conversione delle clip selezionate

La funzione di conversione delle clip consente di renderizzare più clip in una singola clip. Viene in tal modo creato un nuovo file audio nella cartella del montaggio. La renderizzazione tiene in

considerazione le impostazioni degli involuipi e del guadagno delle clip. Gli effetti delle tracce non vengono renderizzati.

La funzione di conversione delle clip crea un nuovo file audio che viene utilizzato dalla nuova clip. La nuova clip non contiene impostazioni degli involuipi o del guadagno. Dopo la renderizzazione, la nuova clip suona come suonavano prima le clip. Il rispettivo audio viene ancora processato attraverso i plug-in della traccia.

LINK CORRELATI

[Creazione di clip dalle clip selezionate](#) a pag. 167

## Creazione di clip dalle clip selezionate

È possibile renderizzare più clip in una singola clip. I plug-in, le impostazioni degli involuipi e del guadagno delle clip vengono renderizzati nella nuova clip.

---

PROCEDIMENTO

1. Nel montaggio audio, selezionare le clip che si intende renderizzare in una singola clip.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Clip selezionate**, fare clic su **Converti**.

---

RISULTATO

Le clip selezionate vengono renderizzate in una singola clip.

LINK CORRELATI

[Conversione delle clip selezionate](#) a pag. 166

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 139

## Divisione delle clip

È possibile dividere le clip per trasformare una clip in due clip indipendenti. Le due clip presentano lo stesso nome e le stesse impostazioni. Gli involuipi e le dissolvenze incrociate vengono convertiti in modo che le due clip siano riprodotte come se fossero un'unica clip.

PREREQUISITI

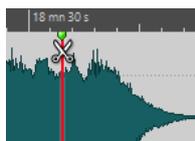
Decidere se si desidera creare automaticamente delle dissolvenze incrociate tra la clip sinistra e destra. Per attivare/disattivare questa opzione, selezionare la scheda **Dissolvenza** e attivare/disattivare **Crea delle dissolvenze predefinite nelle nuove clip** nella sezione **Opzioni**.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic sulla posizione in cui si desidera dividere la clip.
2. Spostare il cursore del mouse nella posizione del cursore di modifica nell'area in cima della clip.

Il cursore diventa a forma di forbici.



3. Fare doppio-clic.
-

#### RISULTATO

La clip viene divisa in due.

## Eliminazione di parti delle clip all'interno degli intervalli di selezione

L'eliminazione di una parte di una clip all'interno di un intervallo di selezione comporta la rimozione dell'intervallo selezionato e lo spostamento della sezione destra della clip verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare un intervallo in una clip.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Rimozione**, fare clic su **Elimina l'intervallo selezionato**.

---

#### RISULTATO

L'intervallo selezionato viene eliminato e la sezione destra della clip viene spostata verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

## Eliminazione delle clip

L'eliminazione delle clip non comporta l'eliminazione del file audio a cui le clip fanno riferimento.

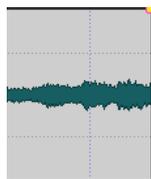
---

#### PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic-destro su una clip e selezionare **Elimina**.
  - Selezionare una clip e premere **Canc**.  
Per assicurarsi che non sia presente alcun intervallo di selezione, premere **Esc**.

## Clip e cue-point

Un cue-point è un marker di posizione definito che appartiene a una clip. Esso può essere posizionato all'interno o all'esterno della clip. I cue-point sono visualizzati come linee verticali punteggiate.



Quando si sposta una clip, i rispettivi cue-point sono magnetici verso qualsiasi bordo, marker o posizione. Sono possibili diversi utilizzi:

- Impostare il cue-point in una posizione rilevante nell'audio per allineare la clip con altre clip, ecc.
- Impostare il cue-point prima dell'inizio di una clip per posizionare le clip in una riga con spazi predefiniti.
- Impostare il cue-point in corrispondenza del punto di fade-in o di fade-out di una clip per mantenere le lunghezze delle dissolvenze definite durante l'esecuzione di una dissolvenza incrociata.

#### NOTA

Ogni clip può presentare solo un cue-point. Se si seleziona un'altra opzione di inserimento cue-point, il cue-point viene spostato in una nuova posizione.

---

#### LINK CORRELATI

[Aggiunta dei cue-point](#) a pag. 169

## Aggiunta dei cue-point

È possibile aggiungere un cue-point per ciascuna clip.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nel montaggio audio, fare clic sulla posizione della clip in cui si desidera impostare un cue-point.
  2. Selezionare la scheda **Modifica**.
  3. Nella sezione **Clip**, aprire il menu a tendina **Cue point**.
  4. Selezionare una delle seguenti opzioni:
    - **Imposta al cursore**
    - **Imposta alla posizione dello spazio vuoto predefinito**
    - **Segue il punto di fine del fade-in**
    - **Segue il punto di inizio del fade-out**
  5. Facoltativo: selezionare **Cue point di fine personalizzato** e specificare un cue-point di fine personalizzato.
- 

#### LINK CORRELATI

[Clip e cue-point](#) a pag. 168

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 139

## Gestione dei file sorgente delle clip

Nell'**Editor audio** è possibile modificare i file utilizzati nel montaggio audio corrente.

#### LINK CORRELATI

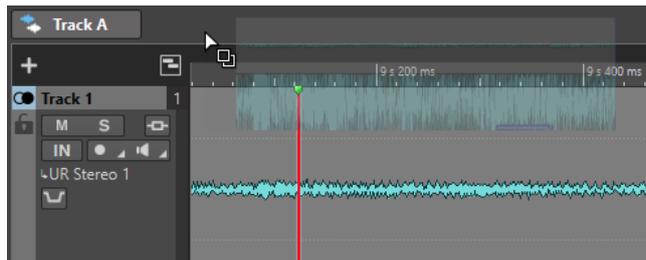
[Modifica dei file sorgente delle clip](#) a pag. 169

## Modifica dei file sorgente delle clip

La modifica del montaggio audio potrebbe richiedere il processamento o la modifica dei file audio correnti a cui fanno riferimento le clip.

Utilizzare uno dei seguenti metodi per modificare il file sorgente di una clip:

- Fare clic-destro sulla clip che si desidera modificare e selezionare **Modifica la sorgente**. Il file sorgente della clip si apre nell'**Editor audio**. Modificare la clip, salvarla e tornare al montaggio audio.
- Fare doppio-clic sulla clip e trascinarla nell'elenco delle schede o nell'**Editor audio**.



Tenere presente quanto segue:

- Tutte le modifiche eseguite in questo modo hanno effetto sul file audio sorgente e quindi su tutte le clip che utilizzano il file audio, comprese le clip in altri montaggi audio.
- È possibile annullare/ripristinare tutte le modifiche nei file audio, anche dopo il salvataggio dei file. Tali modifiche si riflettono immediatamente in tutti i montaggi audio aperti.
- Se si utilizza **File > Salva con nome** per salvare il file audio sorgente con un nome diverso, tutti i montaggi audio aperti che si riferiscono al file fanno ora riferimento al nuovo file.

## Involuppi per le clip

Per le clip all'interno di un montaggio audio, è possibile creare degli involuppi per il volume e le dissolvenze e per il panorama.

È possibile creare una curva dell'involuppo del livello indipendente per automatizzare il livello, per creare dissolvenze e dissolvenze incrociate e per mettere in mute sezioni delle clip.

È possibile modificare le impostazioni di involuppo nella finestra **Involuppo** o facendo clic-destro su una curva di involuppo. A seconda che si faccia clic sulla parte del fade-in, del fade-out o del sustain, il menu delle impostazioni conterrà opzioni differenti.

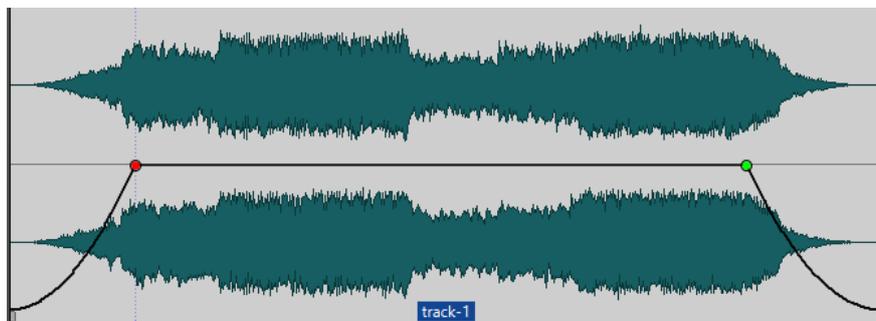
LINK CORRELATI

[Scheda Involuppo \(Montaggio audio\)](#) a pag. 144

## Involuppi del livello

Per impostazione predefinita, in tutte le clip viene visualizzata una curva di involuppo del livello. L'involuppo è costituito da tre parti: la parte del fade-in, la parte del sustain e la parte del fade-out.

I punti sul lato destro e sinistro della curva sono i punti di giunzione di fade-in e fade-out che separano le parti di dissolvenza dalla parte di sustain. I punti di colore grigio all'inizio di un fade-in e alla fine di un fade-out consentono di visualizzare piccole dissolvenze anche quando si utilizza il massimo fattore di ingrandimento.



La curva di involuppo indica se sono stati definiti punti, fade-in o fade-out. Oltre a essere visualizzati nella curva, i cambi nell'involuppo del livello si riflettono anche nella forma d'onda.

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 170

## Selezionare gli involuppi

È possibile selezionare gli involuppi di volume/dissolvenza e gli involuppi del panorama.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una clip.
2. Selezionare la scheda **Involuppo**.
3. Nella sezione **Selettore**, aprire il menu a tendina **Tipo di involuppo** e definire se si desidera modificare l'involuppo di tipo **Volume/Dissolvenze** o l'involuppo del **Panorama**.

---

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 170

[Scheda Involuppo \(Montaggio audio\)](#) a pag. 144

## Nascondere le curve di involuppo

Per impostazione predefinita, gli involuppi vengono visualizzati in tutte le clip. È possibile nascondere tali involuppi. Tuttavia, gli involuppi nascosti sono ancora attivi.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una clip.
2. Selezionare la scheda **Involuppo**.
3. Nella sezione **Selettore**, aprire il menu a tendina **Tipo di involuppo** e selezionare **Nascondi tutto**.

---

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 170

[Scheda Involuppo \(Montaggio audio\)](#) a pag. 144

## Modifica dell'involuppo di una clip

I punti della curva consentono di creare curve di volume, di panorama e di dissolvenza per una clip. È possibile modificare la curva di involuppo aggiungendo e spostando i punti della curva.

LINK CORRELATI

[Modifica delle curve di involuppo](#) a pag. 172

## Aggiunta dei punti curva degli involuppi

È possibile aggiungere uno o più punti curva degli involuppi.

---

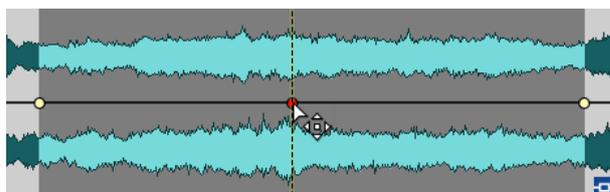
OPZIONI

- Per aggiungere un punto curva, fare doppio-clic sulla curva di involuppo.

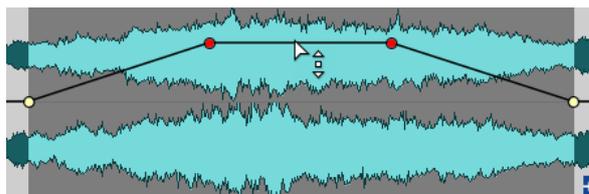
Se si tiene premuto il pulsante del mouse dopo aver fatto doppio-clic sulla curva di inviluppo, è possibile spostare il punto curva in un'altra posizione.

- Per aggiungere punti curva multipli entro un intervallo di selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere tre punti curva, definire un intervallo di selezione e fare doppio-clic sulla curva di inviluppo all'interno dell'intervallo.

Viene in tal modo creato un punto curva all'inizio e alla fine della selezione e un punto curva alla posizione di clic. Se l'intervallo di selezione contiene già un punto curva e si fa doppio-clic sulla curva di inviluppo, vengono creati due punti curva.

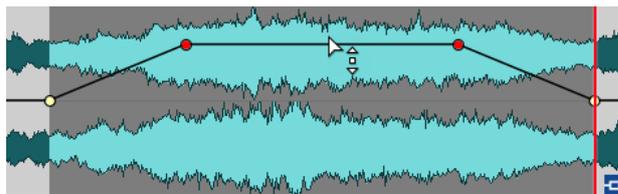


- Per aggiungere quattro punti curva con due punti curva all'inizio della selezione e due punti curva alla fine, definire un intervallo di selezione, fare clic sulla curva di inviluppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per aggiungere quattro punti curva che abbiano uguale distanza tra loro, definire un intervallo di selezione, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sulla curva di inviluppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.



Questo ha effetto solamente se l'intervallo di selezione non contiene alcun punto curva.

- Per aggiungere quattro punti curva, dove i due punti curva al centro abbiano una distanza tra loro maggiore rispetto alla distanza con il primo e l'ultimo punto curva, definire un intervallo di selezione, premere **Ctrl/Cmd - Alt**, fare clic sulla curva di inviluppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.



Questo ha effetto solamente se l'intervallo di selezione non contiene alcun punto curva.

---

#### LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 170

[Modifica delle curve di inviluppo](#) a pag. 172

## Modifica delle curve di inviluppo

Molte delle operazioni di modifica utilizzate solitamente nel contesto del sistema operativo del computer in uso possono essere applicate quando si modificano le curve degli inviluppi. Inoltre, viene applicato un numero di procedure specifiche.

#### OPZIONI

- Per eliminare un punto della curva, fare doppio-clic sul punto della curva. Il punto della curva tra le parti di sustain e dissolvenza dell'involuppo non può essere eliminato.
- Per selezionare più punti curva, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e fare clic sui punti desiderati.
- Per selezionare un intervallo di punti, fare **Alt**-clic e trascinamento per creare un rettangolo di selezione.
- Per eliminare più punti della curva, selezionarli, fare clic-destro su uno dei punti e selezionare **Elimina i punti selezionati**.
- Per spostare tutti i punti selezionati, fare clic su uno dei punti selezionati e trascinare.
- Per aumentare o diminuire il valore di due punti della curva consecutivi, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul segmento tra i punti ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per modificare la posizione temporale di due punti della curva consecutivi, fare **Shift**-clic sul segmento tra i punti ed eseguire un trascinamento verso destra o verso sinistra.
- Per aumentare o diminuire l'intera curva di involuppo, assicurarsi che non sia selezionato alcun punto della curva, fare clic sulla curva di involuppo e trascinare verso l'alto o verso il basso. Non trascinare un segmento delimitato dai punti selezionati.
- Per regolare gli involuppi in tutte le clip selezionate, tenere premuto **Alt** e trascinare qualsiasi curva di involuppo verso l'alto o verso il basso. Si tratta di un modo rapido per regolare contemporaneamente il livello o il panorama di più clip e anche per regolare insieme entrambi i lati di un involuppo stereo.
- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, fare **Ctrl/Cmd**-clic ed eseguire un trascinamento.
- Per modificare contemporaneamente il livello o la durata di fade-in/out di più involuppi, selezionare le clip che si desidera modificare, premere **Alt** e modificare l'involuppo con il mouse.

---

#### LINK CORRELATI

[Involuppi per le clip](#) a pag. 170

[Aggiunta dei punti curva degli involuppi](#) a pag. 171

## Reinializzazione delle curve di involuppo

È possibile riportare i punti della curva al livello predefinito di 0 dB.

---

#### OPZIONI

- Per riportare un singolo punto a 0 dB, selezionare il punto desiderato, cliccarci sopra col tasto destro del mouse e selezionare **Reinializza i punti selezionati**.
- Per riportare l'intera curva di involuppo alle impostazioni predefinite, fare clic-destro sulla curva di involuppo e selezionare **Riporta il livello a 0 dB**.

---

#### LINK CORRELATI

[Modifica dell'involuppo di una clip](#) a pag. 171

[Involuppi per le clip](#) a pag. 170

## Aumentare i livelli di una selezione

È possibile aumentare il livello dell'audio con tempi di risalita e caduta specifici (impostati per impostazione predefinita a 20 ms) e regolare quindi il livello.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, all'interno di una clip selezionare l'intervallo per la sezione della quale si desidera aumentare il livello.

2. Fare clic-destro sulla curva di involuppo e selezionare **Alza il livello della selezione con l'involuppo**.  
Il livello dell'intervallo di selezione viene aumentato.
  3. Fare clic sull'involuppo dell'intervallo di selezione e trascinare verso l'alto o verso il basso per regolare il livello.
- 

LINK CORRELATI

[Modifica dell'involuppo di una clip](#) a pag. 171

## Mettere in mute degli intervalli selezionati delle clip

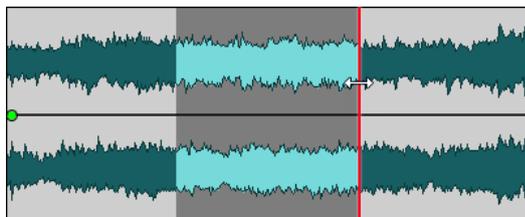
È possibile mettere in mute (silenziare) un intervallo selezionato riducendo il volume a -144 dB.

Le sezioni silenziate (in mute) non vengono influenzate quando si trascina la curva di involuppo verso l'alto o verso il basso.

---

PROCEDIMENTO

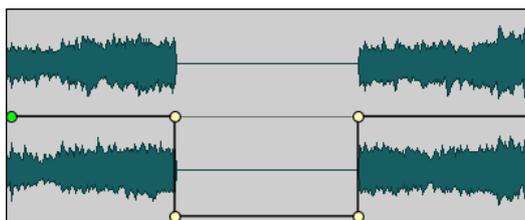
1. All'interno della finestra di montaggio, in una clip selezionare un intervallo per la sezione che si desidera mettere in mute.



2. Fare clic-destro sulla curva di involuppo e selezionare **Metti in mute la selezione con l'involuppo**.
- 

RISULTATO

La sezione è in mute. Vengono applicati un fade-in e un fade-out di 20 ms alla sezione silenziata.



LINK CORRELATI

[Modifica dell'involuppo di una clip](#) a pag. 171

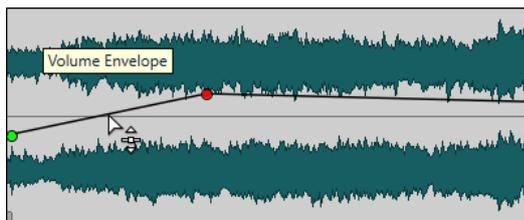
## Modifica del livello complessivo degli involuppi delle clip

La curva di involuppo predefinita non contiene alcun punto di involuppo del livello, ma è possibile utilizzarla per modificare il livello complessivo della clip.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, posizionare il cursore del mouse sulla curva di involuppo.  
Il cursore del mouse viene visualizzato con la forma di un cerchio con due frecce che puntano verso l'alto e verso il basso.



2. Fare clic e trascinare la curva verso l'alto o verso il basso per modificare il livello di involuppo della clip.
- 

LINK CORRELATI

[Modifica dell'involuppo di una clip](#) a pag. 171

## Ducking delle tracce

Il ducking consente di controllare il livello di una traccia audio con un'altra traccia audio.

In genere, il ducking viene utilizzato per attenuare il livello di una traccia audio contenente musica o dei suoni d'ambiente, ogni volta che è presente un segnale in una traccia vocale correlata. La traccia contenente la musica è chiamata traccia carrier, mentre la traccia contenente la registrazione vocale è chiamata traccia modulatrice.

È possibile selezionare più tracce vocali come tracce modulatrici per una traccia carrier. È anche possibile applicare il ducking alle tracce modulatrici, ad esempio per dare priorità a una traccia vocale su un'altra traccia.

LINK CORRELATI

[Applicazione del ducking per le tracce](#) a pag. 175

[Impostazioni del ducker per le tracce](#) a pag. 176

## Applicazione del ducking per le tracce

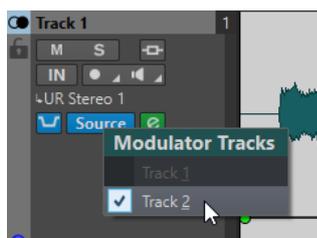
PREREQUISITI

Si hanno due tracce audio e si desidera attenuare il livello di una di esse ogni volta che nell'altra traccia è presente un segnale.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, selezionare la traccia carrier, cioè la traccia contenente la musica.
2. Nell'area dei controlli della traccia carrier, attivare **Ducker attiv./disatt.**
3. Fare clic su **Sorgente** per aprire il menu **Tracce modulatrici** e selezionare una o più tracce modulatrici, cioè le tracce contenenti la registrazione vocale.



4. Riprodurre il montaggio audio.

Il volume della traccia musicale viene ridotto ogni volta che la traccia vocale contiene un segnale.

5. Facoltativo: fare clic su **Impostazioni del ducker** per aprire il plug-in **Ducker** e modificare le impostazioni di ducking per regolare con precisione l'effetto.
  6. Facoltativo: se si stanno utilizzando più tracce modulatrici, è anche possibile applicare a queste il ducking.
- 

#### LINK CORRELATI

[Aggiunta di tracce](#) a pag. 151

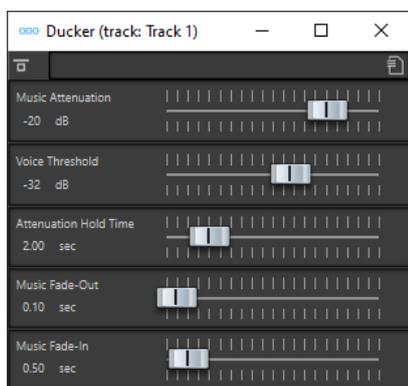
[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 135

[Impostazioni del ducker per le tracce](#) a pag. 176

## Impostazioni del ducker per le tracce

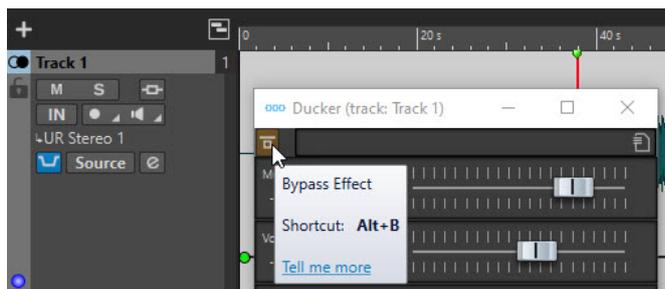
Le impostazioni del **Ducker** consentono di configurare l'effetto ducking per le tracce.

- Per aprire le impostazioni del **Ducker**, attivare il pulsante **Ducker attiv./disatt.** nell'area dei controlli delle tracce e fare clic su **Impostazioni del ducker**.



### Bypassa effetto

Se questa opzione è attivata, il **Ducker** viene bypassato durante la riproduzione.



### Preset

Consente di salvare e caricare dei preset di ducking.

### Music Attenuation

Consente di specificare la riduzione del livello che viene applicata alla traccia musicale (carrier).

### Voice Threshold

Consente di impostare la soglia del livello della traccia vocale (modulatrice) che attiva il ducking. Se il livello della traccia vocale supera la soglia, il livello della traccia musicale (carrier) viene ridotto.

### Attenuation Hold Time

Quando il livello della traccia vocale scende al di sotto della soglia impostata, il parametro **Attenuation Hold Time** determina il tempo in cui il livello della traccia carrier rimane ridotto prima di iniziare a risalire nuovamente fino al proprio livello originale.

### Music Fade-Out

Determina il tempo impiegato dal livello musicale per passare da 0 dB al livello **Music Attenuation** impostato.

### Music Fade-In

Determina il tempo dopo il quale il livello risale al valore originale quando il livello della traccia vocale (modulatrice) scende al di sotto del valore **Voice Threshold** impostato e dopo il valore **Attenuation Hold Time** specificato.

#### LINK CORRELATI

[Ducking delle tracce](#) a pag. 175

[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 135

## Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio

Un fade-in rappresenta un incremento graduale di livello, un fade-out un decremento graduale. Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out.

#### LINK CORRELATI

[Creazione delle dissolvenze nelle clip](#) a pag. 177

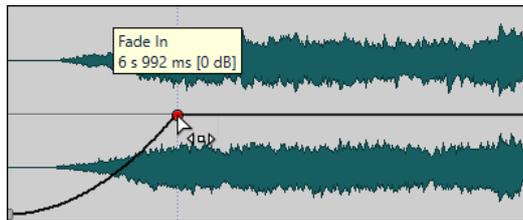
## Creazione delle dissolvenze nelle clip

Per impostazione predefinita, in tutte le clip vengono visualizzati i punti di giunzione di fade-in e fade-out. Questi possono essere trascinati orizzontalmente per creare un fade-in o un fade-out per una clip.

È possibile aggiungere dei punti di involuppo a una dissolvenza proprio come avviene con gli involuppi del livello.

- Per creare un fade-in, fare clic sul punto di fade-in all'inizio di una clip e trascinarlo verso destra.
- Per creare un fade-out, fare clic sul punto di fade-out alla fine di una clip e trascinarlo verso sinistra.
- Per creare un fade-in o un fade-out in corrispondenza di una specifica posizione temporale, utilizzare l'opzione **Applica i tempi di dissolvenza** nella scheda **Dissolvenza**. Inserire il valore temporale desiderato nel campo del tempo e fare clic su **Applica i tempi di dissolvenza**.
- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, premere **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.
- Per regolare i punti di fade-in/fade-out in tutte le clip selezionate contemporaneamente, tenere premuto **Alt** e trascinare un punto di fade-in/fade-out verso l'alto o verso il basso. Si tratta di un modo rapido per regolare contemporaneamente le dissolvenze di più clip.
- Per creare una dissolvenza incrociata, spostare una clip su un'altra clip. Una dissolvenza incrociata viene creata automaticamente al punto di giunzione.

La curva di fade-in/fade-out risultante viene visualizzata nella clip e la dissolvenza viene inoltre riflessa nella forma d'onda. Se si posiziona il mouse sul punto di fade-in, la durata di fade-in viene visualizzata in secondi e millisecondi, mentre il volume è indicato in dB.



LINK CORRELATI

[Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio](#) a pag. 177

[Scheda Dissolvenza \(Montaggio audio\)](#) a pag. 143

## Menu Fade-in e Fade-out

In questi menu, è possibile selezionare diversi preset delle curve di dissolvenza e altre opzioni relative alle dissolvenze.

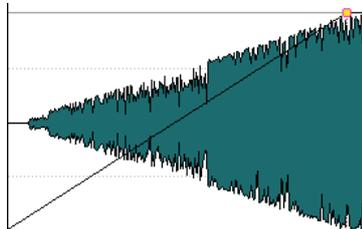
- Per aprire il menu a tendina **Fade-in** o **Fade-out**, fare clic-destro sui punti di fade-in o di fade-out.

### Zoom sull'intervallo del fade-in/Zoom sull'intervallo del fade-out

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare principalmente la parte del fade-in/fade-out della clip attiva.

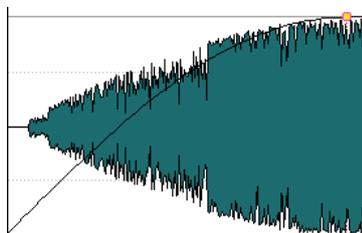
#### Lineare

Modifica il livello in maniera lineare.



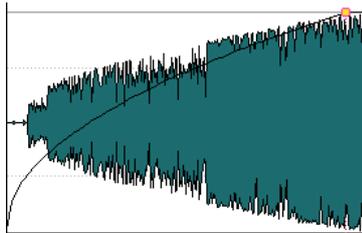
#### Seno (\*)

Consente di modificare il livello in base al primo quarto di periodo della curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.



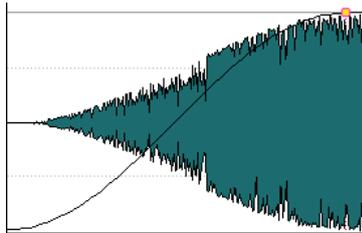
#### Radice quadrata (\*)

Consente di modificare il livello in base alla curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.



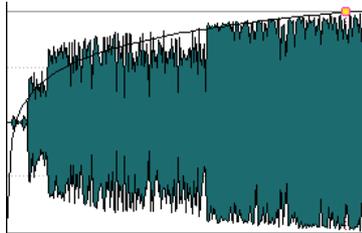
**Sinusoidale**

Consente di modificare il livello in base a mezzo periodo della curva di seno.



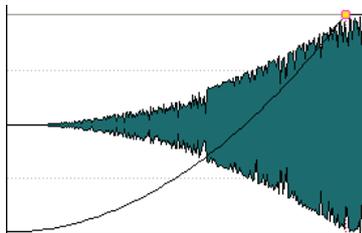
**Logaritmico**

Consente di modificare il livello in maniera logaritmica.



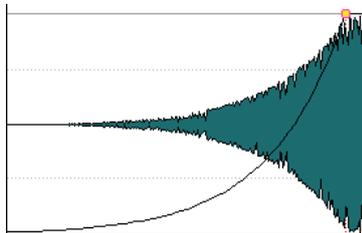
**Esponenziale**

Consente di modificare il livello in maniera esponenziale.



**Esponenziale+**

Consente di modificare il livello in maniera fortemente esponenziale.



LINK CORRELATI

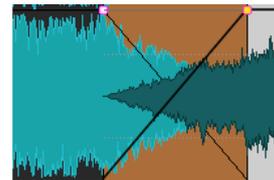
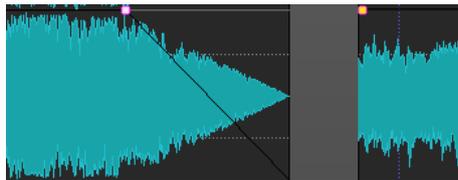
[Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio](#) a pag. 177

## Modifica delle dissolvenze incrociate

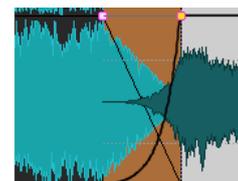
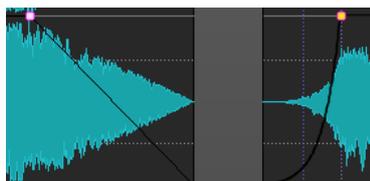
È possibile creare dissolvenze incrociate con lunghezze e forme indipendenti per le curve di fade-in e di fade-out.

La dissolvenza incrociata automatica predefinita è lineare. Questo tipo di dissolvenza utilizza la stessa forma e le stesse lunghezze di dissolvenza per il fade-in e per il fade-out. Si applicano le seguenti regole:

- Una dissolvenza incrociata include fade-in e fade-out.
- È possibile modificare le curve di fade-in e di fade-out nelle dissolvenze incrociate esattamente come avviene per le dissolvenze semplici.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la durata della dissolvenza incrociata, premere **Shift**, fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la regione della dissolvenza incrociata, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Quando si sposta una clip in modo che questa si sovrapponga a un'altra per creare una dissolvenza incrociata e nessuna clip presenta una dissolvenza definita nella sovrapposizione, viene creata una dissolvenza incrociata predefinita.
- Quando si sposta una clip con una curva di dissolvenza definita in modo che questa si sovrapponga a un'altra clip che non presenta una dissolvenza definita, la clip non spostata assume automaticamente la stessa forma della dissolvenza della clip spostata, con la compensazione dell'ampiezza. Questo si applica solo se la lunghezza di fade-out della clip non spostata è impostata a zero.



- Se entrambe le clip presentano delle diverse curve di dissolvenza definite, viene creata una dissolvenza asimmetrica.



LINK CORRELATI

[Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip](#) a pag. 164

## Effetti delle tracce

È possibile aggiungere i plug-in degli effetti VST alle tracce di un montaggio audio. Gli effetti delle tracce agiscono su tutte le clip di una traccia.

Nel montaggio audio possono essere utilizzati i plug-in VST 2 e VST 3. Ciascuna traccia può essere processata in maniera indipendente da un massimo di 4 effetti plug-in VST.

NOTA

Gli effetti utilizzati per le tracce devono supportare l'audio stereo, anche se la traccia audio è mono.

LINK CORRELATI

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 181

[Aggiunta di effetti alle tracce](#) a pag. 185

## Finestra Inspector della traccia

Questa finestra consente di pulire e migliorare la qualità del proprio materiale audio, aggiungere effetti plug-in alle tracce e regolare le impostazioni di guadagno e di panorama. Per pulire l'audio possono essere utilizzati i plug-in **DeEsser**, **DeNoiser** e **DeHummer**. I plug-in **Voice Exciter**, **Reverb**, **EQ** e **Maximizer** consentono invece di migliorare la qualità del materiale audio.

- Per aprire la finestra **Inspector della traccia**, aprire un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Inspector della traccia**.



## Colore e nome della traccia

### Colore della traccia

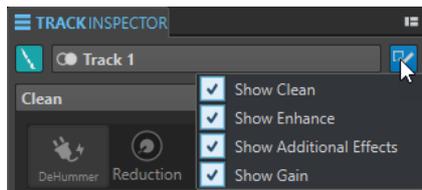
Consente di specificare un colore per la forma d'onda della traccia attiva.

### Nome

Consente di specificare un nome per la traccia attiva.

### Visibilità dei pannelli

Consente di visualizzare o nascondere i pannelli nella finestra dell'**Inspector della traccia**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Visualizza Pulizia**
- **Visualizza Miglioramento**
- **Visualizza Effetti aggiuntivi**
- **Visualizza Guadagno**

## Pulizia

Il pannello **Pulizia** contiene un **DeHummer**, un **DeNoiser** e un **DeEsser** per rimuovere suoni indesiderati dall'audio in tempo reale.

### Ripiega/Esplodi il pannello di pulizia

Consente di ripiegare o esplodere il pannello **Pulizia**.

### Bypassa tutti gli effetti qui visualizzati

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e della renderizzazione.

### DeHummer

L'effetto **DeHummer** consente di ridurre ronzii e interferenze causati da una cattiva messa a terra o dall'utilizzo di apparecchiature di registrazione poco affidabili. Ciò avviene mediante la rimozione delle frequenze corrispondenti dall'audio.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Reduction** consente di specificare l'entità della riduzione dei ronzii.
- **Listen** consente di ascoltare il segnale che è stato rimosso dal materiale audio. Ciò permette di verificare che siano state rimosse le porzioni corrette di audio.
- I valori **50 Hz** e **60 Hz** consentono di rimuovere il rumore armonico con una frequenza fondamentale a 50 o 60 Hz. Queste frequenze di disturbo possono essere causate ad esempio da un rumore elettrico dovuto a una cattiva schermatura delle apparecchiature di registrazione.

### DeNoiser

Il modulo **DeNoiser** consente di rimuovere il rumore dal materiale audio, ad esempio un suono d'ambiente.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Reduction** consente di specificare l'entità della riduzione del rumore.

- **Listen** consente di ascoltare il segnale che è stato rimosso dal materiale audio originale. Ciò permette di verificare che siano state rimosse le porzioni corrette di audio.

### DeEsser

L'effetto **DeEsser** rappresenta un compressore che riduce le sibilanti eccessive, principalmente per le registrazioni vocali.

È possibile ad esempio utilizzarlo quando un posizionamento estremamente ravvicinato dei microfoni e l'equalizzazione portano a situazioni in cui il suono complessivo è buono, ma con delle sibilanti indesiderate.

Quando si registra una voce, il **DeEsser** va generalmente posizionato nella catena del segnale dopo il preamplificatore microfonico e prima di un compressore/limiter. Questo impedisce al compressore/limiter di limitare inutilmente le dinamiche complessive del segnale.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Reduction** consente di specificare l'entità della riduzione delle sibilanti.
- **Listen** consente di ascoltare il segnale che è stato rimosso dal materiale audio originale. Ciò consente di verificare che siano state rimosse le porzioni corrette di audio.
- **Character** consente di specificare la frequenza su cui viene applicato il **DeEsser**. Un valore ridotto del parametro **Character** viene ad esempio utilizzato spesso per le voci maschili. Valori più elevati si applicano generalmente a voci femminili o voci bianche dal registro più alto.
- L'indicatore **Reduction** visualizza l'entità con cui sta operando il **DeEsser**.

## Miglioramento

Il pannello **Miglioramento** contiene gli effetti **Voice Exciter**, **Reverb**, **EQ** e **Maximizer** che consentono di aumentare la chiarezza, l'espressione e la profondità del materiale audio in tempo reale.

### Ripiega/Esplodi il pannello di miglioramento

Consente di ripiegare o esplodere il pannello **Miglioramento**.

### Bypassa tutti gli effetti qui visualizzati

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e della renderizzazione.

### Voice Exciter

L'effetto **Voice Exciter** consente di aggiungere delle armoniche superiori e aumentare la chiarezza e l'intelligibilità delle proprie registrazioni vocali.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Amount** consente di specificare l'entità dell'effetto.
- **Clarity** consente di aumentare la chiarezza e l'intelligibilità delle proprie registrazioni vocali.

### Reverb

L'effetto **Reverb** aggiunge ampiezza e spazialità alle registrazioni che risultano senza vigore.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Size** consente di specificare la dimensione della stanza.

- **Mix** consente di definire il bilanciamento tra il segnale originale e il segnale processato.

### EQ

L'**EQ** a tre bande consente di ridurre o enfatizzare gli intervalli di frequenze **Low**, **Mid** e **High**. Un filtro **Low Cut** supplementare consente di tagliare le basse frequenze sotto i 30 Hz per una chiarezza ancora maggiore.

Le bande di equalizzazione presentano le seguenti specifiche:

- **Low**: low-shelf, frequenza 250 Hz, 12 dB/ottava
- **Mid**: peak, frequenza 1.500 Hz, Q 1, 12 dB/ottava
- **Hi**: high-shelf, frequenza 5.000 Hz, 12 dB/ottava

### Maximizer

L'effetto **Maximizer** consente di aggiungere volume e spinta alle registrazioni, mantenendo sempre il segnale sotto il livello di -1 dB. Il potenziometro **Optimize** consente di specificare l'entità di compressione che viene applicata.

## Effetti aggiuntivi

Il pannello **Effetti aggiuntivi** consente di aggiungere ulteriori effetti alle tracce.

### Ripiega/Esplodi il pannello degli effetti aggiuntivi

Consente di ripiegare o esplodere il pannello **Effetti aggiuntivi**.

### Bypassa tutti gli effetti qui visualizzati

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e della renderizzazione.

### Aggiungi effetto

Consente di aggiungere un effetto.

### Nome dell'effetto

Fare clic sul nome dell'effetto per aprire la finestra degli effetti corrispondente. Fare clic-destro sul nome di un effetto per aprire il menu **Plug-in** in cui poter selezionare un nuovo effetto.

### Latenza

Se un plug-in presenta una latenza, il rispettivo valore viene visualizzato accanto al nome del plug-in.



### Preset

Consente di salvare e ripristinare i preset dei plug-in.

### Opzioni degli effetti

Apri il menu **Plug-in** in cui è possibile selezionare un nuovo plug-in e rimuovere il plug-in esistente.

### Bypassa effetto

Bypassa il plug-in durante la riproduzione e, in maniera opzionale, durante la renderizzazione. Il segnale è ancora processato dal plug-in, ma non viene inserito nel flusso udibile.

## Guadagno

In questo pannello è possibile modificare le impostazioni di **Guadagno** e di **Panorama** delle proprie tracce.

### Ripiega/Esplodi il pannello del guadagno

Consente di ripiegare o esplodere il pannello **Guadagno**.

### Bypassa tutti gli effetti qui visualizzati

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e della renderizzazione.

## Guadagno

Consente di impostare il guadagno per gli effetti.

## Panorama

Consente di impostare il panorama per gli effetti delle tracce.

### LINK CORRELATI

[Effetti delle tracce](#) a pag. 180

[Preset](#) a pag. 62

[Visualizzare/nascondere i pannelli nella finestra dell'Inspector della traccia](#) a pag. 185

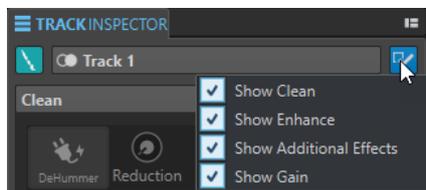
## Visualizzare/nascondere i pannelli nella finestra dell'Inspector della traccia

È possibile visualizzare o nascondere i pannelli nella finestra dell'**Inspector della traccia** per focalizzarsi esclusivamente sui pannelli desiderati.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Inspector della traccia**, fare clic su **Visibilità dei pannelli**.



2. Selezionare i pannelli che si desidera visualizzare. Sono disponibili le seguenti opzioni:
  - **Visualizza Pulizia**
  - **Visualizza Miglioramento**
  - **Visualizza Effetti aggiuntivi**
  - **Visualizza Guadagno**

---

### LINK CORRELATI

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 181

## Aggiunta di effetti alle tracce

È possibile aggiungere dei plug-in degli effetti a ogni traccia del montaggio audio.

### LINK CORRELATI

[Aggiunta di effetti dalla finestra Inspector della traccia](#) a pag. 186

[Aggiunta di effetti tramite l'area dei controlli delle tracce](#) a pag. 186

[Rimozione degli effetti dalle tracce](#) a pag. 187

## Aggiunta di effetti dalla finestra Inspector della traccia

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
  2. Selezionare la traccia per la quale si intende aggiungere degli effetti.
  3. Nella finestra **Inspector della traccia**, all'interno del pannello **Effetti aggiuntivi**, fare clic-destro su uno slot degli effetti e selezionare un plug-in.
- 

### RISULTATO

Il plug-in selezionato si apre in una finestra.

### NOTA

È possibile aggiungere dei plug-in durante la riproduzione. Tuttavia, se si aggiunge un plug-in con latenza maggiore di zero, è consigliabile interrompere e avviare nuovamente la riproduzione per evitare discrepanze temporali. Inoltre, un ridotto numero di plug-in VST può modificare la latenza in base alle impostazioni dei parametri. In tal caso, assicurarsi di interrompere e riavviare la riproduzione dopo aver modificato la latenza.

---

### LINK CORRELATI

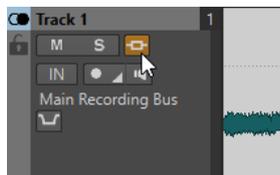
[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 181

## Aggiunta di effetti tramite l'area dei controlli delle tracce

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Nell'area dei controlli di una traccia mono o stereo, fare clic su **Effetti**.



3. Nel menu **Effetti**, selezionare un effetto della traccia.
- 

### RISULTATO

Il plug-in selezionato si apre in una finestra.

### NOTA

È possibile aggiungere dei plug-in durante la riproduzione. Tuttavia, se si aggiunge un plug-in con latenza maggiore di zero, è consigliabile interrompere e avviare nuovamente la riproduzione per evitare discrepanze temporali. Inoltre, un ridotto numero di plug-in VST può modificare la latenza in base alle impostazioni dei parametri. In tal caso, assicurarsi di interrompere e riavviare la riproduzione dopo aver modificato la latenza.

---

### LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 135

## Rimozione degli effetti dalle tracce

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
  2. Aprire la finestra dell'**Inspector della traccia**.
  3. Nel pannello **Effetti aggiuntivi**, fare clic sull'effetto che si desidera rimuovere e selezionare **Rimuovi plug-in**.
- 

### RISULTATO

L'effetto viene rimosso dallo slot.

### LINK CORRELATI

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 181

[Aggiunta di effetti alle tracce](#) a pag. 185

## Modifica dell'ordine degli effetti

---

L'ordine degli effetti nell'elenco determina l'ordine di processamento.

### PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
  2. Nella finestra dell'**Inspector della traccia**, all'interno dell'elenco degli effetti, trascinare l'effetto che si desidera spostare in un'altra posizione.
- 

### LINK CORRELATI

[Effetti delle tracce](#) a pag. 180

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 181

## Annullamento delle modifiche agli effetti

---

È possibile annullare/ripristinare le modifiche alle impostazioni degli effetti. Tuttavia, WaveLab Cast registra le modifiche solamente quando si chiude la finestra dei plug-in o si seleziona un'altra scheda nella finestra stessa.

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra dei plug-in, fare clic su un'altra finestra per annullare il focus del plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.
2. Tornare al plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.
3. Nella barra di comando della finestra **Montaggio audio**, fare clic su **Annulla** o su **Ripeti**.



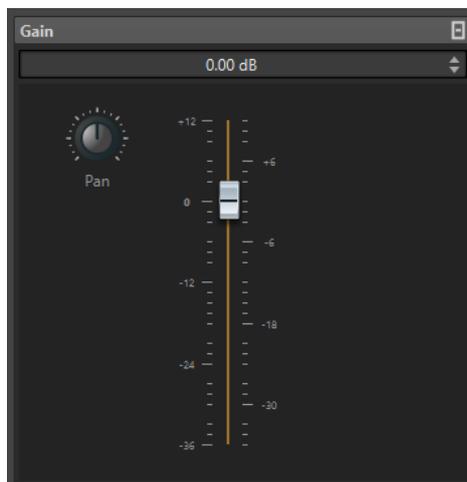
## Impostazione del guadagno per gli effetti

---

È possibile impostare il **Guadagno** degli effetti in maniera individuale per ciascuna traccia.

#### PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Nella finestra **Inspector della traccia**, regolare il **Guadagno**.



---

#### LINK CORRELATI

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 181

## Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza

La funzione **Renderizza** consente di eseguire il mixdown dell'intero montaggio audio o di una regione, in un singolo file audio.

È necessario eseguire un mixdown per produrre un file audio da un montaggio audio.

#### LINK CORRELATI

[Renderizzazione nella Sezione Master](#) a pag. 211

## Renderizzazione dei montaggi audio in file audio

È possibile eseguire la renderizzazione di regioni di montaggi audio o di interi montaggi audio verso un singolo file audio.

#### PREREQUISITI

Configurare il montaggio audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Uscita**, fare clic su **Renderizza**.
3. Nel menu **Sorgente**, specificare quale parte del file audio si desidera renderizzare.
4. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
5. Nella sezione **Uscita**, fare clic sul campo **Formato** e fare clic su **Modifica**.
6. Definire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Formato file audio**.
7. Fare clic su **OK**.

8. Facoltativo: definire delle impostazioni aggiuntive nella sezione **Opzioni**.
  9. Fare clic su **Avvia**.
- 

#### RISULTATO

Il montaggio audio viene renderizzato.

#### LINK CORRELATI

[Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza](#) a pag. 188

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

## Importazione di CD audio

È possibile importare i file dei CD audio. Il CD audio importato si apre sotto forma di un montaggio audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa**.
  2. Fare clic su **CD audio**.
  3. In Esplora file/macOS Finder, selezionare il file CD audio semplificato che si desidera importare e fare clic su **Importa**.
- 

#### RISULTATO

Il CD audio importato si apre sotto forma di un nuovo montaggio audio senza titolo che contiene tutte le tracce audio salvate al suo interno.

# Registrazione

È possibile registrare l'audio nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio**.

Possono essere utilizzati i seguenti metodi di registrazione:

- Nell'**Editor audio** è possibile registrare i file con opzioni multiple tramite la finestra di dialogo **Registrazione**.
- Nella finestra **Montaggio audio** è possibile registrare più tracce di un montaggio audio contemporaneamente.
- È possibile eseguire la registrazione mentre si ascoltano gli effetti quando si esegue il monitoraggio del segnale in ingresso.

## LINK CORRELATI

[Registrazione nell'Editor audio](#) a pag. 190

[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 193

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 191

[Monitoraggio in ingresso](#) a pag. 198

## Registrazione nell'Editor audio

Prima di avviare la registrazione, configurare la finestra di dialogo **Registrazione**.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, fare clic sul pulsante **Registra** o premere **\*** sul tastierino numerico.  
Si apre la finestra di dialogo **Registrazione**.
  2. Nella sezione **File da creare** della finestra di dialogo **Registrazione**, aprire il menu a tendina e definire se si desidera registrare un file con nome o un file temporaneo.
  3. Selezionare un nome per il file e la relativa posizione di salvataggio.
  4. Selezionare il formato audio eseguendo una delle seguenti operazioni:
    - Fare clic sul pulsante freccia giù per selezionare un formato audio predefinito.
    - Fare clic sul formato audio per visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, quindi fare clic su **OK**.
  5. Scegliere se si desidera visualizzare il **Livello** o il display dello **Spettro** nel corso della registrazione.
  6. Fare clic su **Registra** per avviare la registrazione.  
Lo sfondo della finestra di dialogo **Registrazione** diventa rosso per indicare una registrazione in corso.
  7. Facoltativo: mettere in pausa la registrazione facendo clic sul pulsante **Pausa**.
  8. Facoltativo: rilasciare i marker durante la registrazione facendo clic sui pulsanti di rilascio dei marker.
  9. Una volta completata la registrazione, fare clic su **Arresta**.
  10. Facoltativo: se si desidera registrare un'altra sessione, fare di nuovo clic su **Registra**.
-

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 191

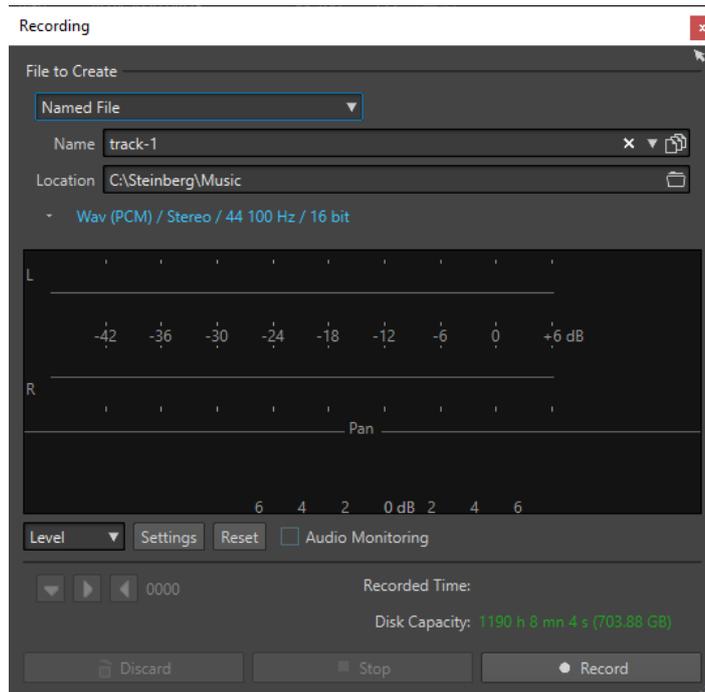
[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 193

## Finestra di dialogo Registrazione

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare le impostazioni di registrazione e avviare la registrazione di un file audio.

Per aprire la finestra di dialogo **Registrazione**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Aprire l'**Editor audio** e fare clic su **Registra** nella barra di trasporto.
- In altre aree di lavoro, fare **Alt/Opt**-clic su **Registra** nella barra di trasporto.
- Nella finestra **Montaggio audio**, premere **Alt/Opt - R**.



### Pulsanti principali



#### Elimina

Consente di arrestare la registrazione ed eliminare tutto ciò che è stato registrato fino ad ora.

#### Arresta

Consente di arrestare la registrazione.

#### Registra

Consente di avviare la registrazione. A seconda delle opzioni di registrazione, la modalità **Pausa** è attivata o meno.

## Impostazioni

### File da creare

Consente di specificare se si desidera registrare un **File temporaneo** da salvare successivamente, o se registrare un **File con nome** con un nome e una posizione specifici.

### Nome

Il nome del file da scrivere, senza percorso. Quando si digita, vengono visualizzati tutti i file presenti nella cartella selezionata che iniziano con le stesse lettere. Per visualizzare tutti i file nella cartella selezionata, fare clic sull'icona elenco.

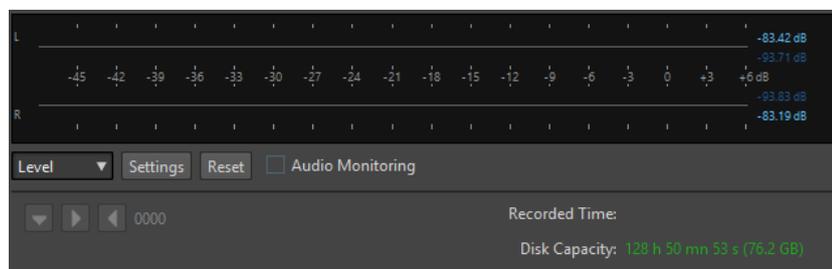
### Posizione

Consente di specificare la cartella nella quale si desidera salvare la registrazione.

### Formato file audio

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, nella quale è possibile impostare il formato del file.

## Display dell'indicatore



### Livello/Spettro

Specifica se viene visualizzato l'**Indicatore di livello** o lo **Spettrometro**.

### Impostazioni

Se è selezionata l'opzione **Livello**, questo pulsante apre la finestra di dialogo **Impostazioni dell'indicatore di livello**, in cui è possibile personalizzare le impostazioni dell'indicatore.

Se è selezionata l'opzione **Spettro**, si apre un menu a tendina in cui è possibile selezionare i livelli audio che devono essere visualizzati dall'indicatore. Per la visualizzazione dello **Spettro** sono disponibili le seguenti impostazioni:

- **Restringi ai livelli audio elevati**
- **Includi i livelli audio medi**
- **Includi i livelli audio bassi**

### Reinicializza

Consente di reinizializzare i valori di picco.

### Monitoraggio audio

Se questa opzione è attivata, l'ingresso audio viene inviato anche alle porte di uscita.

### Pulsanti dei marker

Consentono di impostare i marker nel corso della registrazione.

### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

[Indicatore di livello e Spettrometro per le registrazioni](#) a pag. 193

[Finestra di dialogo Impostazioni indicatore di livello/panorama](#) a pag. 230

## Indicatore di livello e Spettrometro per le registrazioni

Nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione** si trova un display dell'indicatore. Questo display è utile per verificare il livello di ingresso e lo spettro delle frequenze del segnale in ingresso.

È possibile attivare gli indicatori audio inserendo la spunta nella casella di controllo **Monitoraggio audio**.

Per reinizializzare gli indicatori, fare clic sul pulsante **Reinizializza**.

### Indicatore di livello

Nell'**Indicatore di livello**, le barre orizzontali indicano il livello di picco (barre esterne) e l'intensità acustica media (VU, barre interne) di ciascun canale. Vengono anche visualizzati i valori numerici. Quando si fa clic sul pulsante **Impostazioni**, si apre la finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di livello/panorama**.

### Spettrometro

Lo **Spettrometro** consente di visualizzare un diagramma a barre, che fornisce una rappresentazione grafica continua dello spettro delle frequenze. Dal menu a tendina **Impostazioni** è possibile scegliere se restringere la rappresentazione ai livelli audio elevati o se includere anche i livelli bassi e medi.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 191

## Indicatore della capacità del disco

Questo indicatore collocato nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione** indica approssimativamente lo spazio disponibile nell'hard disk specificato nella sezione **File da creare** o nell'hard disk selezionato per i file temporanei.

### NOTA

Quando sull'hard disk è disponibile uno spazio inferiore a 30 secondi, l'indicazione della capacità del disco viene visualizzata in rosso.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 191

## Registrazione nella finestra Montaggio audio

È possibile registrare una o più tracce direttamente nel montaggio audio. Questo consente ad esempio di registrare ciascun altoparlante di un podcast su una traccia specifica.

A seconda della periferica ASIO collegata, WaveLab Cast rileva automaticamente i bus di ingresso disponibili e crea i bus di ingresso stereo e mono nella sezione **Connessioni audio**.

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

[Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\)](#) a pag. 194

[Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione](#) a pag. 194

[Registrazione con le proprietà automatiche dei file](#) a pag. 195

[Registrazione con le proprietà dei file personalizzate](#) a pag. 196

[Registrazione su più tracce](#) a pag. 196

## Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione (solo per le periferiche ASIO)

Prima di poter avviare la registrazione, è necessario assegnare dei bus di ingresso. Se si sta utilizzando una periferica ASIO, come ad esempio un'interfaccia Steinberg UR, vengono automaticamente create le porte di ingresso.

### NOTA

Se non si utilizza una periferica ASIO, i bus di ingresso devono essere assegnati manualmente.

---

### PROCEDIMENTO

1. Collegare la propria periferica al computer e avviare WaveLab Cast.
  2. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.
  3. Fare clic su **Registrazione**.
  4. Assicurarsi che la propria periferica ASIO sia selezionata nel menu **Periferica audio**.  
I bus di ingresso vengono assegnati automaticamente.
  5. Creare un montaggio audio.
  6. Creare una traccia mono o stereo.
  7. Nell'area dei controlli delle tracce, fare clic su **IN** e selezionare il bus di ingresso per ciascuna traccia.
- 

### RISULTATO

WaveLab Cast è pronto per la registrazione.

### LINK CORRELATI

[Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione](#) a pag. 194

[Registrazione con le proprietà automatiche dei file](#) a pag. 195

[Registrazione con le proprietà dei file personalizzate](#) a pag. 196

[Registrazione su più tracce](#) a pag. 196

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

## Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione

Prima di poter avviare la registrazione, è necessario assegnare dei bus di ingresso.

### NOTA

Se si sta utilizzando una periferica ASIO, come ad esempio un'interfaccia Steinberg UR, vengono automaticamente creati i bus di ingresso.

---

### PROCEDIMENTO

1. Collegare la propria periferica al computer e avviare WaveLab Cast.

2. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.
  3. Fare clic su **Registrazione**.
  4. Nell'elenco dei **Bus**, selezionare il bus che si intende utilizzare per la registrazione.
  5. Facoltativo: per aggiungere più bus, fare clic su **Aggiungi bus** e assegnare altri bus di ingresso.
  6. Nel menu **Configurazione dei canali**, definire se si desidera registrare in formato **Mono** o **Stereo**.
  7. Nella colonna **Porta della periferica**, assegnare le porte di ingresso.
- 

#### RISULTATO

WaveLab Cast è pronto per la registrazione.

#### LINK CORRELATI

[Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\) a pag. 194](#)

[Scheda Connessioni audio a pag. 15](#)

[Registrazione con le proprietà automatiche dei file a pag. 195](#)

[Registrazione con le proprietà dei file personalizzate a pag. 196](#)

[Registrazione su più tracce a pag. 196](#)

## Registrazione con le proprietà automatiche dei file

La registrazione con le proprietà automatiche dei file rappresenta il modo più rapido per avviare la registrazione nella finestra **Montaggio audio**.

Il nome del file da registrare viene generato automaticamente. Il file registrato viene salvato nella cartella dati del montaggio audio attivo. La risoluzione in bit del file registrato è la stessa definita per i file temporanei.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, selezionare una traccia e fare clic alla posizione da cui si desidera avviare la registrazione.
  2. Nella barra di trasporto, fare clic su **Registra**.
  3. Per avviare la registrazione, selezionare un bus di ingresso nel menu **Ingresso audio**.
  4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Per arrestare la registrazione, fare clic su **Arresta** nella barra di trasporto.
    - Per arrestare e rimuovere la registrazione, fare **Ctrl/Cmd**-clic su **Arresta** nella barra di trasporto. In questo modo il file registrato viene eliminato.
- 

#### LINK CORRELATI

[Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione a pag. 194](#)

[Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\) a pag. 194](#)

[Area dei controlli delle tracce a pag. 135](#)

[Finestra di dialogo Proprietà del file per la registrazione a pag. 197](#)

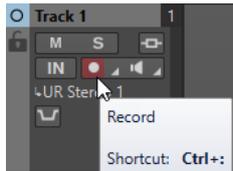
## Registrazione con le proprietà dei file personalizzate

Quando si esegue una registrazione nella finestra **Montaggio audio**, è possibile specificare il nome, la posizione e la risoluzione in bit del file che si intende registrare.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, selezionare una traccia e fare clic alla posizione da cui si desidera avviare la registrazione.
2. Nell'area dei controlli della traccia, fare clic su **Ingresso audio** e selezionare un bus di ingresso.
3. Fare clic-destro su **Registra** e fare clic su **Proprietà del file per la registrazione**.



4. Nella finestra di dialogo **Proprietà del file per la registrazione**, definire le impostazioni desiderate e fare clic su **Abilita la traccia per la registrazione**.  
La traccia è ora pronta per la registrazione.
  5. Nella barra di trasporto, fare clic su **Registra**.
  6. Eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Per arrestare la registrazione, fare clic su **Arresta** nella barra di trasporto.
    - Per arrestare e rimuovere la registrazione, fare **Ctrl/Cmd**-clic su **Arresta** nella barra di trasporto. In questo modo il file registrato viene eliminato.
- 

### LINK CORRELATI

[Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione](#) a pag. 194

[Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\)](#) a pag. 194

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

[Finestra di dialogo Proprietà del file per la registrazione](#) a pag. 197

## Registrazione su più tracce

È possibile eseguire una registrazione su più tracce di un montaggio audio contemporaneamente.

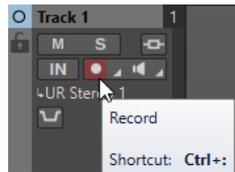
### PREREQUISITI

Sono stati assegnati dei bus di ingresso per la registrazione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic alla posizione da cui si desidera avviare la registrazione.
2. Facoltativo: fare clic su **Monitoraggio** per monitorare il segnale in ingresso e regolarne il livello.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Se si desidera registrare dei file audio con le proprietà automatiche, fare clic su **Registra** nell'area dei controlli delle tracce e selezionare un bus di ingresso.



- Per specificare il nome del file, la posizione e la risoluzione in bit dei file audio da registrare, fare clic-destro su **Registra** e fare clic su **Proprietà del file per la registrazione**. Nella finestra di dialogo **Proprietà del file per la registrazione**, definire le impostazioni desiderate e fare clic su **Abilita la traccia per la registrazione**.

La traccia è ora pronta per la registrazione.

4. Facoltativo: ripetere il passaggio 3 per tutte le tracce sulle quali si intende eseguire la registrazione.
5. Nella barra di trasporto, fare clic su **Registra** per avviare la registrazione.
6. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per arrestare la registrazione, fare clic su **Arresta** nella barra di trasporto.
  - Per arrestare la registrazione di una singola traccia durante la registrazione contemporanea di più tracce, fare clic su **Registra** nell'area dei controlli della traccia desiderata.
  - Per arrestare e rimuovere la registrazione, fare **Ctrl/Cmd**-clic su **Arresta** nella barra di trasporto. In questo modo il file registrato viene eliminato.

---

#### LINK CORRELATI

[Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione](#) a pag. 194

[Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\)](#) a pag. 194

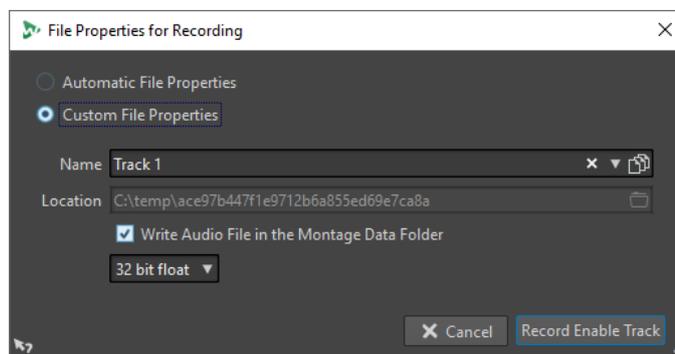
[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

[Finestra di dialogo Proprietà del file per la registrazione](#) a pag. 197

## Finestra di dialogo Proprietà del file per la registrazione

Questa finestra di dialogo consente di specificare il nome file, la posizione e la risoluzione in bit della traccia che si intende registrare.

- Per aprire la finestra di dialogo **Proprietà del file per la registrazione**, nell'area di controllo delle tracce fare clic-destro su **Registra** e fare clic su **Proprietà del file per la registrazione**.



### Proprietà automatiche dei file

Se questa opzione è attivata, il nome del file da registrare viene generato automaticamente. Il file registrato viene salvato nella cartella dati del montaggio audio attivo. La risoluzione in bit del file registrato è la stessa definita per i file temporanei.

### Proprietà dei file personalizzate

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare il nome file e la posizione per il file audio da registrare.

### Scrivi il file audio nella cartella dati del montaggio

Se questa opzione è attivata, il file audio registrato viene salvato nella cartella dati del montaggio audio. Per specificare una cartella personalizzata, disattivare questa opzione.

### Risoluzione in bit

Consente di specificare la risoluzione in bit del file audio da registrare.

#### LINK CORRELATI

[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 193

## Monitoraggio in ingresso

Eseguire il monitoraggio in ingresso significa ascoltare il segnale in entrata dopo che questo ha viaggiato attraverso gli effetti nel corso delle operazioni preparatorie della registrazione o durante la registrazione stessa. Questo consente di ascoltare l'effetto che la propria configurazione di WaveLab Cast ha sul segnale in ingresso.

A seconda della catena di effetti, dell'unità hardware audio e dei driver utilizzati, il segnale monitorato può presentare una certa latenza.

È possibile decidere di monitorare il segnale che passa attraverso il montaggio audio e i relativi effetti, oppure può essere utilizzato il **Monitoraggio diretto**. Quest'ultimo consente di ascoltare direttamente il segnale in ingresso prima che venga inviato attraverso WaveLab Cast e i relativi effetti. Il **Monitoraggio diretto** ha una latenza inferiore rispetto al monitoraggio del segnale in ingresso. Per impostazione predefinita è attivato il **Monitoraggio diretto**.

#### LINK CORRELATI

[Monitoraggio del segnale in ingresso](#) a pag. 198

[Monitoraggio diretto](#) a pag. 199

## Monitoraggio del segnale in ingresso

Il monitoraggio del segnale in ingresso consente di monitorare il segnale che passa attraverso il montaggio audio e i relativi effetti.

#### PREREQUISITI

Sono stati configurati i bus di ingresso audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio e configurare i propri effetti.
2. Nell'area dei controlli della traccia che si intende monitorare, fare clic su **Seleziona l'ingresso audio** e selezionare un ingresso audio.
3. Fare clic su **Monitora**.

---

#### RISULTATO

È possibile monitorare il segnale in ingresso.

#### NOTA

Il segnale monitorato viene ritardato in relazione al valore di latenza, il quale dipende dalla catena di effetti, dall'unità hardware audio e dai driver utilizzati.

---

#### LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 193

## Monitoraggio diretto

Se l'opzione **Monitoraggio diretto** è attivata, il segnale in ingresso viene monitorato direttamente senza passare attraverso il montaggio audio e i rispettivi effetti. La funzione di monitoraggio diretto consente di monitorare il segnale in ingresso con una latenza inferiore. La latenza dipende dalla dimensione buffer della periferica audio utilizzata.

#### PREREQUISITI

Sono stati configurati i bus di ingresso audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
  2. Nell'area dei controlli della traccia che si intende monitorare, fare clic su **Seleziona l'ingresso audio** e selezionare un ingresso audio.
  3. Fare clic-destro su **Monitora** e attivare l'opzione **Monitoraggio diretto**.
- 

#### RISULTATO

È possibile monitorare i livelli in ingresso delle tracce audio.

#### LINK CORRELATI

[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 193

## Inserimento dei marker durante la registrazione

Durante la registrazione, è possibile fare clic sui pulsanti dei marker per aggiungere dei marker al file registrato.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.
  2. Definire le impostazioni desiderate e avviare la registrazione.
  3. Selezionare il tipo di marker che si intende inserire.
    - Per inserire un marker generico numerato, fare clic sul pulsante di colore giallo o premere **Ctrl/Cmd - M**.
    - Per inserire dei marker generici numerati di inizio e fine regione, fare clic sui pulsanti bianchi, oppure premere **Ctrl/Cmd - L / Ctrl/Cmd - R**.
- 

#### RISULTATO

Un marker viene rilasciato ogni volta che si fa clic sul pulsante marker.

NOTA

Se si inseriscono due o più marker di inizio regione in una riga senza nessun marker di fine regione in mezzo, viene mantenuto solo l'ultimo di tali marker di inizio. La stessa regola vale per i marker di fine regione.

---

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 191

# Sezione Master

La **Sezione Master** rappresenta il blocco finale nel percorso del segnale prima dell'invio dell'audio all'hardware, a un file o agli indicatori audio. Questa è la sezione in cui è possibile regolare i livelli master e aggiungere gli effetti.

Le impostazioni e gli effetti della **Sezione Master** vengono tenuti in considerazione nei seguenti casi:

- Quando si riproduce un file audio nella finestra della forma d'onda.
- Quando si riproduce un montaggio audio.
- Quando si utilizza la funzione **Renderizza**.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

[Renderizzazione nella Sezione Master](#) a pag. 211

## Finestra Sezione Master

In questa finestra è possibile applicare i plug-in degli effetti, regolare il livello master e renderizzare il file audio o il montaggio audio.

- Per aprire la finestra **Sezione Master**, selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Sezione Master**.



La **Sezione Master** è costituita dai seguenti pannelli:

- **Effetti**
- **Ricampionamento**
- **Livello master**

LINK CORRELATI

[Pannello Effetti](#) a pag. 203

[Pannello di ricampionamento](#) a pag. 207

[Pannello Livello Master](#) a pag. 208

## Percorso del segnale

I pannelli nella finestra **Sezione Master** corrispondono ai blocchi di processing della **Sezione Master**.

Il segnale passa attraverso questi blocchi, dall'alto verso il basso:

1. Audio da WaveLab Cast

2. Effetti

La modifica dell'ordine degli slot degli effetti influenza il percorso del segnale.

3. Ricampionamento

4. Livello master

Gli indicatori audio della **Sezione Master** monitorano il segnale tra il pannello **Livello master** e l'hardware audio o il file su disco.

5. Hardware audio o file su disco

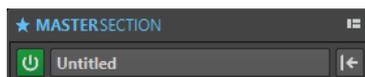
Nella **Sezione Master** il segnale passa attraverso tutti i plug-in, anche se alcuni di questi si trovano in stato di solo. Il suono, infatti, non è influenzato da questo perché i plug-in in mute vengono bypassati dal flusso del processo di riproduzione.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

## Strumenti della Sezione Master

Le opzioni in cima alla **Sezione Master** consentono di bypassare la **Sezione Master** durante la riproduzione, reinizializzare la **Sezione Master** e salvare e richiamare i preset.



### Bypassa la Sezione Master

Se questa opzione è attivata, la **Sezione Master** viene ignorata durante la riproduzione. Il processo di renderizzazione su file tiene comunque ancora in considerazione tutti i plug-in.

### Preset

Consente di salvare e richiamare i preset della **Sezione Master**. Il menu a tendina **Preset** offre una serie di opzioni aggiuntive per salvare e caricare banchi ed effetti predefiniti.

### Reinizializza la Sezione Master

Rimuove tutti gli effetti attivi dagli slot e imposta l'uscita master a 0 dB.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

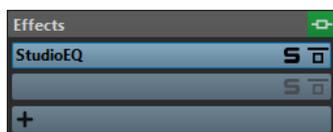
[Salvataggio dei preset della Sezione Master](#) a pag. 214

## Pannello Effetti

Questo pannello della **Sezione Master** consente di aggiungere fino a 5 effetti plug-in in serie e di gestirne l'utilizzo.

È possibile richiudere/espandere o visualizzare/nascondere completamente il pannello **Effetti**.

- Per richiudere/espandere il pannello **Effetti**, cliccarci sopra.
- Per visualizzare/nascondere il pannello **Effetti**, fare clic-destro sull'intestazione di un pannello e attivare/disattivare l'opzione **Visualizza Effetti**.



### Ripiega/esplodi il pannello

Consente di espandere o richiudere il pannello.

### Bypassa tutti gli effetti

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e durante la renderizzazione.

### Aggiungi effetto

Consente di aggiungere un effetto a uno slot effetti vuoto.

### Nomi dei plug-in degli effetti

Una volta che è stato aggiunto un plug-in a uno slot, è possibile fare clic sul nome del plug-in per aprire e chiudere la finestra corrispondente.

### Menu a tendina Preset

Consente di salvare e richiamare le impostazioni dei preset. Il menu a tendina **Preset** offre una serie di opzioni aggiuntive per salvare e caricare bank ed effetti predefiniti.

### Menu a tendina Opzioni degli effetti

Consente di caricare un altro effetto nello slot degli effetti. Sono inoltre disponibili le seguenti opzioni:

- L'opzione **Rimuovi plug-in** consente di rimuovere l'effetto dallo slot.
- Le opzioni **Disponi tutti i plug-in verso il basso/Disponi tutti i plug-in verso l'alto** consentono di spostare gli effetti in un'altra posizione.
- Se l'opzione **Attivo** è attivata, l'effetto è attivo. Se l'opzione **Attivo** è disattivata, l'effetto viene escluso dalla riproduzione e dalla renderizzazione.

### Solo (bypass)

Mette in solo il plug-in.

### Bypassa effetto

Bypassa il plug-in durante la riproduzione e, in maniera opzionale, durante la renderizzazione. Il segnale è ancora processato dal plug-in, ma non viene inserito nel flusso udibile.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

## Formati dei plug-in degli effetti supportati

WaveLab Cast supporta i plug-in specifici per WaveLab Cast, i plug-in VST 2 e i plug-in VST 3.

### Plug-in specifici di WaveLab Cast

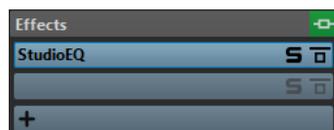
In WaveLab Cast sono inclusi alcuni plug-in specifici, come ad esempio **Resampler**.

### Plug-in VST

Il formato dei plug-in VST di Steinberg è supportato da programmi e plug-in di numerosi produttori. WaveLab Cast include solo alcuni plug-in VST. Altri plug-in possono essere acquistati separatamente da Steinberg o altri produttori.

## Configurazione degli effetti

Il numero di effetti disponibili nel pannello **Effetti** dipende dal numero e dal formato dei plug-in installati.



- Per selezionare un effetto plug-in per uno slot nel pannello **Effetti**, fare clic sullo slot e selezionare l'effetto desiderato dal menu a tendina. Dopo aver selezionato un effetto, quest'ultimo si attiva automaticamente e viene visualizzato il relativo pannello di controllo.

- Per disattivare un effetto, fare clic-destro sul rispettivo slot e disattivare l'opzione **Attivo**. Per attivare l'effetto, attivare nuovamente l'opzione **Attivo**.
- Per rimuovere un effetto plug-in, fare clic-destro sul rispettivo slot e selezionare **Rimuovi plug-in** dal menu a tendina.
- Per visualizzare/nascondere la finestra di un plug-in, fare clic sul rispettivo slot.
- Per mettere in solo un effetto, fare clic sul rispettivo pulsante **Solo (bypass)**. Questo consente di controllare soltanto il suono di tale effetto. È possibile anche bypassare gli effetti tramite i relativi pannelli di controllo.
- Per modificare l'ordine degli slot e quindi anche l'ordine in cui il segnale passa attraverso gli effetti, fare clic su uno slot e trascinarlo in una nuova posizione.

#### LINK CORRELATI

[Pannello Effetti](#) a pag. 203

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

## Finestre dei plug-in per la Sezione Master

Nelle finestre dei plug-in della **Sezione Master** è possibile definire le impostazioni per gli effetti plug-in della **Sezione Master**.

- Per visualizzare la finestra di un plug-in, fare clic sul rispettivo slot nel pannello **Effetti** della **Sezione Master**.



### Catena di plug-in

Se l'opzione **Utilizza la finestra della catena di plug-in** è attivata nel menu a tendina **Impostazioni** della **Sezione Master**, gli effetti del file audio attivo vengono visualizzati in una catena di plug-in nella parte superiore della finestra dei plug-in.

È possibile fare clic-destro sulla scheda di un plug-in o su una scheda vuota per selezionare un nuovo plug-in per lo slot.

### Bypassa effetto

Se questa opzione è attivata, il plug-in viene bypassato durante la riproduzione e la renderizzazione. Tuttavia, bypassando gli effetti viene comunque consumata potenza della CPU durante la riproduzione. Fare inoltre riferimento a: [Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto](#)

### Solo (bypass)

Mette in solo il plug-in.

### Attiva/disattiva l'effetto

Se si disattiva un plug-in, questo viene escluso sia dalla riproduzione, sia dalla renderizzazione. Fare inoltre riferimento a: [Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto](#)

### Preset

Consente di visualizzare un menu in cui è possibile caricare o salvare preset per il plug-in.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

[Pannello Effetti](#) a pag. 203

[Preset dei plug-in degli effetti](#) a pag. 206

[Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto](#) a pag. 206

## Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto

Per disattivare gli effetti, è possibile bypassarli o disabilitarli. Esiste tuttavia una differenza tra bypassare e disabilitare gli effetti per quanto riguarda il processamento in tempo reale, la renderizzazione e il comportamento in riproduzione.

	<b>Bypassare gli effetti</b>	<b>Disabilitazione degli effetti</b>
Cosa accade al processamento in tempo reale quando si bypassa un effetto rispetto a quando l'effetto viene disabilitato?	Non è possibile sentire l'effetto, ma il processamento continua in background e consuma potenza della CPU.	L'effetto non viene caricato e non consuma potenza della CPU.
Cosa accade al processo di renderizzazione quando si bypassa un effetto rispetto a quando l'effetto viene disabilitato?	L'effetto non viene caricato e non consuma potenza della CPU.	L'effetto non viene caricato e non consuma potenza della CPU.
Cosa accade quando si attiva/disattiva la funzione di bypass rispetto a quando si abilita/disabilita l'effetto durante la riproduzione?	La riproduzione continua senza errori o interruzioni.	Possono verificarsi piccole interruzioni.

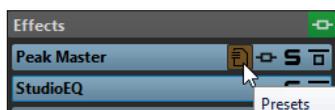
#### LINK CORRELATI

[Finestre dei plug-in per la Sezione Master](#) a pag. 205

## Preset dei plug-in degli effetti

WaveLab Cast viene fornito con una selezione di preset di fabbrica per i plug-in degli effetti inclusi. È possibile utilizzarli così come sono oppure come punto di partenza per le proprie impostazioni personali.

I plug-in di terze parti possono disporre di propri preset di fabbrica. Per accedere ai preset relativi a un effetto, fare clic sul pulsante **Preset** nella rispettiva finestra del pannello di controllo oppure sul pulsante **Preset** del rispettivo slot degli effetti. Le funzioni disponibili dipendono dal tipo di plug-in.



LINK CORRELATI

[Preset](#) a pag. 62

[Preset per i plug-in VST 2](#) a pag. 207

## Preset per i plug-in VST 2

I plug-in VST 2 hanno una propria gestione dei preset.

Quando si fa clic sul pulsante **Preset** per questo tipo di effetti, viene visualizzato un menu a tendina con le seguenti opzioni:

### Carica banco/Salva banco

Consente di caricare e salvare set di preset completi. Il formato file è compatibile con Cubase.

### Carica banco predefinito/Salva banco predefinito

Consente di caricare il set predefinito di preset o di salvare il set corrente di preset come banco predefinito.

### Carica effetto/Salva effetto

Consente di caricare o salvare un preset. Questo formato è compatibile anche con Cubase.

### Modifica nome del programma corrente

Consente di definire un nome per il preset.

### Elenco dei preset

Consente di selezionare uno dei preset caricati.

LINK CORRELATI

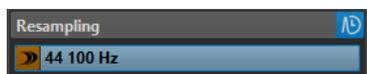
[Preset dei plug-in degli effetti](#) a pag. 206

## Pannello di ricampionamento

Questo pannello della **Sezione Master** consente di ricampionare il segnale. Mediante l'utilizzo del plug-in **Resampler** è possibile verificare i picchi prima del guadagno master e degli indicatori audio e prima dell'applicazione delle funzioni di limiting e dithering.

È possibile richiudere/espandere o visualizzare/nascondere completamente il pannello **Ricampionamento**.

- Per richiudere/espandere il pannello **Ricampionamento**, cliccarci sopra.
- Per visualizzare/nascondere il pannello **Ricampionamento**, fare clic-destro sull'intestazione di un pannello e attivare/disattivare l'opzione **Visualizza Ricampionamento**.



### Ripiega/esplodi il pannello

Consente di espandere o richiudere il pannello.

### Attivato/Disattivato

Attiva/disattiva l'effetto di ricampionamento.

### Usa la frequenza di campionamento preferita

Se questa opzione è attivata, il ricampionamento coincide con il valore di frequenza di campionamento specificato come frequenza di campionamento preferita nella scheda **Connessioni audio**.

#### NOTA

La frequenza di campionamento viene utilizzata solamente per la riproduzione. Questo consente di riprodurre delle frequenze di campionamento non supportate dalla propria periferica audio.

### Menu Frequenza di campionamento

Consente di selezionare una frequenza di campionamento.

#### LINK CORRELATI

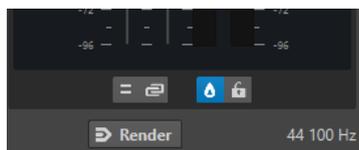
[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 15

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

## Frequenza di campionamento del driver audio

La frequenza di campionamento del driver audio è visualizzata nella parte inferiore-destra della finestra della **Sezione Master**. La frequenza di campionamento viene mostrata una volta avviata la riproduzione o la registrazione.

Il valore rappresenta la frequenza di campionamento del file audio o del montaggio audio riprodotti, o la frequenza di campionamento impostata nel plug-in **Resampler** nella **Sezione Master**.



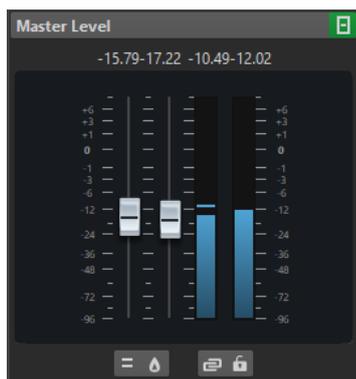
#### LINK CORRELATI

[Pannello di ricampionamento](#) a pag. 207

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

## Pannello Livello Master

Questo pannello della **Sezione Master** consente di controllare il livello master del file audio attivo.



## Fader

I fader del pannello **Livello master** regolano il livello di uscita finale. Utilizzare i fader per ottimizzare il livello del segnale che viene inviato all'hardware audio.

### NOTA

È importante evitare il clipping, specialmente durante il mastering. Il clipping è segnalato da appositi indicatori della **Sezione Master**.

---

## Indicatori audio

Utilizzare questi indicatori per ottenere una panoramica dei livelli dei segnali. I campi numerici sopra i fader consentono di visualizzare i livelli di picco per ciascun canale. Gli indicatori di picco diventano rossi appena il segnale produce clipping. Nel caso in cui ciò si verificasse, si consiglia di fare quanto segue:

- Abbassare i fader.
- Fare clic-destro sugli indicatori di clipping e selezionare **Reinializza picchi** per reinicializzarli.
- Riprodurre nuovamente la sezione fino a che non si presenta più alcun problema di clipping.

## Impostazioni

### Processamento dei canali audio

Consente di mixare o filtrare i canali audio. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Se è selezionata l'opzione **Canali predefiniti**, il flusso audio non viene modificato.
- **Mixaggio in mono** mixa i canali stereo in canali mono.

### Analizzatore dei picchi reali

Se il pulsante **Analizzatore dei picchi reali** è attivato, i picchi analogici ricostruiti (picchi reali) vengono visualizzati nell'indicatore del **Livello master**. Se questo pulsante è disattivato, vengono visualizzati i valori campione (picchi digitali).

### Svincola i fader

Consente di regolare i fader individualmente o tutti insieme.

Se il pulsante **Svincola i fader** è disattivato, lo spostamento di un fader implica lo spostamento dell'altro fader, dello stesso valore. L'attivazione del pulsante **Svincola i fader** consente di correggere un bilanciamento stereo non corretto regolando il livello dei canali singolarmente.

Se si bilanciano i fader con il pulsante **Svincola i fader** attivato e poi si disattiva di nuovo il pulsante **Svincola i fader**, è possibile regolare il livello complessivo senza modificare l'offset dei livelli tra i canali.

Gli offset dei fader non vengono mantenuti alla fine dell'intervallo di movimento o una volta che il pulsante del mouse viene rilasciato.

### Blocca i fader

Consente di bloccare i fader. La posizione dei fader bloccati non può essere modificata con il mouse. Sono comunque possibili altri metodi di modifica, ad esempio utilizzando i controlli remoti o le scorciatoie.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

## Mixaggio dei canali stereo verso dei canali mono

Nella **Sezione Master** è possibile mixare i canali sinistro e destro di una traccia stereo verso due canali mono. L'opzione **Mixa in mono** è utile per verificare la compatibilità mono dei mix stereo, ecc. In questo caso, il livello di uscita viene automaticamente ridotto di -6 dB per evitare il clipping.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nel pannello **Livello master** della **Sezione Master**, fare clic su **Processamento dei canali audio**.
2. Selezionare **Mixaggio in mono**.

#### NOTA

Se l'opzione **Mixa in mono** è attivata, l'indicatore del pannello **Livello master** si illumina anche se il livello master non viene regolato. Questo consente di evitare che l'opzione **Mixaggio in mono** rimanga attivata accidentalmente.

3. Per applicare le impostazioni, renderizzare il file.
- 

#### LINK CORRELATI

[Pannello Livello Master](#) a pag. 208

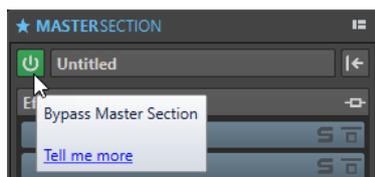
## Bypassare la Sezione Master

Per impostazione predefinita, la **Sezione Master** è attiva. È possibile tuttavia bypassarla in maniera individuale per ciascun file, oppure globalmente.

- Per bypassare la **Sezione Master** per singoli file audio o montaggi audio, attivare il pulsante **Bypassa la Sezione Master** in fondo alla finestra della forma d'onda/del montaggio.



- Per bypassare globalmente la **Sezione Master**, attivare il pulsante **Bypassa la Sezione Master** che si trova nella parte superiore-sinistra della **Sezione Master** stessa.



LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

## Renderizzazione nella Sezione Master

Se si renderizzano gli effetti utilizzando la funzione **Renderizza** della **Sezione Master**, questi diventano parte permanente di un file. In questo modo, anziché eseguire tutto il processamento in tempo reale durante la riproduzione, è possibile salvare l'output audio in un file su disco.

La scrittura dei segnali in uscita della **Sezione Master** in un file su disco consente di applicare il processamento della **Sezione Master** a un file audio o di eseguire il mixdown di un montaggio audio con un file audio.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 201

## Renderizzare i file

PREREQUISITI

È stato configurato un file audio o un montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Regolare le impostazioni nella **Sezione Master**.
2. Nella parte inferiore della **Sezione Master**, fare clic sul pulsante **Renderizza**.
3. Definire le proprie impostazioni di renderizzazione.
4. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
5. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica formato**.
6. Definire le proprie impostazioni nella finestra di dialogo **Formato file audio** e fare clic su **OK**.
7. Dopo aver configurato il processo di renderizzazione, fare clic su **Avvia**.

RISULTATO

Il file viene renderizzato.

NOTA

È possibile eseguire contemporaneamente numerose operazioni di renderizzazione utilizzando file diversi.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 91

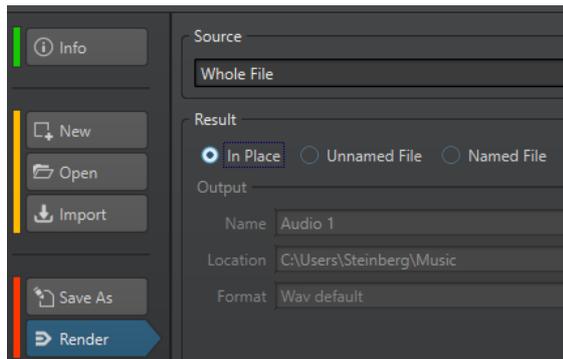
[Creazione di preset dei formati file audio](#) a pag. 94

## Renderizzazione sul posto

Nell'**Editor audio** è possibile processare una sezione di un file audio o l'intero file audio. Questo rappresenta un modo estremamente rapido per processare numerose sezioni audio in un file audio o per testare l'effetto di plug-in diversi su un file audio.

È possibile selezionare la funzione **Renderizzazione sul posto** nella seguente posizione del programma:

- Nella scheda **Renderizza** dell'**Editor audio**.  
Per avviare la renderizzazione sul posto, fare clic su **Renderizza**, selezionare la **Sorgente**, attivare l'opzione **Sul posto** e fare clic su **Avvia**.  
Nella sezione **Opzioni** è possibile definire delle impostazioni di renderizzazione supplementari.



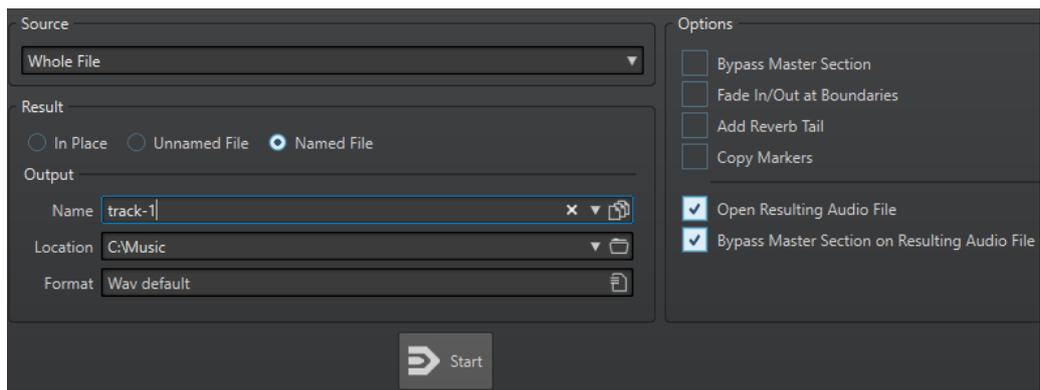
### LINK CORRELATI

[Scheda Renderizza per la Sezione Master](#) a pag. 212

## Scheda Renderizza per la Sezione Master

Questa scheda consente di selezionare quali parti di un file audio renderizzare e in quale formato.

- Per aprire la scheda **Renderizza**, fare clic su **Renderizza** in fondo alla **Sezione Master**.



Per la renderizzazione dei file audio e dei montaggi audio sono disponibili le seguenti opzioni:

### Sorgente

- L'opzione **Intervallo audio selezionato** consente di processare e renderizzare l'intervallo audio selezionato.

- L'opzione **Regione specifica** consente di processare e renderizzare un intervallo audio specificato utilizzando i marker delle regioni. Nel menu a tendina accanto a questa opzione, selezionare la regione che si desidera renderizzare.

#### **Sul posto**

Se questa opzione è attivata, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio sorgente. Questa opzione è disponibile solamente per i file audio.

#### **File senza nome**

Se questa opzione è attivata, il nome del file è senza titolo.

#### **File con nome**

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un nome per il file renderizzato.

#### **Nome**

Inserire un nome per il file renderizzato. Facendo clic sull'icona a freccia, si apre un menu che offre numerose opzioni di assegnazione nomi automatica.

#### **Posizione**

Consente di selezionare una cartella per il file renderizzato.

#### **Formato**

Apri un menu in cui è possibile selezionare il formato file.

#### **Bypass della Sezione Master**

Se questa opzione è attivata, i plug-in e il guadagno della **Sezione Master** vengono bypassati durante la renderizzazione.

#### **Aggiungi una coda del riverbero**

Se questa opzione è attivata, la coda nell'audio prodotta da effetti come il riverbero viene inclusa nel file renderizzato.

Alcuni plug-in non sono in grado di fornire una durata della coda a WaveLab Cast. In tal caso, questa opzione non produce alcun effetto. Per tali plug-in, è possibile aggiungere il plug-in **Silenzi** per inserire campioni extra alla fine del file.

#### **Copia marker**

Se questa opzione è attivata, i marker che sono inclusi nell'intervallo da processare vengono copiati nel file renderizzato.

#### **Salta le regioni di esclusione**

Se questa opzione è attivata, gli intervalli audio che sono contrassegnati come in mute vengono saltati e non sono inclusi nel risultato.

#### **Apri il file audio risultante**

Se questa opzione è attivata, ciascun file renderizzato viene aperto in una nuova finestra.

#### **Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante**

Se questa opzione è attivata, la riproduzione del file audio risultante bypassa l'intera **Sezione Master** dopo la renderizzazione. Questa impostazione può essere attivata facendo clic sul pulsante che si trova in basso a destra nella finestra della forma d'onda o di montaggio.

#### **NOTA**

Si consiglia di attivare questa opzione per evitare di monitorare due volte questo nuovo file attraverso gli effetti quando sono stati applicati degli effetti a un file.

---

### Scheda Renderizza per i file audio

Le opzioni seguenti della scheda **Renderizza** sono esclusive per la renderizzazione dei file audio.

#### Sorgente

L'opzione **File intero** processa e renderizza l'intero file.

#### Sul posto

Se questa opzione è attivata, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio di origine.

### Scheda Renderizza per i montaggi audio

L'opzione seguente della scheda **Renderizza** è esclusiva per la renderizzazione dei montaggi audio.

#### Sorgente

## Preset della Sezione Master

È possibile salvare tutte le impostazioni definite nella **Sezione Master** sotto forma di preset e caricare i preset successivamente.

#### LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset della Sezione Master](#) a pag. 214

[Caricamento dei preset della Sezione Master](#) a pag. 215

## Salvataggio dei preset della Sezione Master

È possibile salvare tutte le impostazioni definite nella **Sezione Master** sotto forma di preset. Sono inclusi i processori utilizzati, le impostazioni applicate per ciascuno di essi e le opzioni di dithering.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Configurare la **Sezione Master**.
  2. Fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Salva con nome**.
  3. Facoltativo: nella finestra di dialogo **Salva il preset della Sezione Master**, fare clic sul nome del percorso, inserire un nome e fare clic su **OK** per creare una nuova sotto cartella nella cartella dei preset della **Sezione Master**.
  4. Inserire un nome per il preset nel campo **Nome**.
  5. Selezionare le opzioni che si desidera salvare nel preset.
  6. Fare clic su **Salva**.
- 

#### LINK CORRELATI

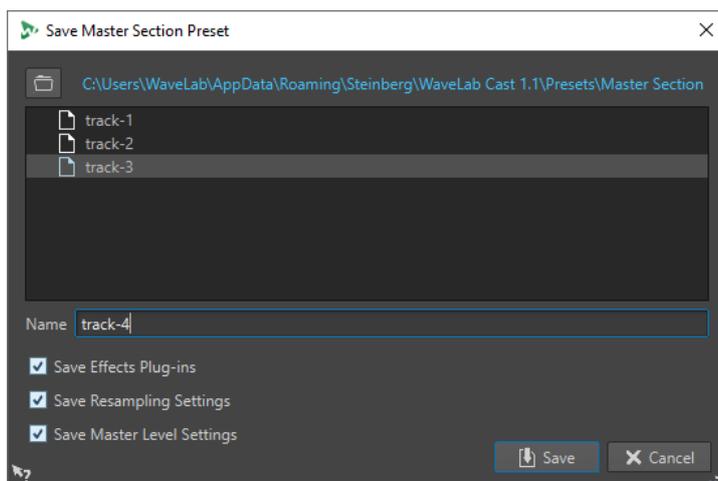
[Finestra di dialogo Salva il preset della Sezione Master](#) a pag. 214

[Caricamento dei preset della Sezione Master](#) a pag. 215

## Finestra di dialogo Salva il preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile salvare una configurazione della **Sezione Master** come preset e definire quali parti della **Sezione Master** corrente includere nel preset.

- Per aprire la finestra di dialogo **Salva il preset della Sezione Master**, fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Salva con nome**.



#### Posizione

Consente di aprire la cartella radice del preset in Esplora file/macOS Finder. È qui possibile creare delle sotto-cartelle per il salvataggio dei preset.

#### Elenco di preset

Consente di elencare tutti i preset esistenti.

#### Nome

Consente di specificare il nome del preset da salvare.

#### Salva i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti vengono salvati con il preset.

#### Salva le impostazioni di ricampionamento

Se questa opzione è attivata, le impostazioni di ricampionamento vengono salvate con il preset.

#### Salva le impostazioni della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, le impostazioni del Livello Master vengono salvate con il preset.

#### LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset della Sezione Master](#) a pag. 214

## Caricamento dei preset della Sezione Master

È possibile caricare un preset della **Sezione Master** salvato in precedenza e un preset della **Sezione Master** salvato temporaneamente.

Aprire il menu a tendina **Preset** che si trova in cima alla finestra della **Sezione Master**.

- Per caricare un preset precedentemente salvato nella cartella Presets\Master Section, selezionare un preset dal menu a tendina **Preset**.
- Per caricare un preset da una qualsiasi posizione, selezionare **Carica preset**, selezionare il preset desiderato e fare clic su **Apri**.
- Per caricare un preset salvato temporaneamente, aprire il sotto menu **Ripristina** e selezionare un preset.

LINK CORRELATI

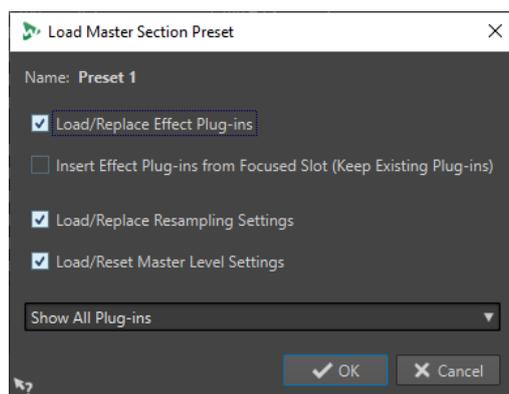
[Finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master](#) a pag. 216

## Finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali parti di un preset salvato della **Sezione Master** caricare all'apertura.

- Per aprire la finestra di dialogo **Carica i preset della Sezione Master**, fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Carica preset**.

Questa finestra di dialogo si apre solamente se è attivata nel menu a tendina **Preset** della **Sezione Master**. Aprire il menu a tendina **Preset** in cima alla **Sezione Master** e attivare l'opzione **Apri la finestra delle opzioni quando si seleziona un preset**.



Ora, quando si ripristina un preset salvato temporaneamente o si apre un preset salvato, viene visualizzata una finestra di dialogo con le seguenti opzioni:

### Nome

Consente di visualizzare il nome del preset.

### Carica/Sostituisci i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti attivi vengono rimossi e i nuovi plug-in vengono inseriti dallo slot superiore.

### Inserisci il plug-in degli effetti dallo slot focalizzato (mantieni i plug-in esistenti)

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti correnti vengono mantenuti e tutti i nuovi plug-in vengono inseriti a partire dallo slot superiore.

### Carica/Sostituisci le impostazioni di ricampionamento

Se questa opzione è attivata, vengono reinizializzate le impostazioni di ricampionamento attuali e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

### Carica/Reinizializza le impostazioni del livello master

Se questa opzione è attivata, vengono reinizializzate le impostazioni correnti del **Livello master** e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset della Sezione Master](#) a pag. 215

## Menu a tendina Preset della Sezione Master

Questo menu a tendina varie opzioni per il salvataggio, la gestione e il ripristino dei preset della **Sezione Master**.

- Per aprire il menu a tendina **Preset**, fare clic sul pannello dei preset che si trova in cima alla **Sezione Master**.



### Salva

Consente di salvare le modifiche apportate a un preset esistente.

### Salva con nome

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare un nome e una posizione per il preset.

### Organizza i preset

Consente di aprire la cartella **Sezione Master** in Esplora file/macOS Finder, in cui è possibile rinominare o eliminare dei preset.

### Carica preset

Consente di caricare un preset della **Sezione Master** tramite Esplora file/macOS Finder. Questa funzione è utile, ad esempio, se si desidera caricare un preset fornito da un'altra fonte e che non si trova quindi nella cartella radice predefinita.

### Apri la finestra delle opzioni quando si seleziona un preset

Se questa opzione è attivata, quando si seleziona un preset viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di scegliere come caricare il preset selezionato.

### Salvataggio temporaneo

Consente di selezionare uno degli slot per salvare temporaneamente un preset.

### Ripristina

Consente di ripristinare un preset salvato in precedenza.

### Elenco dei preset salvati

Elenca i preset salvati nella cartella **Preset** della **Sezione Master**.

#### LINK CORRELATI

[Preset della Sezione Master](#) a pag. 214

## Monitoraggio delle operazioni in background

Durante la renderizzazione è possibile monitorare il processo in corso e mettere in pausa o annullare delle operazioni.

Una barra di stato sotto la finestra della forma d'onda e la finestra del montaggio visualizza il progresso del processo di renderizzazione corrente. È possibile annullare o mettere in pausa la renderizzazione utilizzando i pulsanti corrispondenti.



#### LINK CORRELATI

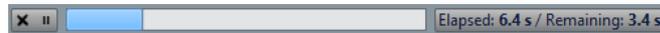
[Preferenze globali](#) a pag. 266

## Annullamento delle attività in background

È possibile annullare i processi di renderizzazione in esecuzione in background.

#### PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nella barra di stato, fare clic su **Annulla**.



- Premere **Alt/Opt-.** sulla tastiera del computer.
- 

#### LINK CORRELATI

[Monitoraggio delle operazioni in background](#) a pag. 217

## Interruzioni del flusso audio

Le interruzioni del flusso audio (dropout) si verificano, nella maggior parte dei casi, quando il computer non dispone della potenza di elaborazione sufficiente per gestire tutti i processori di effetti utilizzati.

Per evitare delle interruzioni del flusso audio, provare ad eseguire le seguenti operazioni:

- Utilizzare un numero inferiore di effetti.
- Provare a renderizzare il processo anziché eseguirlo in tempo reale. In seguito, gestire il file processato senza applicare alcun effetto. Le interruzioni del flusso audio non si verificano mai quando si renderizza verso un file.
- Non processare alcun file in background.

Se nemmeno seguendo i suggerimenti indicati viene risolto il problema, controllare le impostazioni della scheda audio utilizzata. Potrebbe essere necessario regolare le impostazioni del buffer audio. Se si verifica un dropout durante un processo di masterizzazione in tempo reale, si consiglia di procedere a una nuova masterizzazione. Interrompere la riproduzione, fare clic sull'indicatore del dropout per reiniziarlo e riprovare.

# Marker

I marker consentono di salvare e assegnare dei nomi a posizioni specifiche all'interno di un file. I marker sono utili per l'esecuzione di operazioni di modifica e per la riproduzione.

I marker possono essere ad esempio utilizzati per:

- Indicare cue-point o posizioni in tempo assoluto.
- Evidenziare sezioni problematiche.
- Separare visivamente le tracce.
- Impostare il cursore della forma d'onda in una specifica posizione.
- Selezionare tutto il contenuto audio tra due posizioni.

## NOTA

Le funzioni disponibili nella finestra **Marker** sono le stesse per i file audio e per i montaggi audio. Tuttavia, la finestra **Marker** relativa ai montaggi audio offre una serie di opzioni supplementari relative alle clip.

## LINK CORRELATI

[Tipi di marker](#) a pag. 219

[Finestra Marker](#) a pag. 219

[Creazione dei marker](#) a pag. 222

## Tipi di marker

È possibile utilizzare diversi tipi di marker per raggiungere rapidamente determinate posizioni.

Sono disponibili i seguenti tipi di marker:

### Marker generici

Consentono, ad esempio, di individuare delle posizioni e selezionare tutto il contenuto audio tra due punti. I marker generici possono essere creati nel corso della registrazione.

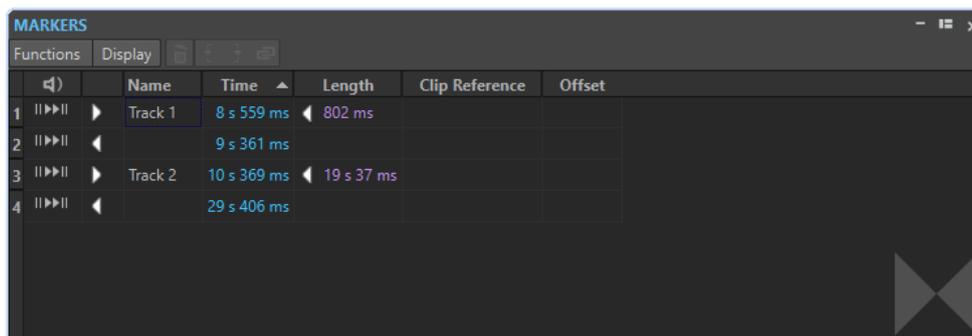
### Marker di inizio e fine delle regioni

Definiscono i punti di inizio e fine per regioni generiche. I marker di inizio e fine delle regioni possono essere creati durante la registrazione e vengono utilizzati a coppie.

## Finestra Marker

In questa finestra, è possibile creare, modificare e utilizzare dei marker mentre si lavora su un file audio o su un montaggio audio.

- Per aprire la finestra **Marker**, aprire un file audio o un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Marker**.



Finestra **Marker** per i file audio

## Elenco dei marker

La finestra **Marker** contiene un elenco di tutti i marker del file attivo assieme ai relativi dettagli e controlli. È possibile creare e modificare degli indicatori di modifica dall'elenco dei marker.

### Numeri dei marker

Facendo clic sul numero di un marker la forma d'onda scorre fino a individuare il marker corrispondente.

### Riproduci pre-roll



Riproduce l'audio a partire dalla posizione del marker con un valore di pre-roll.

È anche possibile premere **Alt** e fare clic su **Riproduci pre-roll** per eseguire la riproduzione dalla posizione del marker con un breve valore di pre-roll.

### Riproduci



Riproduce l'audio a partire dalla posizione del marker.

### Tipo di marker

Visualizza il tipo di marker. Per modificare il tipo di marker, fare clic sull'icona del marker e selezionare un altro tipo di marker dall'elenco pop-up.

### Nome

Consente di visualizzare il tipo di marker. Per modificare il nome, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo nome.

### Tempo

Consente di visualizzare la posizione del marker sul righello dei tempi. Per modificare la posizione, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

### Canali

Visualizza i canali sui quali si trovano i marker. È possibile fare clic sul canale per specificare un altro canale per il marker o selezionare **Imposta per tutti i canali** per impostare il marker per tutti i canali.

### Durata

Consente di visualizzare la durata temporale tra la posizione di partenza del marker e il marker di fine corrispondente.

- Per eseguire un ingrandimento sulla regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, fare clic sulla cella corrispondente nella colonna **Lunghezza**.
- Per selezionare la regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, fare doppio-clic sulla cella corrispondente nella colonna **Lunghezza**. Questa funzione è disponibile solamente per i marker nell'**Editor audio**.

### **Clip di riferimento (disponibile solo per i marker nella finestra Montaggio audio)**

Un marker può essere attaccato al bordo sinistro o destro di una clip e alla sua forma d'onda. Quando si sposta una clip, il marker corrispondente si sposta di conseguenza. La colonna della clip di riferimento visualizza il nome della clip.

### **Offset (disponibile solo per i marker nella finestra Montaggio audio)**

Consente di visualizzare la distanza tra il marker e il punto di riferimento.

## **Menu Funzioni**

A seconda del fatto che sia aperto l'**Editor audio** o il **Montaggio audio**, sono disponibili diverse opzioni. Le seguenti opzioni sono disponibili per i file audio e i montaggi audio:

### **Seleziona tutto**

Consente di selezionare tutti i marker nell'elenco dei marker.

### **Inverti gli stati di selezione**

Inverte gli stati di selezione di tutti i marker.

### **Deseleziona tutto**

Consente di deselezionare tutti i marker.

### **Elimina i marker selezionati**

Consente di eliminare tutti i marker selezionati.

### **Nomi dei marker predefiniti**

Apri la finestra di dialogo **Nomi dei marker predefiniti** in cui è possibile selezionare i nomi predefiniti per ciascun tipo di marker.

Le opzioni del menu **Funzioni** che seguono sono disponibili solamente per i file audio:

### **Seleziona nell'intervallo di tempo**

Consente di selezionare i marker che si trovano nell'intervallo di selezione all'interno della finestra della forma d'onda.

Le opzioni del menu **Funzioni** che seguono sono disponibili solamente per i montaggi audio:

### **Vincola i marker selezionati all'inizio della clip attiva**

Consente di vincolare la posizione del marker all'inizio della clip attiva. Quando l'inizio della clip si sposta, si sposta anche il marker.

### **Vincola i marker selezionati alla fine della clip attiva**

Consente di vincolare la posizione del marker alla fine della clip attiva. Quando la fine della clip si sposta, si sposta anche il marker.

### **Scollega i marker selezionati dalla relativa clip associata**

Rende la posizione del marker relativa all'inizio del montaggio audio.

### **Segui la riproduzione**

Se questa opzione è attivata e si riproduce dell'audio, una barra verde accanto al nome del marker indica l'ultimo marker riprodotto.

### **Legame completo alla clip**

Collega dei marker a una clip in modo che vengano copiati o eliminati quando la clip stessa viene copiata o eliminata.

### **Personalizza la barra dei comandi**

Apri la finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, contenente una serie di opzioni per nascondere o visualizzare dei pulsanti specifici della barra dei comandi.

## Menu Visualizzazione

Utilizzare il menu **Visualizzazione** per determinare i tipi di marker visualizzati nell'elenco dei marker e sulla linea temporale.

## Creazione dei marker

È possibile creare dei marker nella finestra della forma d'onda e nella finestra del montaggio in modalità arresto o durante la riproduzione. È possibile creare dei marker specifici se si sa già cosa si desidera contrassegnare, oppure creare dei marker generici.

---

### PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Avviare la riproduzione.
  - Nella finestra della forma d'onda/di montaggio, spostare il cursore nella posizione in cui si desidera inserire il marker.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su un'icona marker nella sezione **Marker**.
  - Fare clic-destro nella parte superiore del righello dei tempi e selezionare un marker dal menu contestuale.
  - Premere **Insert**. In questo modo viene creato un marker generico.  
Per visualizzare i comandi da tastiera per altri tipi di marker, fare clic-destro sopra la linea del tempo della finestra della forma d'onda o del montaggio.
3. Facoltativo: per impostare un marker per un singolo canale, fare clic sul nome del canale nella colonna **Canale** della finestra **Marker** e selezionare il canale per il quale si desidera impostare il marker.

---

### LINK CORRELATI

- [Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82
- [Finestra di montaggio](#) a pag. 134
- [Finestra Marker](#) a pag. 219
- [Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83
- [Eliminazione dei marker](#) a pag. 223

## Creazione di marker all'inizio e alla fine della selezione

È possibile contrassegnare una selezione, ad esempio per la riproduzione in loop o la revisione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda o nella finestra di montaggio, definire un intervallo di selezione.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Crea una regione generica dalla selezione** nella sezione **Marker**.
  - Nella finestra della forma d'onda, creare un intervallo di selezione, cliccarci sopra col tasto destro e selezionare la coppia di marker.

- Nella finestra della forma d'onda o nella finestra di montaggio, definire un intervallo di selezione, fare clic-destro sopra il righello dei tempi e selezionare la coppia di marker.
- 

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 83

## Duplicazione dei marker

La duplicazione dei marker è un sistema rapido per creare un marker da un marker esistente.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, tenere premuto **Shift**, fare clic su un marker e trascinare.
- 

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

## Eliminazione dei marker

I marker possono essere eliminati nella finestra della forma d'onda o nella finestra del montaggio e nella finestra **Marker**.

LINK CORRELATI

[Eliminazione dei marker nella finestra della forma d'onda/di montaggio](#) a pag. 223

[Eliminazione dei marker nella finestra dei marker](#) a pag. 223

## Eliminazione dei marker nella finestra della forma d'onda/di montaggio

PROCEDIMENTO

- Per eliminare i marker nella finestra della forma d'onda o del montaggio, eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Nella finestra della forma d'onda/del montaggio, fare clic-destro su un marker e selezionare **Elimina**.
    - Trascinare e rilasciare l'icona di un marker verso l'alto, fuori dal righello del tempo.
- 

LINK CORRELATI

[Eliminazione dei marker](#) a pag. 223

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

## Eliminazione dei marker nella finestra dei marker

Questa opzione è utile se il progetto dispone di molti marker o se il marker che si desidera eliminare non è visibile nella finestra della forma d'onda/di montaggio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare uno o più marker.  
È possibile selezionare anche **Funzioni > Seleziona tutto**.
  2. Fare clic su **Elimina i marker selezionati**, oppure selezionare **Funzioni > Elimina i marker selezionati**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 219

[Eliminazione dei marker](#) a pag. 223

## Spostamento dei marker

È possibile regolare le posizioni dei marker nella finestra della forma d'onda e nella finestra del montaggio.

---

#### PROCEDIMENTO

- Nella finestra della forma d'onda/di montaggio, trascinare un marker su una nuova posizione del righello dei tempi.  
Se l'opzione **Scatta verso le calamite** è attivata, il marker scatta alla posizione del cursore o all'inizio/fine di una selezione o forma d'onda.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 37

## Nascondere i marker di un tipo specifico

Per avere una migliore vista d'insieme è possibile nascondere determinati tipi di marker.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare **Visualizzazione**.
  2. Disattivare i tipi di marker che si desidera nascondere.  
È possibile rendere nuovamente visibili i marker attivando il tipo di marker corrispondente.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 219

## Conversione del tipo di un singolo marker

È possibile convertire marker di un tipo in marker di un altro tipo.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, fare clic sull'icona del marker che si desidera convertire.
  2. Seleziona un nuovo tipo di marker dall'elenco.
-

LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 219

## Come rinominare i marker

È possibile modificare il nome dei marker.

- Per rinominare un marker nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare clic-destro su un marker, selezionare **Rinomina** e inserire un nuovo nome.
- Per rinominare un marker nella finestra **Marker**, fare doppio-clic sul nome di un marker nella colonna **Nome** e inserire un nuovo nome.
- Per modificare i nomi predefiniti, nella finestra **Marker**, selezionare **Funzioni > Nomi dei marker predefiniti**.

LINK CORRELATI

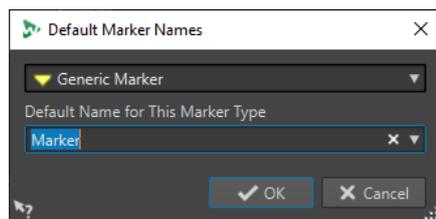
[Finestra Marker](#) a pag. 219

[Finestra di dialogo Nomi dei marker predefiniti](#) a pag. 225

## Finestra di dialogo Nomi dei marker predefiniti

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare i nomi dei marker predefiniti.

- Per aprire la finestra di dialogo **Nomi dei marker predefiniti**, aprire la finestra **Marker** e selezionare **Funzioni > Nomi dei marker predefiniti**.



### Tipo di marker

Consente di selezionare il tipo di marker per il quale si intende specificare un nome predefinito.

### Nome predefinito per questo tipo di marker

Consente di specificare il nome predefinito per il tipo di marker selezionato.

LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 219

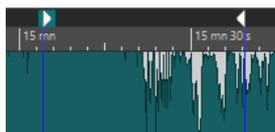
[Come rinominare i marker](#) a pag. 225

## Selezionare i marker

Sono disponibili diversi modi per selezionare i marker.

- Nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare clic su un marker.
- Nella finestra **Marker**, fare clic su una cella. Viene selezionato il marker corrispondente.
- Utilizzare **Ctrl/Cmd** o **Shift** per selezionare più marker.

Lo sfondo dell'icona del marker cambia, a indicare la selezione.



LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

[Finestra Marker](#) a pag. 219

## Selezione dell'audio tra i marker

È possibile selezionare l'audio tra due marker adiacenti o tra due marker qualsiasi. Questo consente di selezionare una sezione che è stata contrassegnata.

- Per selezionare l'audio tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due marker nella finestra della forma d'onda o di montaggio.
- Per selezionare più regioni tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due e dopo il secondo clic trascinare per selezionare le regioni adiacenti.
- Per selezionare l'audio compreso tra una coppia di marker di regione, tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sul marker di una regione.
- Per estendere la selezione fino alla fine di una regione di un marker, nella finestra della forma d'onda/di montaggio tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sulla regione del marker che si desidera selezionare.
- Per aprire la finestra **Marker** e visualizzare ulteriori informazioni su un marker specifico, tenere premuto **Alt** e fare doppio-clic su un marker.

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 82

[Finestra di montaggio](#) a pag. 134

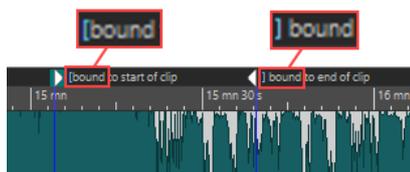
[Finestra Marker](#) a pag. 219

## Associazione di marker a clip nel montaggio audio

Nella finestra **Montaggio audio** è possibile vincolare i marker alle clip. Se si esegue questa operazione, il marker rimane nella stessa posizione in relazione all'inizio/fine della clip, anche se quest'ultima viene spostata o ridimensionata nel montaggio audio.

Le opzioni per vincolare tra loro le clip e i marker sono disponibili nel menu **Funzioni** della finestra **Marker** o facendo clic-destro su un marker nella finestra **Montaggio audio**.

Quando un marker è associato a un elemento della clip, il nome è preceduto da un carattere blu.



LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 219

# Analisi e misura dell'audio

WaveLab Cast contiene un'ampia varietà di indicatori audio che è possibile utilizzare per il monitoraggio e l'analisi dell'audio. Gli indicatori possono essere utilizzati per monitorare l'audio durante la riproduzione, la renderizzazione e la registrazione. Inoltre è possibile utilizzarli per analizzare le sezioni audio una volta che la riproduzione è stata arrestata.

LINK CORRELATI

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 227

[Impostazioni degli indicatori audio](#) a pag. 227

## Finestre degli indicatori audio

WaveLab Cast contiene un'ampia varietà di indicatori audio che è possibile utilizzare per il monitoraggio e l'analisi dell'audio. Gli indicatori possono essere utilizzati per monitorare l'audio durante la riproduzione, la renderizzazione e la registrazione. Inoltre è possibile utilizzarli per analizzare le sezioni audio una volta che la riproduzione è stata arrestata.

È possibile accedere alle finestre degli indicatori tramite il menu **Indicatori audio**. È possibile visualizzare solamente un'istanza di ciascun indicatore audio.

L'asse della maggior parte degli indicatori audio può essere ruotato per visualizzare la grafica in senso orizzontale o verticale. Per alcuni indicatori è inoltre possibile modificare e personalizzare i parametri tramite una finestra di dialogo delle impostazioni.

LINK CORRELATI

[Analisi e misura dell'audio](#) a pag. 227

[Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori](#) a pag. 33

## Apertura e chiusura delle finestre degli indicatori audio

È possibile chiudere tutte le finestre degli indicatori audio non necessarie per il proprio progetto.

- Per aprire una finestra di un indicatore audio, selezionare **Indicatori audio** e selezionare uno degli indicatori disponibili.
- Per chiudere una finestra di un indicatore audio ancorata, fare clic-destro sulla rispettiva scheda e selezionare **Nascondi**.
- Per chiudere una finestra di un indicatore audio non ancorata, fare clic sul rispettivo pulsante **X**.

LINK CORRELATI

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 227

## Impostazioni degli indicatori audio

È possibile configurare la maggior parte degli indicatori audio nelle finestre di dialogo delle impostazioni corrispondenti. Ad esempio, è possibile deciderne il comportamento, la scala e il colore.

- Per visualizzare la finestra di dialogo delle impostazioni per uno strumento di analisi misura, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.
- Per verificare i risultati dopo aver modificato le impostazioni senza chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni, fare clic su **Applica**.
- Per chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni e annullare tutte le modifiche applicate, anche se in precedenza si è fatto clic sul pulsante **Applica**, fare clic su **Annulla**.

LINK CORRELATI

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 227

## Reinizializzazione degli indicatori audio

È possibile reinizializzare i valori visualizzati da alcuni indicatori audio, ad esempio dall'**Indicatore di livello**.

---

PROCEDIMENTO

- Nella finestra degli indicatori audio, fare clic su **Reinizializza**, oppure selezionare **Funzioni > Reinizializza**.

---

RISULTATO

Tutti i valori e gli indicatori numerici degli indicatori vengono reinizializzati.

LINK CORRELATI

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 227

## Utilizzo dei preset nelle finestre degli indicatori

È possibile salvare come preset le impostazioni configurate per la finestra di un indicatore. Assegnando i preset ai relativi pulsanti, è possibile, ad esempio, passare velocemente da una scala di livello all'altra e da una modalità di visualizzazione all'altra.

- Per salvare le proprie impostazioni sotto forma di preset, selezionare **Funzioni > Impostazioni**, fare clic su **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
- Per assegnare un preset a uno dei relativi pulsanti, selezionare **Funzioni > Impostazioni**, fare clic su **Preset** e, dal sotto menu **Assegna a un pulsante dei preset**, selezionare uno dei pulsanti.
- Per applicare un preset, selezionarlo dal menu **Funzioni** o fare clic sul pulsante relativo al preset corrispondente.

LINK CORRELATI

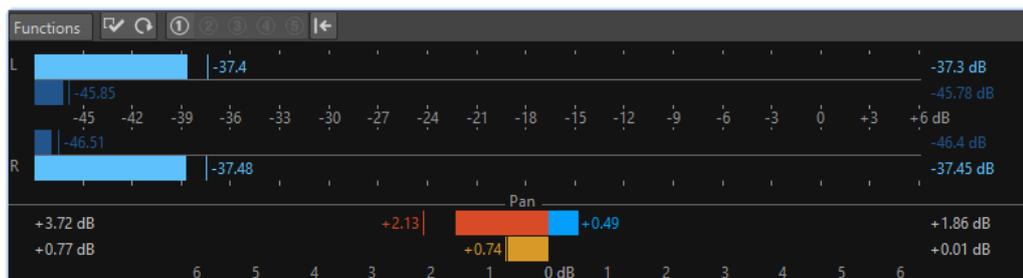
[Indicatore di livello](#) a pag. 228

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 227

## Indicatore di livello

L'**Indicatore di livello** visualizza il picco e il livello medio di intensità acustica/decibel del file audio considerato.

- Per aprire l'**Indicatore di livello**, selezionare **Indicatori audio > Indicatore di livello**.



## Indicatori di livello

La parte superiore della finestra riporta il livello di picco e il valore di intensità acustica medio nella seguente modalità:

L'**Indicatore di livello** riporta il livello di picco e il valore di intensità acustica medio nella seguente modalità:

- Gli indicatori di livello di picco riportano i livelli di picco di ciascun canale tramite grafici e valori numerici.
- I VU-meter misurano il valore di intensità acustica medio (RMS) di ciascun canale. Questi indicatori sono dotati di funzionalità integrate quali inerzia e variazioni dell'intensità acustica medie in un arco di tempo definito dall'utente. Se si sta monitorando la riproduzione o l'ingresso audio, è possibile visualizzare due linee verticali che seguono ciascuna barra del VU-meter. Queste linee indicano la media dei valori RMS minimi più recenti (linea sinistra) e la media dei valori RMS massimi più recenti (linea destra). Sulla sinistra, viene visualizzata la differenza tra i valori medi minimi e massimi. In questo modo si ottiene una panoramica dell'intervallo dinamico del materiale audio.
- I valori di intensità acustica e picco massimo vengono visualizzati a destra delle barre degli indicatori. I numeri tra parentesi a destra dei valori di picco massimo indicano quante volte si verifica il clipping (picchi del segnale a 0 dB). I valori compresi tra 1 e 2 sono accettabili, ma se si ottiene un numero superiore, è necessario abbassare il livello master per evitare la distorsione digitale.
- I livelli di registrazione devono essere configurati in modo che il clipping si verifichi di rado. Se il livello master è troppo elevato la qualità del suono e la risposta di frequenza vengono compromessi a livelli di registrazione alti, con effetti di clipping indesiderati. Se il livello impostato è troppo basso, i livelli di rumore possono essere elevati in relazione al principale suono registrato.

## Indicatori di panorama

La parte inferiore della finestra mostra la differenza di livello tra il canale sinistro e destro di un file audio stereo.

- Gli indicatori di panorama superiori indicano la differenza del livello di picco tra i canali. Le barre dei livelli possono spostarsi a sinistra o destra, indicando quale canale ha maggiore intensità.
- Gli indicatori di panorama inferiori indicano la differenza media dell'intensità acustica tra i canali. In tal modo viene indicato visivamente se, ad esempio, una registrazione stereo è centrata in modo corretto.
- Se si sta monitorando l'audio in tempo reale (riproduzione o segnale in ingresso), i valori massimi di differenza di bilanciamento (picco e intensità acustica) per ciascun canale vengono visualizzati numericamente a sinistra e a destra delle barre degli indicatori.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Impostazioni indicatore di livello/panorama](#) a pag. 230

## Finestra di dialogo Impostazioni indicatore di livello/panorama

Nella finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di livello/panorama** è possibile definire il comportamento, la scala e il colore degli indicatori audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di livello/panorama**, aprire la finestra **Indicatore di livello** e selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

### Sezione Indicatore di picco

#### Menu a tendina Picchi

In questo menu a tendina, selezionare **Picchi digitali** se si desidera che WaveLab Cast utilizzi i valori dei campioni e **Picchi reali** per fare in modo che WaveLab Cast utilizzi dei valori ricostruiti analogicamente.

#### Balistica - Velocità di rilascio

Determina la velocità con cui l'indicatore del livello di picco decade dopo un picco.

#### Balistica - Tempo di mantenimento dei picchi

Determina quanto a lungo il valore di picco rimane visualizzato. Il picco può essere visualizzato come linea o come numero. Se l'indicatore è troppo corto, viene visualizzata solo la linea.

#### Zona superiore/Zona mediana/Zona inferiore

I pulsanti colorati consentono di selezionare i colori per le zone inferiore, mediana e superiore dell'indicatore di livello. È possibile definire l'intervallo per le zone superiore e mediana modificando i valori corrispondenti.

### Sezione VU-Meter (Intensità acustica)

#### VU-Meter (Intensità acustica)

Consente di attivare/disattivare il VU-meter.

#### Balistica - Risoluzione

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare l'intensità acustica. Più piccolo è il valore, più il VU-Meter si comporta come l'indicatore di picco.

#### Balistica - Inerzia dell'intervallo

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare le linee dei valori minimo e massimo recenti, determinando quindi la rapidità di risposta alle variazioni di intensità acustica.

### Sezione Indicatore del panorama

#### Indicatore del panorama

Consente di visualizzare/nascondere l'indicatore del panorama nella finestra **Indicatore di livello**.

#### Range

Consente di determinare l'intervallo in dB dell'indicatore del panorama.

#### Picco e Intensità acustica Sinistra/Destra

Consente di specificare i colori per i diversi elementi.

## Sezione Colori globali

In questa sezione è possibile selezionare i colori per lo sfondo dell'indicatore, i contrassegni (unità di scala) e le linee della griglia.

## Sezione Intervallo globale (Picco e VU-Meter)

In questa sezione, è possibile specificare il valore minimo e massimo dell'intervallo del livello visualizzato.

LINK CORRELATI

[Indicatore di livello](#) a pag. 228

# Spettroscopio

Lo **Spettroscopio** visualizza una rappresentazione grafica di uno spettro delle frequenze, analizzato in 60 bande di frequenza e rappresentato come insieme di barre verticali.

- Per aprire lo **Spettroscopio**, selezionare **Indicatori audio > Spettroscopio**.



I livelli di picco vengono visualizzati come linee orizzontali sopra le bande corrispondenti, che indicano i recenti valori di picco/massimi. Lo **Spettroscopio** offre una rapida panoramica dello spettro. Per un'analisi più dettagliata dello spettro audio, utilizzare lo **Spettrometro**.

Nel menu **Funzioni**, è possibile specificare se visualizzare solo i livelli audio elevati o anche i livelli medi e bassi.

Sono disponibili le seguenti impostazioni:

- **Restringi ai livelli audio elevati**
- **Includi i livelli audio medi**
- **Includi i livelli audio bassi**

# Loop

La riproduzione in loop di un suono consente di ripetere una sezione del campione indefinitamente per creare un sustain di lunghezza illimitata. I suoni strumentali nei campionatori si basano ad esempio sulla riproduzione in loop tipica dei suoni di organo.

In WaveLab Cast i loop sono definiti dalla selezione audio.

Per avere la certezza di trovare un buon punto di loop, tenere in considerazione quanto segue:

- Un loop lungo suona generalmente in maniera più naturale rispetto a un loop più breve. Tuttavia, se il suono non presenta una sezione stabile al centro (una parte di sustain uniforme), potrebbe essere difficile trovare un buon loop lungo.  
Ad esempio, una nota di piano che decade in maniera continua è più difficile da riprodurre in loop in quanto il punto di inizio del loop è più forte rispetto al punto di fine. Con un flauto è più semplice, in quanto il suono nella sezione di sustain è molto stabile.
- Un loop dovrebbe iniziare subito dopo l'attacco, ovvero, quando il suono si è stabilizzato in una nota di sustain.
- Se si imposta un loop lungo, dovrebbe terminare il più tardi possibile, ma prima che il suono inizi a decadere verso il silenzio.
- I loop brevi sono difficili da posizionare all'interno del suono. Tentare di posizionarli vicino alla fine.

## NOTA

Maggiori informazioni sulla riproduzione in loop in generale e sulle esatte capacità del campionatore in particolare sono disponibili nel manuale del campionatore.

## LINK CORRELATI

[Creazione di loop](#) a pag. 232

## Creazione di loop

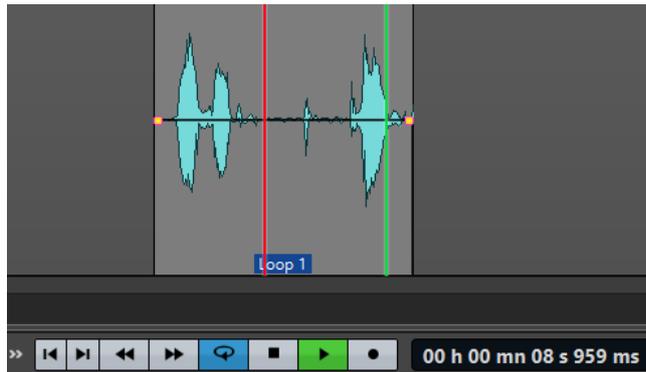
È possibile eseguire in loop una selezione audio e regolare il loop durante la riproduzione.

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la sezione audio a cui si desidera applicare il loop.
2. Nella barra Trasporto, attivare **Loop**.
3. Fare clic-destro su **Riproduci l'intervallo audio** e attivare l'opzione **Regione tra le coppie di marker**.
4. Fare clic-destro su **Loop** e selezionare la modalità con cui si desidera riprodurre l'audio in loop nel menu **Modalità Loop**. Sono disponibili le seguenti opzioni:
  - **Riproduci in maniera continua**
  - **Riproduci due volte**
  - **Riproduci tre volte**
  - **Riproduci quattro volte**

- **Riproduci cinque volte**

5. Riprodurre il loop.



La selezione audio viene riprodotta in loop.

6. Facoltativo: modificare i bordi sinistro e destro della selezione per regolare il loop.
-

# Importazione di CD audio

È possibile leggere tracce audio da normali CD e salvarle come copia digitale in qualsiasi formato audio sull'hard disk.

Benché WaveLab Cast supporti un ampio numero di unità CD, è necessario prestare attenzione ad alcune restrizioni:

- Osservare e rispettare qualsiasi avviso di copyright sui CD da cui si stanno importando tracce.

Quando si importano le tracce, queste vengono chiamate «Traccia XX» per impostazione predefinita, dove XX è un numero che inizia da 01. Lo schema di numerazione può essere modificato.

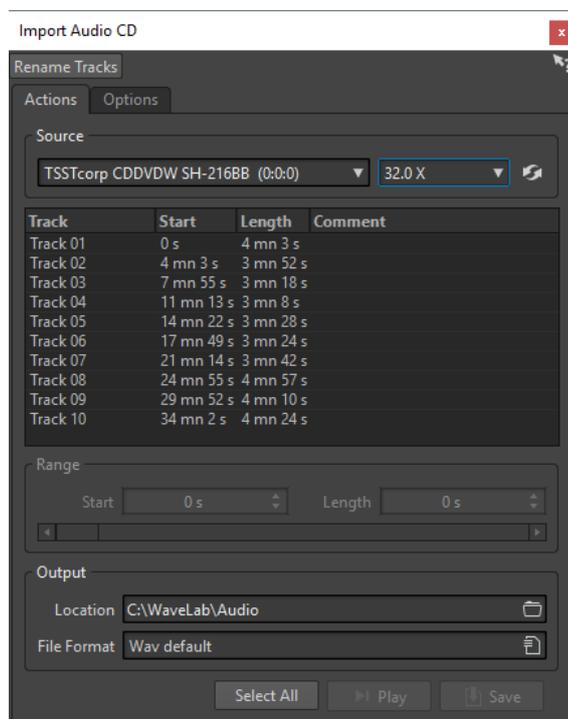
LINK CORRELATI

[Importazione di tracce CD audio](#) a pag. 235

## Finestra di dialogo Importa CD audio

In questa finestra di dialogo, è possibile importare uno o più tracce da un CD audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Importa CD audio**, selezionare **File > Importa** e fare clic su **CD audio**.



### Menu Rinomina tracce

#### Nome

Consente di rinominare le tracce in base allo schema di rinomina selezionato.

## Scheda Azioni

### Sorgente

Su sistemi Windows, selezionare l'unità CD da cui importare le tracce CD audio. Su sistemi macOS, selezionare un percorso per i file.

### Velocità

Consente di impostare la velocità di scrittura. La massima velocità impostabile varia in base al dispositivo di scrittura utilizzato e al disco in esso presente.

### Aggiorna

Se si inserisce un CD durante la visualizzazione della finestra di dialogo **Importa CD audio**, è necessario fare clic su questo pulsante per mostrare i contenuti di tale CD nell'elenco.

### Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto dall'unità selezionata.

### Elenco tracce

Consente di visualizzare le tracce sul CD.

### Intervallo - Inizio/Lunghezza

Se si desidera importare solo una sezione di una traccia, utilizzare i campi **Inizio** e **Lunghezza** per definire un punto di inizio e la rispettiva lunghezza.

### Uscita - Posizione

Consente di impostare la posizione di uscita.

### Uscita - Formato file

Consente di impostare il formato file di output.

### Seleziona tutto

Consente di selezionare tutte le tracce CD nell'elenco tracce.

### Riproduci

Consente di riprodurre la traccia CD selezionata.

## Scheda Opzioni

### Taglia silenzio

Se questa opzione è attivata, viene rimosso il silenzio tra le tracce importate. Viene rimosso solo il silenzio digitale, ovvero i campioni con un livello zero.

### Aggiornamento automatico al cambio del CD

Se questa opzione è attivata, WaveLab Cast verifica la presenza di un nuovo CD nell'unità varie volte al secondo. Se viene trovato un nuovo CD, viene aggiornato l'elenco delle tracce.

#### LINK CORRELATI

[Importazione di CD audio](#) a pag. 234

## Importazione di tracce CD audio

È possibile importare l'audio dai CD audio all'interno dei progetti di WaveLab Cast.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel lettore CD-ROM/CD-R.

2. Selezionare **File > Importa**.
  3. Fare clic su **CD audio**.
  4. Nella finestra di dialogo **Importa CD audio**, sezione **Sorgente**, selezionare l'unità dalla quale si desidera eseguire la lettura, quindi specificare la velocità di lettura.
  5. Nell'elenco delle tracce, selezionare le tracce che si desidera importare.
  6. Facoltativo: se è stato selezionato solo un file, nella sezione **Intervallo** è possibile definire valori di **Inizio** e **Lunghezza** per importare solo una parte della traccia.
  7. Nella sezione **Uscita** fare clic sull'icona della cartella e selezionare una posizione di uscita. È inoltre possibile trascinare una o più tracce CD in una traccia montaggio audio.
  8. Nella sezione **Uscita** fare clic sul campo del formato file e selezionare un formato file per i file audio importati.
  9. Fare clic su **Salva**.
- 

#### RISULTATO

Le tracce vengono importate nella posizione specificata.

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Importa CD audio a pag. 234](#)

# Video

WaveLab Cast consente di aggiungere dei file video a un montaggio audio. È possibile riprodurre i file video in diversi formati direttamente da WaveLab Cast, estrarre l'audio da un file video e modificare l'audio insieme al video.

LINK CORRELATI

[Compatibilità dei file video](#) a pag. 241

[Traccia video](#) a pag. 237

[Finestra Video](#) a pag. 241

## Traccia video

La traccia video nella finestra del montaggio audio consente di aggiungere dei file video al montaggio.

Il file video importato viene visualizzato sotto forma di clip nella traccia video. Le miniature rappresentano i fotogrammi nella pellicola. Il file audio contenente l'audio per il video viene posizionato in una nuova traccia del montaggio audio, sotto la traccia video.

È possibile importare più file video di formati diversi nella stessa traccia video. Può esistere una sola traccia video per ciascun montaggio audio.



LINK CORRELATI

[Modifica dell'audio estratto dal video](#) a pag. 238

[Aggiunta di tracce video](#) a pag. 237

[Inserimento di file video nei montaggi audio esistenti](#) a pag. 238

[Importazione di file video in un nuovo montaggio audio](#) a pag. 238

[Tracce](#) a pag. 151

## Aggiunta di tracce video

È possibile aggiungere una traccia video per ciascun montaggio audio.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra **Montaggio audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su + in cima all'area dei controlli delle tracce e selezionare **Traccia video**.
  - Fare clic-destro nell'area dei controlli delle tracce per aprire il menu a tendina **Traccia** e selezionare **Aggiungi una traccia > Traccia video**.
- 

#### RISULTATO

Per impostazione predefinita, la nuova traccia viene aggiunta sotto la traccia attiva. Se si desidera posizionarla sopra la traccia attiva, premere **Ctrl/Cmd** al momento dell'aggiunta della nuova traccia.

#### LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 135

## Inserimento di file video nei montaggi audio esistenti

È possibile inserire dei file video nel proprio montaggio audio.

---

#### OPZIONI

- Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Inserisci** e fare clic su **File video** nella sezione **Importa**. Selezionare il file video che si desidera inserire e fare clic su **Apri**.  
La traccia video viene automaticamente creata.
  - Trascinare il file video che si intende inserire, dalla finestra **File** alla traccia video.
  - Trascinare il file video che si intende inserire, da Esplora file/macOS Finder alla traccia video.
- 

#### RISULTATO

Il file video viene inserito nel montaggio audio.

#### LINK CORRELATI

[Aggiunta di tracce video](#) a pag. 237

[Importazione di file video in un nuovo montaggio audio](#) a pag. 238

## Importazione di file video in un nuovo montaggio audio

È possibile importare dei file video sotto forma di clip video in un nuovo montaggio audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa > Video**.
  2. Selezionare il file video che si desidera importare e fare clic su **Importa**.
- 

#### RISULTATO

Il file video importato viene visualizzato sotto forma di clip nella traccia video. Le miniature rappresentano i fotogrammi nella pellicola. Il file audio contenente l'audio per il video viene posizionato in una nuova traccia del montaggio audio, sotto la traccia video.

## Modifica dell'audio estratto dal video

È possibile modificare la traccia audio di una traccia video. Quando si importa un file video, l'audio corrispondente viene estratto e posizionato in una nuova traccia del montaggio audio sotto la traccia video.

Dopo aver modificato l'audio proveniente dal video, è possibile renderizzare il montaggio audio per sostituire l'audio originale con l'audio modificato.

Per conoscere i formati audio incorporati supportati, fare riferimento al servizio di supporto Steinberg sul sito web di Steinberg.

#### LINK CORRELATI

[Sostituzione dell'audio nel video](#) a pag. 239

## Sostituzione dell'audio nel video

È possibile sostituire la traccia audio di un video con un altro file audio o con una versione modificata dell'audio originale. Può essere sostituita l'intera traccia audio o parti di essa.

#### PREREQUISITI

È stato aggiunto al proprio montaggio audio il file video contenente l'audio da sostituire.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Se si desidera sostituire l'audio del video con una versione modificata dell'audio originale, modificare il file audio originale.
- Per sostituire l'audio originale del video con altro materiale audio, eliminare l'audio della traccia audio originale e aggiungere il nuovo audio.

Una volta terminate le operazioni di modifica dell'audio, è possibile renderizzare il montaggio audio per creare un video con il nuovo audio.

2. Selezionare la traccia video.

3. Nella scheda **Modifica**, fare clic su **Renderizza**.

4. Nel menu **Sorgente**, selezionare **Intervallo della clip video attiva**.

5. Nella sezione **Uscita**, specificare un **Nome** e una **Posizione** per il file video renderizzato.

#### NOTA

Il file video renderizzato mantiene il formato file del video originale. Il video non viene renderizzato una seconda volta; ciò significa che il processo non comporta alcuna perdita di qualità.

---

6. Nella sezione **Opzioni**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per creare una copia della clip video originale con l'audio modificato, attivare l'opzione **Crea un video con l'audio risultante**.
- Per aprire il video renderizzato in un nuovo montaggio audio, attivare l'opzione **Reimporta il video in un nuovo montaggio audio**.
- Per aprire il file audio renderizzato del file video nell'**Editor audio**, attivare l'opzione **Apri il file audio renderizzato**.

7. Fare clic su **Avvia**.

---

#### LINK CORRELATI

[Inserimento di file video nei montaggi audio esistenti](#) a pag. 238

[Importazione di file video in un nuovo montaggio audio](#) a pag. 238

## Modifica delle clip video

Quando si importa un file video in un montaggio audio viene creata automaticamente una clip video.

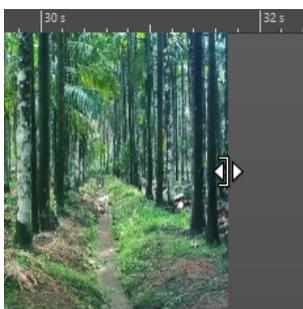
### NOTA

Prima di iniziare a modificare e rifinire l'audio del proprio file video, è necessario aver terminato le operazioni di modifica del video tramite un editor video dedicato.

---

Quando si lavora con le clip video, è possibile eseguire le seguenti operazioni di modifica:

- Per copiare una clip video, fare clic sull'area superiore della clip video desiderata e trascinarla nella nuova posizione scelta.
- Per tagliare la fine di una clip video, fare clic sulla fine della clip desiderata ed eseguire un trascinamento verso sinistra.



- Per disabilitare tutte le modifiche per le clip video, fare clic su **Blocca** nell'area dei controlli della traccia video.



- Per modificare la clip audio di una clip video, utilizzare gli strumenti di modifica dell'audio di WaveLab Cast.

### LINK CORRELATI

[Traccia video](#) a pag. 237

[Area dei controlli delle tracce video](#) a pag. 138

[Inserimento di file video nei montaggi audio esistenti](#) a pag. 238

[Importazione di file video in un nuovo montaggio audio](#) a pag. 238

## Modalità 'il video segue le modifiche'

La **Modalità 'il video segue le modifiche'** consente di modificare l'audio, mantenendo un riscontro visivo continuo nella finestra **Video**.

- Per attivare la funzione **Modalità 'il video segue le modifiche'**, selezionare la scheda **Modifica** e attivare **Modalità 'il video segue le modifiche'** nella sezione **Clip**.

Se si attiva l'opzione **Modalità 'il video segue le modifiche'**, il video nella finestra **Video** segue automaticamente ogni modifica apportata. Questo consente di vedere in maniera istantanea la posizione nel video in cui è in corso l'operazione di modifica.

In **Modalità 'il video segue le modifiche'**, la finestra **Video** offre un riscontro visivo. Questo significa che l'immagine riflette la posizione del cursore di modifica. Si ottiene un riscontro visivo durante le seguenti azioni:

- Selezione degli intervalli e regolazione dei bordi degli intervalli
- Spostamento delle clip audio
- Operazioni di spinta delle clip audio
- Ridimensionamento delle clip audio o degli intervalli di selezione
- Regolazione delle maniglie delle dissolvenze delle clip audio

LINK CORRELATI

[Finestra Video](#) a pag. 241

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 139

## Finestra Video

Se si importa un video nel montaggio audio e si avvia la riproduzione, il video viene riprodotto nella finestra **Video**. È possibile ridimensionare la finestra **Video** e disancorarla in modo da posizionarla ad esempio su un altro schermo.

- Per aprire la finestra **Video**, selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Video**.

NOTA

Per migliorare le prestazioni del sistema, disancorare la finestra **Video** e utilizzarla in una finestra indipendente.



LINK CORRELATI

[Traccia video](#) a pag. 237

## Compatibilità dei file video

Quando si lavora con dei file video in WaveLab Cast, è necessario accertarsi che il tipo di file video utilizzato sia effettivamente supportato.

#### NOTA

Se non si è in grado di riprodurre uno specifico file video, utilizzare un'applicazione esterna per convertire il file in un formato compatibile.

Per conoscere i tipi di file video supportati, fare riferimento all'Help Center sul sito web di Steinberg.

#### LINK CORRELATI

[Formati di contenitore video](#) a pag. 242

[Codec video](#) a pag. 242

[Frequenze dei fotogrammi del video](#) a pag. 242

## Formati di contenitore video

I file video e altri tipi di file multimediali vengono forniti all'interno di un formato di contenitore.

Questo contenitore include una serie di informazioni relative al video e all'audio, oltre a dei metadati come ad esempio le informazioni sulla sincronizzazione necessarie per riprodurre insieme l'audio e il video. Nel formato di contenitore possono inoltre essere contenuti i dati relativi alla data di creazione, agli autori, ai contrassegni dei capitoli, ecc.

I seguenti formati di contenitore sono supportati da WaveLab Cast:

#### MOV

Si tratta di un filmato QuickTime.

#### MPEG-4

Questo formato può contenere diversi metadati per lo streaming, la modifica, la riproduzione locale e l'interscambio di contenuti. L'estensione file è .mp4.

#### AVI

Un formato di contenitore multimediale introdotto da Microsoft.

#### LINK CORRELATI

[Compatibilità dei file video](#) a pag. 241

[Codec video](#) a pag. 242

## Codec video

I codec sono dei metodi per la compressione dati utilizzati per ridurre la dimensione dei file video e audio, rendendoli così più gestibili per i computer. Per maggiori dettagli, fare riferimento all'Help Center sul sito web di Steinberg.

#### LINK CORRELATI

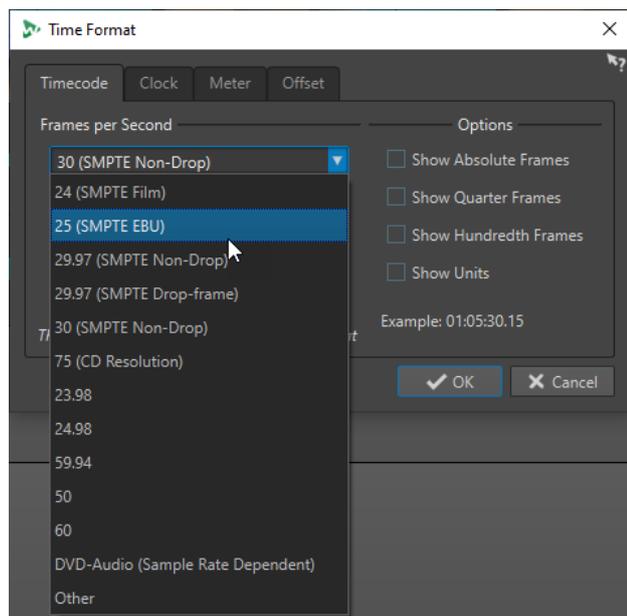
[Compatibilità dei file video](#) a pag. 241

[Formati di contenitore video](#) a pag. 242

## Frequenze dei fotogrammi del video

WaveLab Cast supporta diversi valori di frequenza dei fotogrammi per i video e le pellicole. La frequenza dei fotogrammi del video deve coincidere con la frequenza dei fotogrammi del montaggio audio.

WaveLab Cast assume automaticamente la frequenza dei fotogrammi del video importato. La frequenza dei fotogrammi può essere regolata anche manualmente nella finestra di dialogo **Formato tempo**.



Sono supportati i seguenti valori di frequenza dei fotogrammi:

#### **Fotogrammi (frame) al secondo**

Indipendentemente dal sistema di conteggio dei fotogrammi, la velocità effettiva a cui i fotogrammi del video scorrono in tempo reale corrisponde alla frequenza dei fotogrammi reale.

WaveLab Cast supporta i seguenti valori di frequenza dei fotogrammi:

#### **23,98 fps**

Questo valore di frequenza dei fotogrammi viene utilizzato per materiale su pellicola trasferito su video NTSC e che deve essere rallentato per poter eseguire un trasferimento telecinema di tipo 2-3 pulldown. Esso viene inoltre utilizzato per il tipo di video HD denominato 24 p.

#### **24 fps**

Si tratta della reale velocità delle macchine a pellicola standard.

#### **24,98 fps**

Questo valore di frequenza dei fotogrammi è comunemente utilizzato per facilitare i trasferimenti tra video PAL e NTSC e i nastri originali su pellicola. Esso viene usato principalmente per compensare alcuni errori.

#### **25 fps**

Si tratta della frequenza dei fotogrammi del video in formato PAL.

#### **29,97 fps/29,97 dfps**

Il valore di frequenza dei fotogrammi del video in formato NTSC. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

#### **30 fps/30 dfps**

Questo valore di frequenza dei fotogrammi non costituisce più uno standard video, ma è stato a lungo utilizzato nelle registrazioni musicali. Parecchi anni fa rappresentava inoltre lo standard di trasmissione in bianco e nero NTSC. Questo valore equivale

a portare un video NTSC alla velocità della pellicola (pull-up) in seguito a un trasferimento telecinema 2-3. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

**50 fps**

Questo valore di frequenza dei fotogrammi viene chiamato anche 50 p.

**59,94 fps**

Questo valore di frequenza dei fotogrammi video è supportato dalle videocamere in alta definizione ed è compatibile con il formato NTSC.

**60 fps**

Questo valore di frequenza dei fotogrammi video è supportato dalla maggior parte delle videocamere in alta definizione. Il valore 59,94 fps, compatibile con il formato NTSC, è comunque molto più comune.

**IMPORTANTE**

I formati video con un valore di frequenza dei fotogrammi variabile (VFR) non sono supportati.

---

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 41

# Podcast

Un podcast è una serie episodica costituita da dei file audio. Gli utenti possono ascoltare in streaming o scaricare i podcast sui propri dispositivi. WaveLab Cast, grazie agli strumenti di editing audio e agli effetti integrati consente di creare degli episodi di podcast e caricarli su diversi servizi di hosting.

È possibile utilizzare l'**Editor audio** e la finestra del montaggio per creare un episodio di podcast. Ciascun file audio o montaggio audio in WaveLab Cast può essere caricato come episodio di podcast.

LINK CORRELATI

[Feed RSS](#) a pag. 249

[Servizi di hosting dei podcast](#) a pag. 245

[Caricamento di un episodio di podcast](#) a pag. 246

## Servizi di hosting dei podcast

I servizi di hosting dei podcast consentono di ospitare e distribuire i podcast. WaveLab Cast permette di caricare direttamente i propri podcast in diversi servizi di hosting.

### Servizi di hosting supportati

WaveLab Cast supporta il caricamento diretto sui seguenti servizi di hosting:

- Spreaker
- Podbean
- SoundCloud
- Buzzsprout
- Castos
- Blubrry
- Captivate

### Autorizzazioni dei servizi di hosting

Per collegare WaveLab Cast con un servizio di hosting, è necessario autorizzare il collegamento tra WaveLab Cast e il servizio di hosting.

Il processo di autorizzazione varia a seconda del servizio di hosting selezionato.

LINK CORRELATI

[Caricamento di un episodio di podcast](#) a pag. 246

## Codifica dei file prima del caricamento sui servizi di hosting

Se il file audio o il montaggio audio che si intende caricare su un servizio di hosting sono dei file audio non codificati, è possibile codificarli. Alcuni servizi di hosting accettano esclusivamente file audio codificati. I formati file audio codificati sono ad esempio MP3, MP4, M4A o MP2.

Quando si renderizza un file audio o un montaggio audio vengono tenuti in considerazione i plug-in e le impostazioni della **Sezione Master**.

A seconda del file audio o del montaggio audio selezionati, si applica quanto segue:

- Se il file audio che si intende caricare utilizza un formato codificato, l'opzione **Codifica del file audio** viene disattivata. La codifica dei file audio già codificati può infatti portare a una perdita di qualità.
- Se i file audio attivi utilizzano un formato non codificato, l'opzione **Codifica del file audio** è disponibile ma non obbligatoria. Tuttavia, a seconda del servizio di hosting utilizzato, può essere necessario codificare il file audio.
- I montaggi audio devono essere renderizzati prima di poterli caricare in un servizio di hosting. Se il file attivo è un montaggio audio, è necessario utilizzare l'opzione **Codifica del file audio** per renderizzare il montaggio audio.

Se il file audio o il montaggio audio attivi sono stati salvati, il file codificato viene salvato nella stessa cartella, con lo stesso nome e l'estensione file appropriata.

Se il file audio o il montaggio audio attivi non sono stati salvati, si apre una finestra di dialogo che consente di selezionare una cartella e un nome per il file renderizzato.

#### LINK CORRELATI

[Caricamento di un episodio di podcast](#) a pag. 246

## Caricamento di un episodio di podcast

È possibile caricare sotto forma di episodio di podcast l'audio che è stato creato nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.

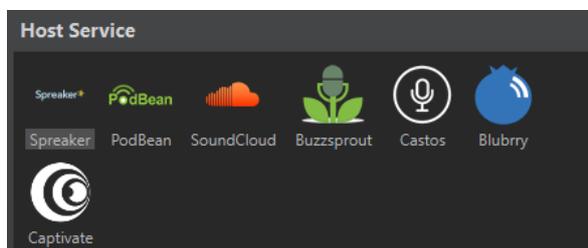
#### PREREQUISITI

È stato creato un file audio o un montaggio audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Podcast**, fare clic su **Carica l'episodio**.  
Si apre la scheda **Pubblica**.
3. Nella sezione **Servizio host**, selezionare il servizio di hosting su cui si intende caricare l'episodio.

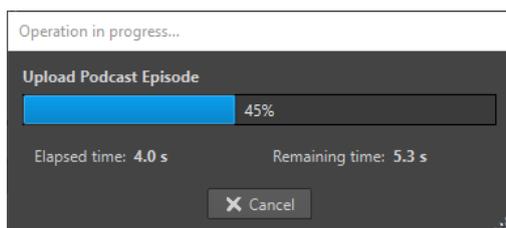


4. Fare clic su **Autorizza** per consentire a WaveLab Cast di accedere al servizio di hosting selezionato.  
Il browser internet predefinito apre il sito web di autorizzazione del servizio di hosting selezionato.
5. Seguire le istruzioni nel browser per completare il processo di autorizzazione.
6. In WaveLab Cast, selezionare il **Podcast** al quale si intende aggiungere l'episodio di podcast.

7. Specificare un **Titolo** per l'episodio di podcast.
  8. A seconda del servizio di hosting selezionato, potrebbe essere necessario codificare il file audio o il montaggio audio. Se si desidera codificare il file audio, attivare l'opzione **Codifica del file audio** e selezionare un nuovo encoder.
  9. Fare clic su **Upload**.
- 

#### RISULTATO

Il file audio o il montaggio audio vengono renderizzati e caricati sul servizio di hosting selezionato.



#### LINK CORRELATI

[Scheda Pubblica](#) a pag. 247

[Codifica dei file prima del caricamento sui servizi di hosting](#) a pag. 245

## Scheda Pubblica

La scheda **Pubblica** consente di selezionare il servizio di hosting sul quale si intende caricare il proprio episodio di podcast. È possibile selezionare diversi servizi di hosting e selezionare l'encoder per il file audio da caricare.

- Per aprire la scheda **Pubblica**, selezionare la scheda **File**, quindi selezionare **Podcast > Pubblica**.

#### Servizio host

Consente di selezionare il servizio di hosting sul quale si intende caricare il proprio episodio di podcast.

#### Autorizza

Consente a WaveLab Cast di accedere al servizio di hosting selezionato.

Se si fa clic su **Autorizza**, il browser internet predefinito apre il sito web di autorizzazione del servizio di hosting selezionato.

#### Episodio

- **Codifica del file audio** consente di codificare il file audio in un altro formato file audio.

#### NOTA

Se è stato selezionato un file MP3 da caricare, l'opzione **Codifica del file audio** viene disattivata. Tuttavia, se si aggiungono degli effetti al file MP3 tramite la **Sezione Master**, l'opzione **Codifica del file audio** è disponibile.

- **Podcast** consente di selezionare il podcast al quale si intende aggiungere l'episodio di podcast.
- **Aggiorna i podcast disponibili** consente di aggiornare l'elenco dei podcast che viene recuperato dal proprio account Spreaker.

- **Titolo** consente di inserire un titolo per l'episodio di podcast.

### **Upload**

Consente di caricare il file audio sul servizio di hosting selezionato.

### LINK CORRELATI

[Podcast](#) a pag. 245

[Caricamento di un episodio di podcast](#) a pag. 246

# Feed RSS

Il podcasting è un metodo di distribuzione dei file multimediali su internet utilizzato ad esempio per la riproduzione su dispositivi mobili e personal computer. I podcast vengono distribuiti utilizzando lo standard RSS (Rich Site Summary).

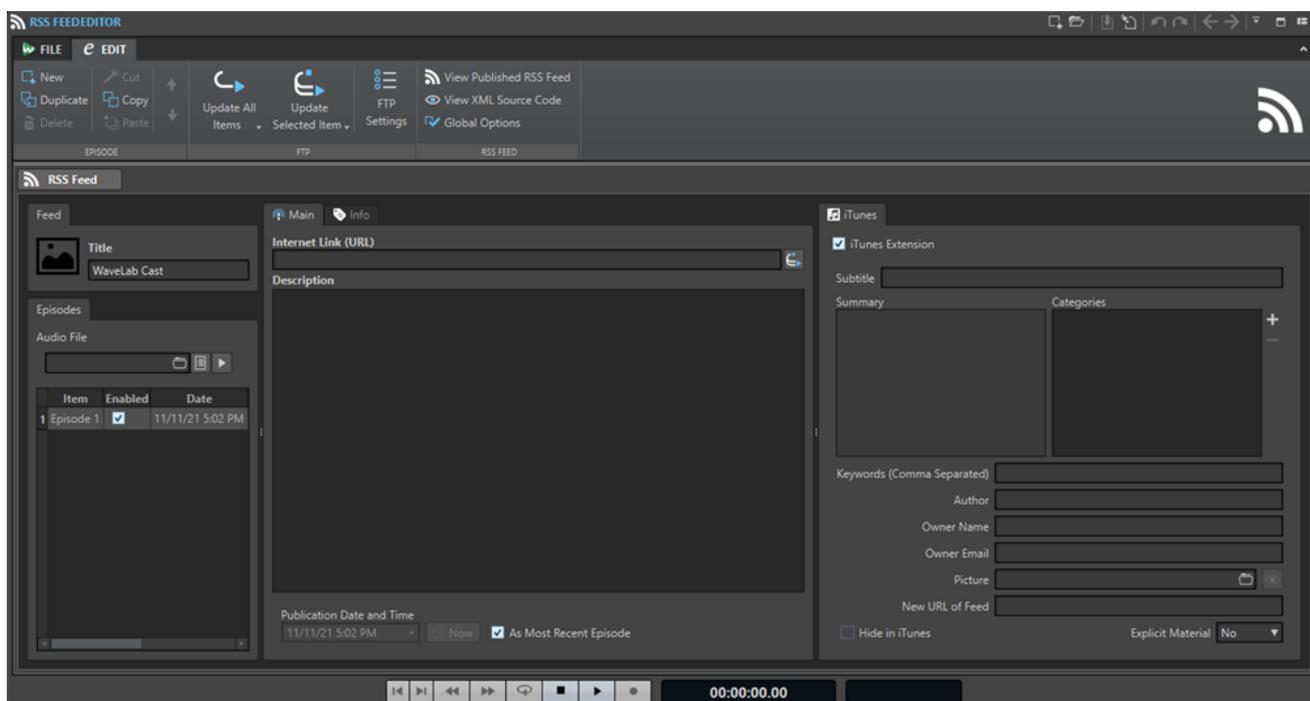
RSS è uno standard per la distribuzione di notizie e altre informazioni tramite internet. Un feed di notizie RSS invia brevi messaggi su un argomento specifico da uno specifico sito web. Per leggere i messaggi, l'utente deve utilizzare un programma in grado di monitorare feed multipli e scaricare i nuovi messaggi su base regolare. Può essere ad esempio utilizzato un lettore speciale di feed su un browser internet.

LINK CORRELATI

[Podcast](#) a pag. 245

## Editor dei feed RSS

L'**Editor dei feed RSS** è diviso in varie schede. Le sezioni **Feed** ed **Episodi** consentono di visualizzare le informazioni per il feed o per un episodio, a seconda dell'elemento selezionato nell'elenco sotto. Qui è possibile aggiungere file, collegamenti internet o informazioni di testo al feed RSS e ai relativi episodi. La sezione Principale consente di visualizzare un elenco degli elementi del feed di base e di tutti gli episodi inclusi nel feed RSS.



### Episodio

Nella sezione **Episodio**, è possibile creare, eliminare e spostare i singoli episodi di un feed RSS.

### Nuovo

Consente di aggiungere un nuovo episodio senza titolo.

### **Duplica**

Consente di aggiungere un nuovo episodio copiando tutte le informazioni dall'episodio esistente a quello nuovo.

### **Elimina**

Consente di eliminare l'episodio selezionato. In alternativa, è possibile escludere un episodio dal feed RSS disattivando l'opzione **Abilitato**.

### **Taglia/Copia/Incolla**

Consentono di tagliare, copiare e incollare l'episodio selezionato.

### **Sposta verso l'alto/Sposta verso il basso**

Consente di spostare l'episodio selezionato di una posizione verso l'alto o verso il basso nell'elenco. In alternativa, utilizzare la funzione di trascinamento e rilascio.

## **FTP**

Nella sezione **FTP** è possibile definire la posizione in cui il feed RSS sarà caricato tramite FTP.

### **Aggiorna tutti gli elementi**

Consente di caricare/aggiornare il file XML del feed RSS sul server FTP. Questa funzione consente inoltre di caricare tutti i file multimediali associati, ma solo se questi non sono ancora disponibili sul server FTP. Si tratta della funzione più comunemente utilizzata per caricare e aggiornare il feed RSS.

### **Aggiorna l'elemento selezionato**

Consente di caricare/aggiornare il file XML del feed RSS sul server FTP. Viene caricato anche il file multimediale dell'elemento selezionato nell'elenco, ma solo se questo non è ancora disponibile sul server FTP.

### **Carica/Sostituisci tutti gli elementi**

Questo comando è analogo a **Aggiorna tutti gli elementi**, ma carica/sostituisce sempre tutti i file multimediali appartenenti all'elemento. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

### **Carica/Sostituisci gli elementi selezionati**

Questo comando è analogo a **Aggiorna l'elemento selezionato**, ma carica/sostituisce sempre il file multimediale dell'elemento selezionato nell'elenco. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

### **Impostazioni FTP**

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni FTP** che consente di modificare le impostazioni dell'FTP relative a questo feed RSS.

## **Feed RSS**

Nella sezione **Feed RSS** è possibile verificare se la pubblicazione del feed RSS è stata completata con successo e specificare delle opzioni globali per l'**Editor dei feed RSS**.

### **Visualizza il feed RSS pubblicato**

Consente di aprire il proprio feed RSS (tramite l'URL specificato nelle impostazioni del sito FTP) utilizzando il browser internet predefinito.

### **Opzioni globali**

Consente di modificare il ridimensionamento automatico delle immagini, di impostare un fuso orario sulla base del Greenwich Mean Time e di specificare il percorso dell'editor HTML.

## Feed

Nella scheda **Feed**, è possibile specificare un titolo per il proprio feed RSS.

## Episodi

Nella scheda **Episodi** è possibile specificare i titoli degli episodi.

## Principale

Nella scheda **Principale**, è possibile assegnare dei parametri al proprio feed RSS. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili cambiano. Le etichette di campo in grassetto contrassegnano i campi obbligatori.

### Titolo

Consente di impostare il titolo del feed, ad esempio l'argomento del proprio feed RSS.

### Descrizione

Offre uno spazio in cui inserire un'ulteriore descrizione del contenuto del feed.

### Link internet (URL)

Il collegamento principale del feed visualizzato dall'utente. Utilizzare tale collegamento per indirizzare gli utenti verso un sito web correlato al feed. Facendo clic sull'icona del mondo, si apre l'URL specificato nel browser Internet predefinito.

### File audio (disponibile solo per gli episodi)

Consente di impostare il percorso del file audio che si desidera aggiungere all'episodio. Il file audio può essere di qualsiasi formato supportato dal lettore multimediale del browser. Un file .MP3 garantisce la massima compatibilità. Fare clic sull'icona per elencare i file audio già aperti in WaveLab Cast. Selezionarne uno per l'episodio.

In alternativa, è possibile trascinare l'icona di elenco di un file audio nel pannello dei file audio. Fare clic sull'icona di riproduzione per aprire il file specificato nel lettore o nel visualizzatore multimediale predefinito del proprio sistema per riprodurre un'anteprima o a scopo di verifica.

### Immagine (disponibile solo per i feed)

In base agli standard RSS, questa immagine non deve essere più grande di 144 x 400 pixel, in modo che possa essere automaticamente ridimensionata. Se si fa clic sull'icona dell'immagine, l'immagine specificata si apre nel visualizzatore di immagini predefinito del proprio sistema.



Icona dell'immagine

### Data e ora di pubblicazione

Consente di impostare la data e l'ora di pubblicazione del feed o dell'episodio. Facendo clic su **Adesso**, vengono trasferite data e ora correnti del proprio sistema.

### Come l'episodio più recente (disponibile solo per i feed)

Se questa opzione è attivata, la data e l'ora dell'episodio più recente vengono assegnate automaticamente.

## Info

Nella scheda **Info**, è possibile assegnare dei parametri al proprio feed RSS. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili cambiano.

Per un feed sono disponibili i seguenti parametri:

- Webmaster (indirizzo e-mail)
- Editor (indirizzo e-mail)
- Copyright
- Categoria
- Dominio relativo (URL)
- Lingua
- Frequenza di aggiornamento
- Salta ore (da 0 a 23, separate da una virgola)
- Tempo di vita (numero di minuti)

Per un episodio sono disponibili i seguenti parametri:

- Autore (indirizzo e-mail)
- Commenti (URL)
- Categoria
- Dominio relativo (URL)
- Titolo
- Dominio originale (URL)

## **iTunes**

Nella scheda **iTunes** è possibile attivare l'estensione iTunes, che consente di specificare informazioni aggiuntive sul feed e sull'episodio. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi.

Per un feed sono disponibili i seguenti parametri:

- Sottotitolo
- Indice
- Categorie
- Parole chiave (separate da una virgola)
- Autore
- Nome del proprietario
- E-mail del proprietario
- Immagine
- Nuovo URL del feed
- Nascondi in iTunes
- Contenuti espliciti

Per un episodio sono disponibili i seguenti parametri:

- Sottotitolo
- Indice
- Parole chiave (separate da una virgola)
- Autore
- Durata
- Nascondi in iTunes
- Contenuti espliciti

LINK CORRELATI

[Opzioni globali dei feed RSS](#) a pag. 253

## Opzioni globali dei feed RSS

Alcune opzioni supplementari sono valide per tutte le schede dell'**Editor dei feed RSS**.

- Per aprire la finestra di dialogo **Opzioni globali dei feed RSS**, aprire l'**Editor dei feed RSS**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Opzioni globali**.

### **Ridimensionamento immagini automatico (non per iTunes)**

Definisce cosa fare se le immagini specificate superano la dimensione massima consentita dallo standard RSS. Se le immagini necessitano di ridimensionamento, le immagini originali sull'hard disk non verranno modificate.

### **Compensazione oraria con GMT (Greenwich Mean Time)**

Le date e gli orari visualizzati sono locali. Se il proprio sistema è stato configurato correttamente, WaveLab Cast modificherà automaticamente la compensazione del tempo in relazione al GMT. Tuttavia, se si desidera che l'ora e la data siano relativi a una zona oraria differente, è possibile regolare il relativo valore con questa opzione.

### **Editor HTML**

Consente di impostare il percorso per l'editor HTML esterno che viene lanciato quando si fa clic sul pulsante penna nella sezione **Importa file HTML**. L'opzione **Importa file HTML** è disponibile solamente per gli episodi.

LINK CORRELATI

[Editor dei feed RSS](#) a pag. 249

## Creazione di un feed RSS

I nuovi feed RSS o episodi possono essere creati in vari modi.

- Per creare un nuovo feed RSS, selezionare **File > Nuovo** e fare clic su **Crea feed RSS**.
- Per aggiungere un nuovo episodio senza titolo a un feed RSS, nell'**Editor dei feed RSS** selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Nuovo**.
- Per aggiungere un file audio all'episodio selezionato, selezionare la scheda **Principale**, fare clic sul campo **File audio** e selezionare l'opzione **Seleziona il file utilizzando il selettore standard**. Selezionare quindi il file audio desiderato in Esplora file/macOS Finder e fare clic su **Apri**.  
È possibile anche trascinare un file audio dalla finestra **Browser dei file** al campo **File audio**.
- Per duplicare l'episodio selezionato, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Duplica**. Questo aggiunge un nuovo episodio e copia tutte le informazioni dall'episodio esistente su quello nuovo.

## Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un feed RSS

Per poter caricare un feed RSS sul proprio server FTP, è necessario inserire prima i dettagli del server.

---

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor dei feed RSS**, selezionare la scheda **Modifica**.

2. Nella sezione **FTP**, fare clic su **Impostazioni FTP**.
  3. Nella finestra di dialogo **Impostazioni FTP**, inserire i seguenti dettagli:
    - I dettagli di accesso per il server FTP.
    - Il percorso relativo e il nome file del feed (estensione `.xml`).
    - L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso per il feed.
  4. Fare clic su **OK**.
- 

#### LINK CORRELATI

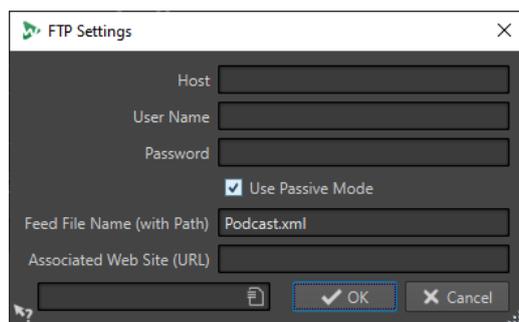
[Editor dei feed RSS](#) a pag. 249

[Finestra di dialogo Impostazioni FTP](#) a pag. 254

## Finestra di dialogo Impostazioni FTP

Nella finestra di dialogo **Impostazioni FTP** è possibile gestire tutte le informazioni necessarie per il processo di caricamento del feed RSS.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni FTP**, aprire l'**Editor dei feed RSS**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Impostazioni FTP**.



### Host

Il nome dell'host o l'indirizzo IP del server FTP.

### Nome utente

Il nome di accesso per il proprio server FTP.

### Password

La password di accesso.

### Usa la modalità passiva

Lasciare questa opzione attivata e modificarla solamente se si dovessero riscontrare dei problemi con la connessione FTP.

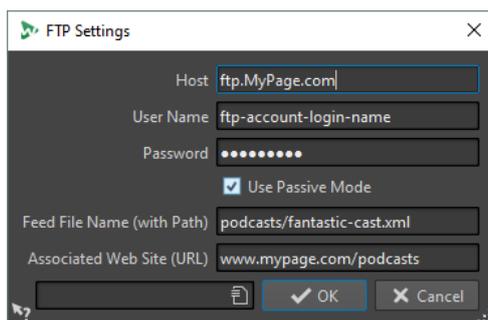
### Nome del file di Feed (con percorso)

Il nome del file RSS visualizzato sul proprio server FTP (estensione `.xml`), incluso il relativo percorso d'accesso. Il nome del file e il percorso d'accesso sono parte dell'indirizzo internet pubblico finale del feed RSS, perciò si consiglia di evitare nomi eccessivamente lunghi.

### Sito web associato (URL)

L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso del feed.

## Esempio di impostazioni FTP



- L'indirizzo dell'host FTP è «ftp.MyPage.com», l'indirizzo del sito web pubblico è «www.MyPage.com».
- L'impostazione del nome del file del feed è «podcasts/fantastic-cast.xml», l'impostazione del sito Web associato è «www.MyPage.com/podcasts».
- I file multimediali del feed RSS saranno caricati sul server FTP all'indirizzo «ftp.MyPage.com/podcasts».
- Il file del feed RSS stesso e l'indirizzo internet da distribuire saranno reperibili all'indirizzo «www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml».

Ciascun feed RSS salva le informazioni complete relative al proprio sito FTP. È anche possibile salvare e richiamare dei preset di siti FTP utilizzando le funzioni **Preset** nella parte inferiore della finestra di dialogo.

## Pubblicazione dei feed RSS

È possibile caricare un feed RSS direttamente da WaveLab Cast al proprio server FTP.

### PREREQUISITI

Definire le impostazioni FTP all'interno di WaveLab Cast.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor dei feed RSS**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **FTP**, selezionare una delle seguenti opzioni:
  - Aggiorna tutti gli elementi
  - Aggiorna l'elemento selezionato
  - Carica/Sostituisci tutti gli elementi sull'FTP
  - Carica/Sostituisci gli elementi selezionati
3. Nella finestra di dialogo **Impostazioni FTP**, verificare se le impostazioni FTP sono corrette e fare clic su **OK**.

---

### RISULTATO

Il feed RSS viene caricato sul proprio sito FTP.

### LINK CORRELATI

[Editor dei feed RSS](#) a pag. 249

[Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un feed RSS](#) a pag. 253

## Verifica del completamento della pubblicazione dei feed RSS

Dopo aver creato e pubblicato un feed RSS, è possibile verificare se l'upload è stato eseguito correttamente.

- Per aprire il proprio browser internet predefinito e ricevere il feed RSS appena pubblicato da internet, aprire l'**Editor dei feed RSS**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Visualizza il feed RSS pubblicato**.

LINK CORRELATI

[Editor dei feed RSS](#) a pag. 249

# Personalizzazione

Personalizzare significa configurare le impostazioni in modo da gestire il comportamento e l'aspetto del programma secondo le proprie preferenze.

LINK CORRELATI

[Personalizzazione delle scorciatoie](#) a pag. 257

[Organizzazione dei plug-in](#) a pag. 261

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) a pag. 264

## Personalizzazione delle scorciatoie

In WaveLab Cast è possibile controllare molte funzioni tramite le scorciatoie per velocizzare il flusso di lavoro. È possibile modificare le scorciatoie esistenti e crearne di nuove.

La maggior parte delle scorciatoie sono limitate a uno specifico editor, il che significa che è possibile riutilizzare la stessa combinazione di scorciatoie in editor diversi. L'unica eccezione è rappresentata dalla **Sezione Master**, in cui tutte le scorciatoie sono valide per l'intera applicazione.

Le scorciatoie nelle sezioni **Navigazione (tastierino numerico)** e **Comandi di vista e navigazione** della scheda **Scorciatoie** sono dedicate alla navigazione in WaveLab Cast.

Le scorciatoie che non possono essere modificate sono evidenziate in grigio. Le scorciatoie create dall'utente sono visualizzate in blu nell'editor.

È possibile creare una nuova scorciatoia specificando una sequenza di tasti composta da uno fino a quattro tasti, da premere in un ordine specifico per eseguire l'operazione desiderata.

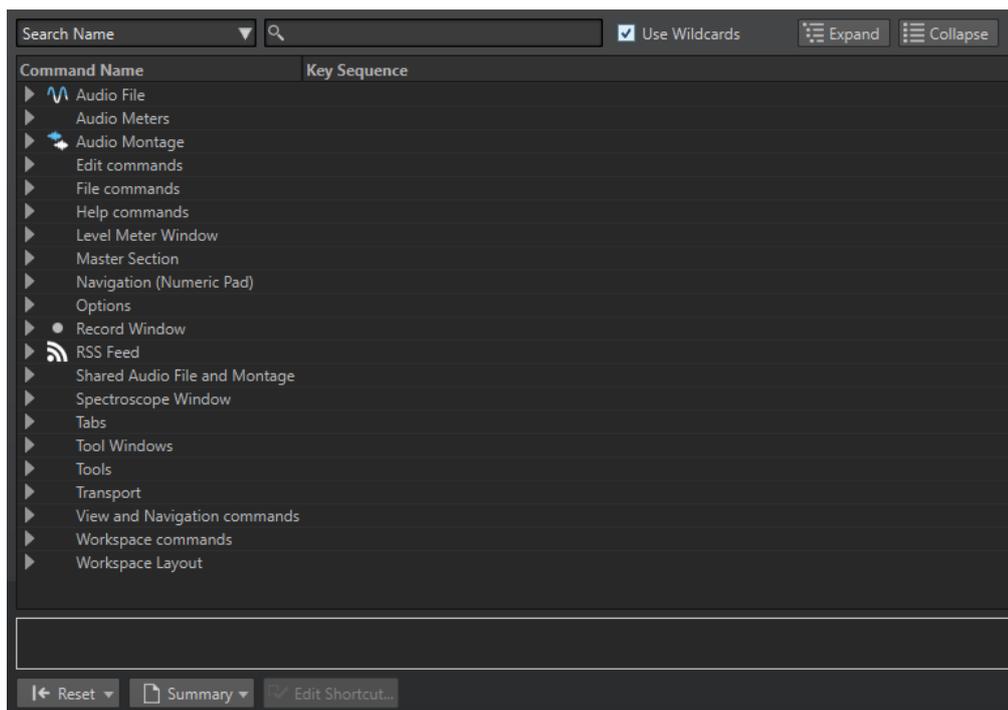
LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 257

## Scheda Scorciatoie (Preferenze)

Questa scheda consente di personalizzare le scorciatoie per WaveLab Cast. Viene qui mostrato un elenco delle scorciatoie assegnate per i comandi e per le opzioni dei menu di WaveLab Cast.

- Per aprire la scheda **Scorciatoie**, selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**.



### Menu a tendina di ricerca

Consente di selezionare la parte dell'elenco dei comandi in cui viene eseguita la ricerca.

### Campo di ricerca

Consente di cercare un comando.

### Utilizza i metacaratteri

Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare i metacaratteri «\*» e «?».

«\*» sostituisce zero o più caratteri, mentre «?» sostituisce un singolo carattere.

Ad esempio, se è selezionata l'opzione **Ricerca per scorciatoia da tastiera**, digitare «\*» per visualizzare tutti i comandi che sono già associati a una scorciatoia.

### Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

### Elenco dei comandi

Consente di visualizzare tutti i comandi e le relative scorciatoie. La sezione sotto l'elenco dei comandi mostra una serie di informazioni supplementari per il comando selezionato.

### Reinizializza

Consente di riportare i comandi alle impostazioni predefinite.

### Indice

Consente di aprire un menu in cui è possibile generare un elenco di tutti i comandi e delle relative scorciatoie in formato HTML o come stampata.

### Modifica le scorciatoie

Consente di aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie** in cui è possibile modificare la scorciatoia per il comando selezionato.

### LINK CORRELATI

[Personalizzazione delle scorciatoie](#) a pag. 257

[Modifica delle scorciatoie](#) a pag. 259

## Modifica delle scorciatoie

È possibile visualizzare l'elenco di tutte le scorciatoie nella finestra di dialogo **Scorciatoie**, quindi modificare e definire le scorciatoie nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**.

La scheda **Scorciatoie** fornisce un set di comandi diverso per ciascun menu o finestra di dialogo.

- Per aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**. Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**.
- È possibile definire una scorciatoia da tastiera per comando. Ogni scorciatoia può essere composta da una sequenza di massimo quattro pressioni di tasti.
- Per riportare alcuni o tutti i tipi di scorciatoie alle impostazioni di fabbrica, utilizzare il pulsante **Reinializza**.

LINK CORRELATI

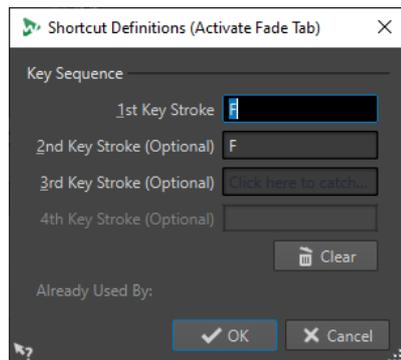
[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 257

[Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie](#) a pag. 259

## Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie

Questa finestra di dialogo consente di definire delle scorciatoie personalizzate per una particolare funzione.

- Per aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**.



### Sequenza di tasti

#### 1° tasto premuto

Consente di selezionare il primo tasto di una sequenza che comprende fino a quattro tasti. Impostare il focus sul campo del tasto premuto, quindi premere la combinazione di tasti desiderata. Se non viene visualizzato nulla, un tasto non è consentito in questo contesto.

#### 2°/3°/4° tasto premuto (opzionale)

Consente di selezionare dei tasti aggiuntivi che devono essere utilizzati per eseguire il comando. Il comando verrà eseguito solo se questi eventi tasto si attivano dopo il primo/secondo/terzo.

#### Cancella

Consente di eliminare tutti i campi degli evento tasto.

LINK CORRELATI

[Modifica delle scorciatoie](#) a pag. 259

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\) a pag. 257](#)

## Definizione delle sequenze di tasti

È possibile definire delle sequenze di tasti per una tastiera.

Sui computer Mac, i comandi per i menu principali devono essere costituiti da un singolo tasto.

Quando si utilizzano più comandi di pressione di un tasto, assicurarsi che i comandi da tastiera non interferiscano gli uni con gli altri. Ad esempio, quando si ha una scorciatoia con **Shift - L, M** e se ne definisce un'altra con **Shift - L**, questa seconda scorciatoia non ha alcun effetto.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**.
2. Nell'elenco dei comandi, selezionare il comando per il quale si desidera definire una sequenza di tasti e fare clic su **Modifica le scorciatoie** o fare doppio-clic sulla colonna **Sequenza di tasti** del comando corrispondente.
3. Nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, fare clic nei campi **Tasto premuto** e premere i pulsanti che si desidera utilizzare come sequenza di tasti.
4. Fare clic su **OK**.

---

### RISULTATO

Quando vengono quindi premuti i tasti/pulsanti specificati nella finestra di dialogo, viene eseguita l'operazione corrispondente. Le pressioni di tasti devono essere eseguite una dopo l'altra.

### LINK CORRELATI

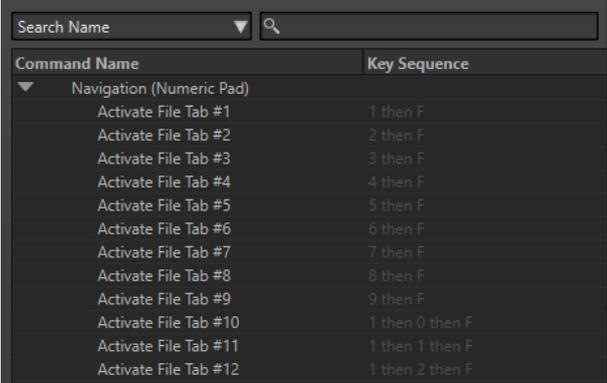
[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\) a pag. 257](#)

[Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie a pag. 259](#)

## Comandi da tastiera indicizzati

I comandi da tastiera indicizzati consentono di saltare a specifiche posizioni all'interno del proprio progetto, ad esempio a un marker specifico o a uno slot della **Sezione Master**.

I comandi da tastiera indicizzati disponibili sono elencati nella scheda **Scorciatoie**, della sezione **Navigazione (tastierino numerico)**.



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

- Per attivare un comando da tastiera indicizzato, digitare il numero dell'elemento al quale si desidera saltare e premere il tasto corrispondente sulla tastiera.

---

#### ESEMPIO

Per saltare al quinto marker nella finestra di ricerca file, premere **5** sul tastierino numerico della tastiera, quindi premere **M**.

Per saltare alla decima scheda file, premere **1** poi **0** sul tastierino numerico della tastiera, quindi premere **F**.

---

#### LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 257

## Creazione di un elenco di tutte le scorciatoie

È possibile generare un file HTML o stampare un elenco contenente tutte le scorciatoie.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**.
  2. Fare clic su **Indice** e selezionare una delle seguenti opzioni:
    - Per aprire la finestra di dialogo **Anteprima di stampa**, dalla quale stampare l'elenco di tutte le scorciatoie, selezionare **Anteprima di stampa**. Perché l'opzione **Anteprima di stampa** sia disponibile, è necessario che sia collegata una stampante.
    - Per aprire l'elenco di tutte le scorciatoie in formato file HTML nel browser standard, selezionare **Rapporto HTML**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 257

## Organizzazione dei plug-in

WaveLab Cast è fornito con numerosi plug-in. È possibile fare in modo che alcuni plug-in vengano esclusi dall'apertura in WaveLab Cast. Possono inoltre essere aggiunti dei plug-in supplementari.

#### LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 262

[Aggiunta di ulteriori plug-in VST](#) a pag. 261

[Esclusione di plug-in](#) a pag. 262

## Aggiunta di ulteriori plug-in VST

È possibile specificare delle cartelle in cui possono trovarsi plug-in VST aggiuntivi. Questo è utile se sono in uso dei plug-in VST di terze parti che non si desidera salvare nella cartella VST standard.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
  2. Nella sezione **Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (Specifico per WaveLab Cast)**, fare clic sull'icona della cartella e individuare la cartella che contiene i plug-in VST che si desidera aggiungere.
-

LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 262

## Esclusione di plug-in

È possibile specificare un elenco di plug-in che non saranno aperti da WaveLab Cast.

---

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
  2. Nella sezione **Non caricare i seguenti plug-in**, digitare il nome del plug-in che non si desidera aprire:
    - Inserire il nome esatto del file, senza percorso ed estensione del file.
    - Inserire un nome per riga.
    - Se si inserisce il carattere «\*» prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.
- 

LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 262

## Scheda Plug-in (Preferenze)

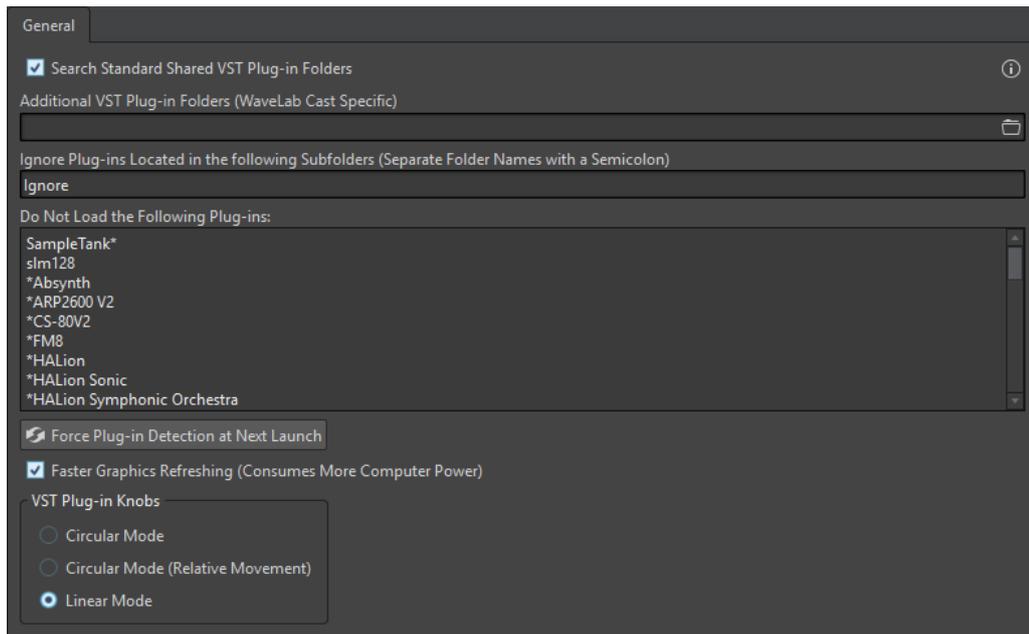
In questa scheda, è possibile accedere a una serie di opzioni per la gestione dei plug-in VST.

È possibile specificare dove WaveLab Cast deve cercare i plug-in VST e quali di questi devono essere ignorati. Si può inoltre decidere in che modo i potenziometri dei plug-in VST rispondono alle azioni del mouse e con quale frequenza viene aggiornata la visualizzazione grafica.

Se si utilizza la propria struttura dei file personalizzata per organizzare e salvare i plug-in VST, questa finestra di dialogo consente di avere il pieno controllo su quali plug-in vengono caricati e su quali vengono invece ignorati. Questa funzionalità è utile se si desidera disattivare un particolare plug-in o per ignorare i plug-in che non si intende utilizzare con WaveLab Cast.

- Per aprire le **Preferenze dei plug-in**, selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.

## Scheda Generale

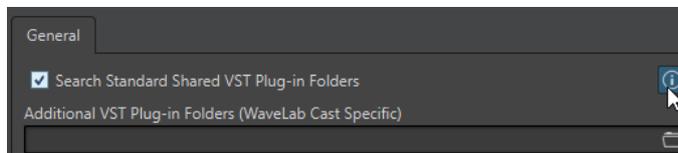


### Cerca le cartelle condivise standard dei plug-in VST

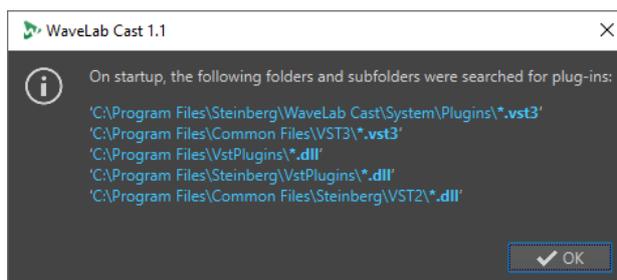
Se questa opzione è attivata, WaveLab Cast cerca i plug-in VST nelle cartelle dei plug-in VST predefinite.

### Informazioni relative alle cartelle cercate

Fare clic sull'icona info **i** per vedere in quali cartelle WaveLab Cast ha effettuato la ricerca dei plug-in quando è stato avviato il programma.



Se non è possibile trovare un particolare plug-in in WaveLab Cast, questa funzione consente ad esempio di determinare se è stata specificata la cartella corretta.



### Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (specifico per WaveLab Cast)

Consente di specificare cartelle aggiuntive in cui è possibile trovare i plug-in VST.

### Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle (separare i nomi delle cartelle con un punto e virgola)

Consente di specificare i nomi delle cartelle che WaveLab Cast deve ignorare durante la ricerca di plug-in VST.

### Non caricare i seguenti plug-in

Consente di specificare i plug-in non aperti da WaveLab Cast. Inserire i nomi dei file, senza percorso ed estensione del file. Scrivere ogni plug-in in una nuova riga.

Se si inserisce il carattere \* prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.

### Forza l'individuazione dei plug-in al lancio successivo

Consente di analizzare i plug-in al successivo avvio di WaveLab Cast. Per ridurre il tempo di avvio di WaveLab Cast, i plug-in non vengono analizzati a ogni avvio di WaveLab Cast. Tuttavia, WaveLab Cast mantiene un elenco dei plug-in e lo aggiorna automaticamente quando viene rilevata una modifica di data o dimensioni.

### Ignora i plug-in aggiornati durante il rilevamento dei plug-in

Se questa opzione è attivata, WaveLab Cast non verifica se le proprietà dei plug-in aggiornati sono cambiate. Se si hanno dei plug-in che vengono aggiornati spesso, questa opzione velocizza l'avvio di WaveLab Cast.

Tuttavia, alcuni produttori combinano più plug-in in un unico file. Se si ha la certezza che alcuni plug-in sono stati aggiunti dal produttore ma non compaiono in WaveLab Cast, disattivare questa opzione e riavviare WaveLab Cast. Successivamente è possibile riattivare questa opzione.

### Aggiornamento della grafica più rapido (consumo maggiore di potenza di calcolo)

Consente di aggiornare la grafica dei plug-in VST più rapidamente.

### Manopole plug-in VST

Consente di impostare la modalità per l'utilizzo delle manopole nei plug-in. Le opzioni disponibili sono **Modalità circolare**, **Modalità circolare (movimento relativo)** e **Modalità lineare**.

## Touch Bar (solo macOS)

La Touch Bar in cima alla tastiera offre delle scorciatoie per le funzioni di WaveLab Cast. La Touch Bar cambia automaticamente in base a dove ci si trova all'interno di WaveLab Cast e offre un sottoinsieme delle opzioni disponibili. La Touch Bar può essere personalizzata a seconda delle proprie necessità.

#### NOTA

La Touch Bar è disponibile solamente su determinati prodotti Apple.

---

#### LINK CORRELATI

[Personalizzazione della Touch Bar \(solo macOS\)](#) a pag. 264

## Personalizzazione della Touch Bar (solo macOS)

È possibile personalizzare la Touch Bar nella rispettiva finestra di personalizzazione.

---

#### OPZIONI

- Per aprire la finestra di personalizzazione della Touch Bar, selezionare **WaveLab Cast > Personalizza Touch Bar**.
- Per aggiungere un'opzione alla Touch Bar, utilizzare il cursore per trascinare le opzioni preferite dalla finestra di personalizzazione alla Touch Bar stessa.  
Completata l'operazione, toccare **Fine** sulla Touch Bar o fare clic su **Fine** sullo schermo.

- Per modificare l'ordine delle opzioni all'interno della Touch Bar, trascinarle verso sinistra o verso destra.
  - Per rimuovere le opzioni dalla Touch Bar, trascinarle in alto e al di fuori della Touch Bar stessa.
- 

LINK CORRELATI

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) a pag. 264

# Configurazione di WaveLab Cast

È possibile configurare WaveLab Cast in base alle proprie esigenze.

## NOTA

Le impostazioni definite nelle preferenze vengono applicate quando si passa ad un'altra finestra di WaveLab Cast.

## Preferenze globali

Le **Preferenze globali** sono preferenze che si applicano in WaveLab Cast in senso complessivo. Prima di iniziare a lavorare con WaveLab Cast, si consiglia di modificare queste preferenze in modo da configurare il programma sulla base delle proprie esigenze.

- Per aprire le **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale**.

### LINK CORRELATI

[Scheda Generale \(Preferenze globali\)](#) a pag. 266

[Scheda Visualizzazione \(Preferenze globali\)](#) a pag. 266

[Scheda Audio \(Preferenze globali\)](#) a pag. 267

[Scheda Formati \(Preferenze globali\)](#) a pag. 268

[Scheda Opzioni \(Preferenze globali\)](#) a pag. 269

## Scheda Generale (Preferenze globali)

In questa scheda è possibile modificare la lingua dell'interfaccia utente. Affinché le modifiche abbiano effetto è necessario riavviare il programma.

- Per aprire la scheda **Generale** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Generale**.

### LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 266

## Scheda Visualizzazione (Preferenze globali)

Questa scheda consente di modificare numerosi aspetti dell'interfaccia utente da applicare all'intero programma. Le opzioni qui presenti forniscono una serie di informazioni e funzioni utili per migliorare l'utilizzo del prodotto, le quali possono comunque essere disattivate per semplificare e ottimizzare l'interfaccia.

- Per aprire la scheda **Visualizzazione** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Visualizzazione**.

### Stile

#### Tema

Consente di alternare i diversi schemi di colori di WaveLab Cast.

## Opzioni varie

### Visualizza l'applicazione a DPI elevato (solo Windows)

Se questa opzione è attivata e lo schermo utilizzato supporta l'alta risoluzione, WaveLab Cast viene visualizzato in alta risoluzione. Se l'alta risoluzione non è supportata, questa opzione viene ignorata.

#### NOTA

Le finestre dei plug-in non vengono visualizzate in alta risoluzione. Se le finestre dei plug-in appaiono troppo piccole, disattivare l'opzione **Visualizza l'applicazione a DPI elevato**.

---

### Limita la scala ai multipli di 100

Se questa opzione è attivata, sono supportati solamente i fattori di scala multipli di 100. Ad esempio, se si utilizza un fattore di scala del 150 % in WaveLab Cast, il ridimensionamento utilizzato è pari al 200 %.

Se questa opzione è disattivata, sono possibili anche valori intermedi come il 150 %.

### Utilizza il selettore dei file di sistema per aprire i file

Se questa opzione è attivata, quando si seleziona **Salva con nome** si apre il selettore dei file standard.

### Apri il selettore rapido dei file quando si salvano i file

Se questa opzione è attivata e si salva un file per mezzo della scorciatoia del comando di salvataggio, si apre una finestra di dialogo al posto della scheda **File**.

### Nascondi le schede non utilizzate della barra multifunzione

Se questa opzione è attivata, le schede non utilizzate della barra multifunzione vengono nascoste.

### Visualizza il logo di WaveLab Cast all'avvio

Consente di determinare se visualizzare il logo di WaveLab Cast durante l'inizializzazione del programma.

### Visualizza i tooltip

Se questa opzione è attivata, i tooltip vengono visualizzati quando si sposta il cursore del mouse sui pulsanti della barra dei comandi o sui marker.

### Nascondi le finestre più in alto quando l'applicazione non è attiva (solo Windows)

Se questa opzione è attivata, tutte le finestre fluttuanti vengono automaticamente nascoste quando un'altra applicazione diventa attiva. Se è disattivata, le finestre fluttuanti rimarranno in alto rispetto alle altre finestre dell'applicazione.

## Storia

### Numero massimo di voci nei menu dei file recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nei menu dei file recenti.

#### LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 266

## Scheda Audio (Preferenze globali)

Questa scheda consente di modificare le preferenze audio, come ad esempio la precisione del processamento.

- Per aprire la scheda **Audio** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Audio**.

#### **Precisione del processamento**

L'opzione **Precisione del processamento** consente di selezionare la precisione del processamento per i plug-in.

- Se si seleziona **64 bit in virgola mobile** e un plug-in è in grado di processare i campioni a 64 bit, il processamento opera a 64 bit senza perdita di qualità.  
Se un plug-in può gestire solamente i campioni a 32 bit, WaveLab Cast converte tutti i campioni a 64 bit in virgola mobile nel formato 32 bit in virgola mobile prima di inviarli al plug-in. Al termine del processamento del plug-in, WaveLab Cast converte nuovamente i campioni a 32 bit in virgola mobile nel formato 64 bit in virgola mobile senza alcuna perdita di qualità.
- Se si seleziona il formato **32 bit in virgola mobile**, WaveLab Cast converte tutti i campioni a 64 bit in virgola mobile nel formato 32 bit in virgola mobile prima di inviarli al plug-in. Al termine del processamento del plug-in, WaveLab Cast converte nuovamente i campioni a 32 bit in virgola mobile nel formato 64 bit in virgola mobile senza alcuna perdita di qualità.

Nei menu dei plug-in, gli indicatori «32F» e «64F» accanto ai nomi dei plug-in mostrano rispettivamente se uno specifico plug-in è in grado di operare a 32 bit in virgola mobile o a 64 bit in virgola mobile.

#### NOTA

Il processamento a 64 bit in virgola mobile, rispetto al formato 32 bit in virgola mobile ha una precisione doppia ma richiede un tempo di processamento leggermente maggiore.

---

L'opzione **File temporanei** consente di selezionare la precisione dei file temporanei che vengono creati da WaveLab Cast nel corso del processamento dell'audio.

Per impostazione predefinita, WaveLab Cast crea dei file temporanei a 32 bit in virgola mobile. Utilizzare l'opzione **64 bit in virgola mobile** se si desidera creare dei file audio a 64 bit in virgola mobile o dei file PCM a 32 bit.

#### NOTA

I file temporanei a 64 bit in virgola mobile hanno una precisione doppia ma richiedono un tempo di lettura e scrittura maggiore rispetto al formato 32 bit in virgola mobile e i relativi file hanno dimensione doppia.

---

#### LINK CORRELATI

[File temporanei](#) a pag. 52

[Preferenze globali](#) a pag. 266

## **Scheda Formati (Preferenze globali)**

Questa scheda consente di regolare le impostazioni per alcuni dei formati e delle unità audio utilizzati da WaveLab Cast.

- Per aprire la scheda **Formati** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Formati**.

## Formati

### Usa lo standard AES17 per i valori RMS

Consente di determinare la modalità di segnalazione dei valori RMS.

- Se questa opzione è attivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è 0 dB. Segue lo standard AES17.
- Se questa opzione è disattivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è -3 dB.

### Altezza di A3 (usata nella conversione da frequenza a nota)

Consente di impostare l'altezza di riferimento in WaveLab Cast. Le conversioni da frequenza a nota useranno questo valore di altezza come riferimento.

### Crea dei nomi per i file compatibili con Windows (solo macOS)

Alcuni caratteri per i nomi dei file, come ad esempio | e \, non sono supportati in Windows. Se questa opzione è attivata e si salva un file, WaveLab Cast converte i caratteri non supportati in caratteri che sono supportati in Windows.

LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 266

## Scheda Opzioni (Preferenze globali)

Questa scheda consente di reinizializzare i riquadri dei messaggi predefiniti.

- Per aprire la scheda **Opzioni** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Opzioni**.

### Reinizializza le risposte predefinite

Consente di riportare tutte le opzioni dei box dei messaggi alle rispettive impostazioni predefinite. Ad esempio, vengono disattivate tutte le opzioni **Non mostrare più**.

LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 266

## Preferenze dei file audio

In questa finestra di dialogo è possibile definire una serie di impostazioni relative alle operazioni di editing effettuabili nell'**Editor audio**. Tali impostazioni hanno comunque effetto anche su altre parti di WaveLab Cast. È possibile scegliere le impostazioni predefinite per la modifica e la riproduzione, regolare l'aspetto dei display delle forma d'onda e determinare il funzionamento di WaveLab Cast con l'audio e i file di picco.

- Per aprire la scheda **Preferenze dei file audio**, selezionare **File > Preferenze > File audio**.

### Supporto del formato file RF64

Se questa opzione è attivata, WaveLab Cast crea dei file WAV che possono essere più grandi di 2 GB.

NOTA

Questo formato file non è supportato da tutte le applicazioni.

---

### **Scrivi i marker nell'intestazione dei file WAV (formato RIFF/formato BWF)**

Se questa opzione è attivata, i marker vengono scritti nelle intestazioni dei file WAV. In questo modo, i marker sono sempre disponibili anche se si aprono i file in un'altra applicazione.

Se l'opzione **Scrivi i marker nell'intestazione dei file WAV (formato RIFF)** è attivata, i marker vengono scritti nelle intestazioni dei file WAV nel formato RIFF standard. Tuttavia, WaveLab Cast offre un numero di opzioni per i marker superiore rispetto allo standard RIFF.

Se l'opzione **Scrivi i marker nell'intestazione dei file WAV (formato BWF)** è attivata, i marker vengono scritti nelle intestazioni dei file WAV nel formato BWF standard. Questo standard sostituisce il precedente standard RIFF. Tuttavia, non tutte le applicazioni supportano lo standard BWF.

# Indice analitico

## A

- AAC [88](#)
  - Codifica [96](#)
- Agganci magnetici
  - File audio [83](#)
  - Montaggi audio [161](#)
- Aggiunta
  - Tracce video [237](#)
- AIFF [88](#)
- Aiuto [8](#)
- Allineamento [83](#), [161](#)
- Altezza [120](#)
  - Analisi globale [120](#)
- Analisi
  - Analisi audio [115](#)
  - Analisi delle frequenze in 3D [125](#)
  - Analisi globale [115](#)
  - Indicatori audio [227](#)
  - Normalizzatore dell'intensità acustica [129](#)
  - Spettroscopio [231](#)
  - Type [116](#)
- Analisi audio [115](#)
- Analisi delle frequenze in 3D [125](#)
  - Opzioni [127](#)
- Analisi globale [115](#)
  - Esecuzione [123](#)
  - Risultati [124](#)
  - Scheda Altezza [120](#)
  - Scheda Errori [121](#)
  - Scheda Extra [121](#)
  - Scheda Intensità acustica [118](#)
  - Scheda Picchi [116](#)
  - Type [116](#)
- Annulla [53](#)
- Annulla solo
  - Tracce [80](#)
- Apparecchiature
  - Collegamento [12](#)
- Area dei controlli dei canali [82](#)
- Area dei controlli delle tracce [135](#)
  - Aggiunta di effetti [186](#)
  - Indicatore di picco delle tracce [139](#)
  - Navigatore [135](#)
  - Tracce mono [135](#)
  - Tracce stereo [135](#)
  - Tracce video [138](#)
- Area lavoro
  - Elementi [29](#)
  - Finestra [29](#)
  - Finestre scorrevoli [33](#)
- ASIO
  - Driver [14](#)
  - Driver generico a bassa latenza [14](#)

- ASIO-Guard [13](#)
  - Configurazione [13](#)
  - Connessioni audio [15](#)
  - Latenza [12](#)
- Attività in background
  - Annullamento [217](#)
  - Interruzioni del flusso audio [218](#)
  - Monitoraggio [217](#)
- Attributi
  - Finestra di dialogo Metadati [109](#)
  - Metadati [107](#)
- Audio
  - Analisi [115](#)
  - Copia [104](#)
  - Estrazione da un file video [238](#)
  - Preferenze [267](#)
  - Selezione [21](#)
  - Selezione di un intervallo [21](#)
  - Sostituzione [112](#)
  - Sostituzione nel video [239](#)
  - Spostamento [103](#)
- Avvio
  - Finestra di dialogo [19](#)

## B

- Backup
  - Backup automatici [46](#)
- Barra dei comandi [34](#)
- Barra di stato [35](#)
- Barra di trasporto [66](#)
  - Nascondere [76](#)
  - Posizione [76](#)
  - Pulsante di arresto [69](#)
  - Pulsante Riproduci [69](#)
- Bip di censura [112](#)
- Browser dei file [48](#)
  - Cartelle preferite [50](#)
  - Finestra [48](#)
- Bus
  - Connessioni audio [15](#)
- BWF
  - Metadati [107](#)

## C

- Canali
  - Intervallo di selezione [23](#)
  - Selezione [22](#)
  - Stereo a mono [210](#)
- Canali audio
  - Riproduzione [77](#)
- CD audio
  - Importa [234](#)
  - Importazione [189](#)

- Clip [153](#)
    - Assemblaggio del montaggio audio [150](#)
    - Attiva [162](#)
    - Conversione [166](#)
    - Cue point [168](#)
    - Dissolvenze incrociate [163](#)
    - Divisione [167](#)
    - Duplicazione [165](#)
    - Eliminazione [168](#)
    - Finestra [157](#)
    - Gestione dei file sorgente delle clip [169](#)
    - Inserimento di clip audio nei montaggi audio [153](#)
    - Menu contestuale [162](#)
    - Modifica dei file sorgente delle clip [169](#)
    - Modifica dell'ordine [160](#)
    - Montaggio audio [134](#)
    - Operazioni di modifica [157](#)
    - Raggruppamento automatico [163](#)
    - Renderizzazione [166](#)
    - Ridimensionamento [165](#)
    - Riordino [160](#)
    - Riproduzione [80](#)
    - Selezione [158](#)
    - Sovrapposizioni [165](#)
    - Spostamento [163](#)
  - Clip attiva [162](#)
  - Clipping
    - Causare [129](#)
    - Individuazione [123](#)
    - Livello master [208](#)
  - Codec
    - Video [242](#)
  - Codifica
    - AAC [96](#)
    - File audio [94](#)
    - FLAC [98](#)
    - MP2 [97](#)
    - MP3 [94](#)
    - OGG [98](#)
    - Podcast [245](#)
    - WMA [99](#)
  - Colori
    - Schede [45](#)
  - Comandi da tastiera
    - Indicizzati [260](#)
    - Personalizzazione [257](#)
    - Sequenze di tasti [260](#)
  - Configurazione
    - WaveLab [266](#)
  - Configurazione dei canali
    - Proprietà audio [90](#)
  - Connessioni audio [12](#)
    - Bus [15](#)
    - Definizione [13](#)
    - Driver [14](#)
    - Scheda [15](#)
  - Conversione
    - Clip [166](#)
    - Da mono a stereo [101](#)
    - Da stereo a mono [101](#)
    - Tipi di marker [224](#)
  - Copia
    - Informazioni audio negli appunti [65](#)
  - Cue point
    - Aggiunta [169](#)
    - Clip [168](#)
  - Cursore
    - Definire la posizione [40](#)
    - Indicatore della posizione del cursore [160](#)
  - Cursori [25](#)
- ## D
- DC Offset
    - Analisi globale [121](#)
  - DeEsser [181](#)
  - DeHummer [181](#)
  - DeNoiser [181](#)
  - Discontinuità
    - Individuazione [123](#)
  - Dissolvenze
    - Creazione di fade-in e di fade-out [132](#)
    - Dissolvenze incrociate [132](#)
    - Dissolvenze semplici [132](#)
    - Inviluppo [170](#)
    - Nei file audio [131](#)
    - Nei montaggi audio [177](#)
    - Tipi [178](#)
  - Dissolvenze incrociate [132](#)
    - Creazione [132](#)
    - Nei montaggi audio [177](#)
    - Opzioni della funzione Incolla e dissolvenza incrociata [133](#)
  - Dissolvenze incrociate nelle clip
    - Modifica [180](#)
  - Dissolvenze nelle clip
    - Creazione [177](#)
    - Curve [178](#)
  - Divisione
    - Clip [167](#)
    - Tracce stereo in tracce mono [152](#)
  - Driver
    - ASIO [14](#)
    - Audio [14](#)
    - Generico a bassa latenza [14](#)
  - Driver audio [14](#)
    - Frequenza di campionamento [208](#)
  - Ducking
    - Applicazione [175](#)
    - Configurazione per le tracce [176](#)
    - Tracce [175](#)
- ## E
- EBU R-128 [27](#)
    - Definizione del riferimento per l'intensità acustica [268](#)
    - Normalizzatore dell'intensità acustica [129](#)
  - Editor audio [29](#)
    - Area dei controlli dei canali [82](#)
    - Finestra della forma d'onda [82](#)
    - Trascinamento [55](#)
  - Editor dei feed RSS [30](#)
  - Effetti
    - Aggiunta [185](#), [186](#)
    - Annullamento delle modifiche [187](#)

- Effetti (*continuazione*)
  - Area dei controlli delle tracce [186](#)
  - Bypassare [206](#)
  - Disabilitazione [206](#)
  - Effetti delle tracce [180](#)
  - Finestra Inspector della traccia [181](#)
  - Guadagno [187](#)
  - Interruzioni del flusso audio [218](#)
  - Modifica dell'ordine [187](#)
  - Preset [206](#)
  - Rimozione [187](#)
  - Sezione Master [203](#)
- Effetti della traccia
  - Aggiunta [185](#)
  - Modifica dell'ordine [187](#)
  - Rimozione [187](#)
- Effetti delle clip
  - Modifica dell'ordine [187](#)
- Effetti di output del montaggio
  - Modifica dell'ordine [187](#)
- EQ [181](#)
- Errori
  - Analisi globale [121](#)
- Estrazione
  - Audio [238](#)
  
- F**
- Feed RSS [249](#)
  - Creazione [253](#)
  - Editor [249](#)
  - Impostazioni FTP [253](#)
  - Opzioni [253](#)
  - Pubblicazione [255](#)
  - Verifica [256](#)
- File
  - Apertura [44](#)
  - Apertura dagli appunti [44](#)
  - Chiusura [45](#)
  - Eliminazione [47](#)
  - Focus [65](#)
  - Gestione [44](#)
  - Passaggio da un file all'altro [50](#)
  - Preferiti [52](#)
  - Renderizzazione [211](#)
  - Rinomina [47](#)
  - Salvataggio [45](#)
  - Temporanei [52](#)
  - Utilizzati di recente [50](#)
- File audio
  - Creazione [89](#)
  - Dissolvenze [131](#)
  - Preferenze [269](#)
  - Salvataggio [90](#)
  - Salvataggio in un altro formato [90](#)
- File di picco [26](#)
- File in virgola mobile [89](#)
- File mancanti [149](#)
  - Finestra di dialogo [150](#)
- File preferiti [52](#)
  - Filtraggio [53](#)
  - Scheda [52](#)
- File temporanei [52](#)
- Finestra dei plug-in
  - Sezione Master [205](#)
- Finestra della forma d'onda [82](#)
  - Area dei controlli dei canali [82](#)
- Finestra Feed RSS
  - Trascinamento [55](#)
- Finestra Montaggio audio
  - Area dei controlli delle tracce [135](#)
  - Scheda Dissolvenza [143](#)
  - Scheda Involuppo [144](#)
  - Scheda Modifica [139](#)
- Finestre
  - Gestione [21](#)
- Finestre degli indicatori audio
  - Ancoraggio e disancoraggio [33](#)
  - Apertura e chiusura [227](#)
- Finestre degli strumenti [32](#)
  - Apertura e chiusura [32](#)
- Finestre degli strumenti di utility
  - Ancoraggio e disancoraggio [33](#)
- Finestre scorrevoli [33](#)
- FLAC [88](#)
  - Codifica [98](#)
- Focus [65](#)
- Forma d'onda
  - Restauro audio [113](#)
- Formati
  - Preferenze [268](#)
  - Video [242](#)
- Formati di contenitore
  - Video [242](#)
- Formati file
  - AAC [88](#)
  - AIFF [88](#)
  - FLAC [88](#)
  - Modifica [92](#)
  - MP2 [88](#)
  - MP3 [88](#)
  - MPEG [88](#)
  - OGG [88](#)
  - RF64 [88](#)
  - WMA [88](#)
- Formati file audio [88](#)
  - Finestra di dialogo [91](#)
  - Modifica [92](#)
- Formato tempo
  - Finestra di dialogo [41](#)
- Fotogrammi (frame) al secondo
  - Formato [41](#)
- FPS
  - Video [242](#)
- Frequenza di campionamento
  - Conflitti [105](#)
  - Driver audio [208](#)
  - Montaggio audio [148](#), [149](#)
  - Proprietà audio [90](#)
- Frequenze dei fotogrammi
  - Video [242](#)
- FTP
  - Feed RSS [254](#)
  - Pubblicazione dei feed RSS [253](#)

**G**

Generico a bassa latenza

Driver [14](#)

GPK

File di picco [26](#)

Guadagno

Effetti [187](#)

Finestra di dialogo [128](#)

Finestra Inspector della traccia [181](#)

**H**

Hot point

Focalizzazione [125](#)

Marker [124](#)

**I**

ID3

Metadati [107](#)

Importazione

Tracce CD audio [234](#)

Video [238](#)

Indicatore della capacità del disco [193](#)

Indicatore della posizione del mouse [160](#)

Indicatore di livello [228](#)

Impostazioni [230](#)

Indicatore di panorama

Impostazioni [230](#)

Indicatore di livello [228](#)

Indicatore di picco delle tracce [139](#)

Indicatori audio [227](#)

Finestre [227](#)

Impostazioni [227](#)

Indicatore di livello [228](#)

Indicatore di panorama [228](#)

Preset [228](#)

Registrazione [193](#)

Reinizializzazione [228](#)

Spettroscopio [231](#)

Ingrandimento

con il mouse [58](#)

Controlli di ingrandimento [57](#)

Opzioni [59](#)

Strumento Ingrandimento [57](#)

tramite la tastiera [59](#)

Inserimento

Video [238](#)

Inspector della traccia

Aggiunta di effetti [186](#)

Finestra [181](#)

Visualizzare/nascondere i pannelli [185](#)

Intensità acustica

Analisi globale [118](#)

EBU R-128 [27](#)

Normalizzazione [129](#)

Riferimento [268](#)

Interruzioni del flusso audio [218](#)

ASIO-Guard [13](#)

Intervalli audio

Riproduzione [70](#)

Intervallo di selezione

Spostamento [23](#)

Inviluppi

Inviluppi del livello [170](#)

Inviluppi delle clip [170](#)

Aggiunta dei punti curva [171](#)

Livello [174](#)

Livello della selezione [173](#)

Modifica delle curve [172](#)

Nascondere [171](#)

Operazioni di modifica [171](#)

Reinizializzazione delle curve [173](#)

Selezione [171](#)

Silenziare un intervallo di una clip [174](#)

Visualizzazione [170](#)

Inviluppo [170](#)

Dissolvenze [170](#)

Panorama [170](#)

Per le clip [170](#)

Volume [170](#)

**L**

Latenza [12](#)

Layout dell'area lavoro

Reinizializzazione [43](#)

Level Normalizer

Finestra di dialogo [128](#)

Linea info [160](#)

Lingua [266](#)

Livello

Livello master [208](#)

Livello del volume

Indicatore di picco delle tracce [139](#)

Livello master

Sezione Master [208](#)

Loop [232](#)

Creazione [232](#)

Riproduzione [73](#)

**M**

M4A

Preset dei metadati [110](#)

Marker [219](#)

Conversione dei tipi di marker [224](#)

Creazione [222](#)

Duplicazione [223](#)

Eliminazione [223](#)

Finestra [219](#)

Hot point [124](#)

Nascondere [224](#)

Registrazione [199](#)

Rinomina [225](#)

Selezione [225](#)

Spostamento [224](#)

Tipi [219](#)

Vincolare alle clip [226](#)

Maximizer [181](#)

Menu contestuali [36](#)

Clip attiva [162](#)

Metadati [107](#)  
 Finestra [108](#)  
 Finestra di dialogo [109](#)  
 Modifica [110](#)  
 Preset [110](#)  
 Mid/Side  
 Livello master [208](#)  
 Misure e movimenti  
 Formato [40](#)  
 Impostazioni [40](#)  
 Mixaggio  
 Canali stereo in canali mono [210](#)  
 Mixdown  
 File audio [106](#)  
 Montaggi audio [188](#)  
 Modifica dei valori [54](#)  
 Modifica della durata  
 Velocità di riproduzione [74](#)  
 Monitoraggio  
 Attività in background [217](#)  
 In ingresso [198](#)  
 Monitoraggio diretto [199](#)  
 Monitoraggio diretto [199](#)  
 Monitoraggio in ingresso [198](#)  
 Mono  
 A stereo [101](#)  
 Altoparlante dedicato [18](#)  
 Gestione [88](#), [104](#)  
 Montaggi audio [29](#), [134](#)  
 Assemblaggio [150](#)  
 Creazione [145](#)  
 Creazione da un file audio [146](#)  
 Dissolvenze [177](#)  
 Dissolvenze incrociate [177](#)  
 Duplicati [147](#)  
 Finestra [134](#)  
 Percorso del segnale [145](#)  
 Proprietà [148](#)  
 Riferimenti non validi ai file audio [149](#)  
 Salvataggio [46](#)  
 Schede [139](#)  
 Trascinamento [55](#)  
 MP2 [88](#)  
 Codifica [97](#)  
 MP3 [88](#)  
 Codifica [94](#)  
 Preset dei metadati [110](#)  
 MP4 [88](#)  
 Preset dei metadati [110](#)  
 MPEG  
 MP2 [88](#), [97](#)  
 MP3 [88](#), [94](#)  
 MPEG-4 [88](#)  
 Mute  
 Tracce [80](#)

**N**

Navigatore [135](#)  
 Navigazione [54](#)  
 Normalizzatore dell'intensità acustica  
 Finestra di dialogo [129](#)

Normalizzazione  
 Intensità acustica [129](#)  
 Level Normalizer [128](#)

## O

OGG [88](#)  
 Codifica [98](#)  
 Operazioni di trascinamento [54](#)  
 Orologio  
 Formato [41](#)

## P

Pan  
 Finestra Inspector della traccia [181](#)  
 Panorama  
 Involuppi delle clip [170](#)  
 Involuppo [170](#)  
 Percorso del segnale  
 Montaggio audio [145](#)  
 Personalizzazione [257](#)  
 Preset [62](#)  
 Scorciatoie [257](#)  
 Picchi  
 Analisi globale [116](#)  
 Indicatore di picco delle tracce [139](#)  
 Picchi reali  
 Analisi [116](#)  
 EBU R-128 [27](#)  
 Indicatore di livello [228](#)  
 Level Normalizer [128](#)  
 Plug-in  
 Aggiunta di plug-in VST [261](#)  
 Bypassare [206](#)  
 Disabilitazione [206](#)  
 Effetti delle tracce [180](#)  
 Esclusione [262](#)  
 Finestra Inspector della traccia [181](#)  
 Organizzazione [261](#)  
 Preferenze [262](#)  
 Preset degli effetti [206](#)  
 Sezione Master [204](#)  
 Plug-in VST  
 Aggiunta [261](#)  
 Podcast [245](#)  
 Caricamento [246](#)  
 Codifica [245](#)  
 Scheda Pubblica [247](#)  
 Servizi di hosting [245](#)  
 Post-roll [73](#)  
 Finestra di dialogo [74](#)  
 Pre-roll [73](#)  
 Finestra di dialogo [74](#)  
 Precisione del processamento [26](#)  
 Preferenze [267](#)  
 Precisione doppia  
 File temporanei [52](#)  
 Precisione del processamento [267](#)  
 Preferenze  
 Audio [267](#)  
 File audio [269](#)  
 Formati [268](#)

Preferenze *(continuazione)*

- Generale 266
- Globale 266
- Opzioni 269
- Plug-in 262
- Visualizzazione 266

## Preferenze globali

- Audio 267
- Formati 268
- Generale 266
- Opzioni 269
- Visualizzazione 266

## Preset 62

- Caricamento 62
- Eliminazione 63
- Finestre degli indicatori audio 228
- Formato file audio 94
- Metadati 110
- Modifica 63
- Preset degli effetti predefiniti 64
- Salvataggio 62
- Sezione Master 214
- Temporanei 63
- VST 2 207

## Preset degli effetti predefiniti

- Caricamento 64
- Rimozione 65
- Salvataggio 64

## Preset della Sezione Master 214

- Caricamento 215
- Salvataggio 214

## Preset temporanei 63

- Ripristino 63
- Salvataggio 63

## Processamento offline 128

## Profondità in bit 26

- Proprietà audio 90

## Proprietà

- Montaggio audio 148
- Proprietà audio 31

## Proprietà audio

- Finestra di dialogo 90
- Modifica 107
- Scheda Info 31

## Pulsante di arresto 69

## Punto di ancoraggio

- Riproduci da un punto di ancoraggio 71
- Riproduci fino a un punto di ancoraggio 71
- Riproduzione 70

**R**

## Registrazione 190

- Bus 194
- Configurazione 190
- Finestra di dialogo 191
- Finestra Montaggio audio 193
- Indicatore della capacità del disco 193
- Indicatore di livello 193
- Marker 199
- Proprietà automatiche dei file 195
- Proprietà dei file personalizzate 196
- Scheda 15

Registrazione *(continuazione)*

- Spettrometro 193
- Tracce multiple 196

## Renderizzazione

- Clip 166
- File 211
- File audio 106
- Interruzioni del flusso audio 218
- Montaggi audio 188
- Montaggi audio verso un file audio 188
- Sezione Master 211
- Sul posto 212

## Renderizzazione sul posto 212

## Restauro audio

- Forma d'onda 113

## Reverb 181

## RF64 88

## Ricampionamento

- Sezione Master 207

## Riferimenti non validi ai file audio 149

## Righello

- Misure e movimenti 40
- Righello del livello 37
- Righello del tempo 37

## Righello del livello 37

- Opzioni 38

## Righello del tempo 37

- Menu 38
- Opzioni 38

## Rinomina

- File 47
- Marker 225

## Ripercussione

- Spostamento e applicazione delle dissolvenze incrociate alle clip 164

## Ripeti 53

## Riproduzione 66

- A partire dal righello del tempo 77
- Barra di trasporto 66
- Canale audio selezionato 77
- Clip 80
- Da o fino a un punto di ancoraggio 70
- In background 12
- Intervalli audio 70
- Loop 73
- Nella finestra Montaggio audio 80
- Post-roll 73
- Pre-roll 73
- Pulsante di arresto 69
- Pulsante Riproduci 69
- Scorciatoie 75
- Scrubbing 79
- Velocità 74

## Risposte predefinite

- Reinizializzazione 28

**S**

## Salvataggio

- File 45
- Montaggi audio 46
- Preset della Sezione Master 214

## Scheda File 30

Scheda File recenti 51  
 Scheda Info 31  
 Schede  
   Colori 45  
   Indicatore di modifiche non salvate 45  
 Schede audio 12  
 Schermo intero  
   Attivazione 43  
 Scorciatoie  
   Elenco 261  
   Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie 259  
   Operazioni di modifica 259  
   Personalizzazione 257  
   Riproduzione 75  
   Scheda 257  
 Scrubbing 79  
   Strumento Riproduci 79  
   Utilizzando il righello del tempo 79  
 Selezione  
   Eliminazione 25  
   Estensione 24  
   Riduzione 24  
   Silenziare 112  
   Sostituzione con silenzio 111  
   Spostamento 24  
 Sequenze di tasti 260  
 Servizi di hosting  
   Podcast 245  
 Sezione Master 201  
   Canali stereo in canali mono 210  
   Caricamento dei preset della Sezione Master 215  
   Finestra 201  
   Finestra dei plug-in 205  
   Formati dei plug-in degli effetti supportati 204  
   Frequenza di campionamento 208  
   Impostazioni 203  
   Pannello di ricampionamento 207  
   Pannello Effetti 203  
   Pannello Livello Master 208  
   Percorso del segnale 202  
   Preset 214  
   Renderizzazione 211  
   Salvataggio dei preset della Sezione Master 214  
   Scheda Renderizza 212  
   Strumenti 203  
   Trascinamento 56  
 Silenzio  
   Generatore 111  
   Inserimento 112  
   Sostituzione di una selezione con del silenzio 111  
 Sinistra/destra  
   Livello master 208  
 Sistema  
   Configurazione 12  
 Solo  
   Annulla solo 80  
   Tracce 80  
 Spettroscopio 231  
 Spostamento dell'audio 103  
 steinberg.help 8

Stereo  
   A mono 101, 210  
   Divisione delle tracce stereo in tracce mono 152  
   Gestione 88, 104  
 Strumento Penna 113

## T

Tempo  
   Formato dell'indicatore 40  
 Timecode  
   Formato 41  
 Tipi di marker 219  
   Conversione 224  
 Touch Bar 264  
   Personalizzazione 264  
 Tracce 151  
   Aggiunta 151  
   Annulla solo 80  
   Area dei controlli delle tracce 135  
   Assemblaggio del montaggio audio 150  
   Blocco e sblocco 152  
   Ducking 175  
   Effetti 180  
   Mute 80  
   Ridimensionamento 151  
   Rimozione 152  
   Solo 80  
   Spostamento nell'elenco tracce 151  
   Visualizzazione di un numero maggiore o minore 61  
 Traccia  
   Video 237

## V

Video 237  
   Codec 242  
   Compatibilità dei file 241  
   Copiare le clip video 240  
   Disabilitare la modifica delle tracce video 240  
   Estrazione dell'audio 238  
   Finestra 241  
   Formati di contenitore 242  
   Frequenze dei fotogrammi 242  
   Importazione 238  
   Inserimento 238  
   Modalità 'il video segue le modifiche' 240  
   Modifica dell'audio 240  
   Sostituzione dell'audio 239  
   Tagliare le clip video 240  
   Tracce 237  
   Traccia video 237  
 Visualizzazione  
   Preferenze 266  
 Voice Exciter 181  
 Volume  
   Inviluppo 170  
 VST 2  
   Preset 207  
 VU Meter  
   Impostazioni 230

## **W**

WAV

  Preset dei metadati [110](#)

WaveLab

  Configurazione [266](#)

  Lingua [266](#)

Windows Media Audio

  Codifica [99](#)

WMA [88](#)

  Codifica [99](#)

## **Z**

Zoom [56](#)

  Montaggio audio [61](#)