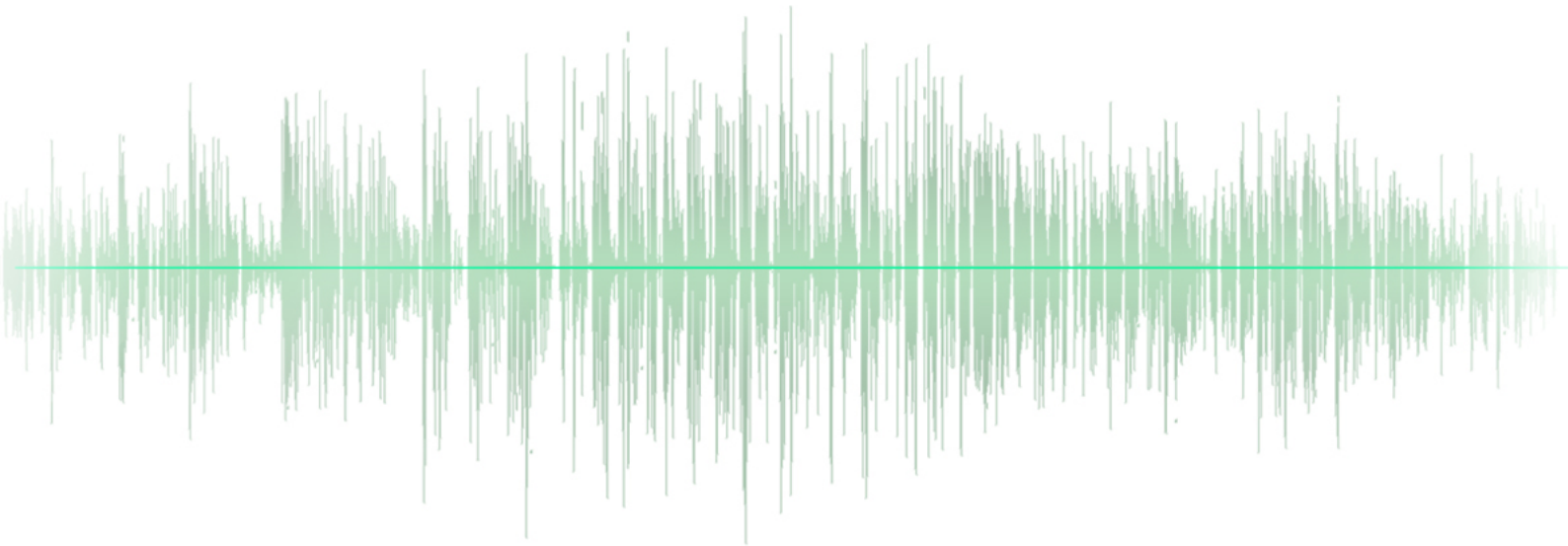


Manual de operaciones



WAVELAB ELEMENTS 9.5

Personal Audio Editing System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Este PDF ofrece un acceso mejorado para usuarios con problemas de visión. Por favor, tenga en cuenta que debido a la complejidad y al número de imágenes en este documento, no es posible incluir textos descriptivos a las imágenes.

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2018.

Todos los derechos reservados.

WaveLab Elements_9.5.25_es-ES_2018-04-19

Tabla de Contenidos

5	WaveLab Elements Introducción	44	Operaciones de arrastrar
5	Documentación independiente de la plataforma	45	Acciones de deshacer y rehacer
5	Sistema de ayuda	46	Zoom
6	Convenciones	51	Presets
6	Comandos de teclado	53	Operaciones de archivo
7	Cómo puede contactar con nosotros	53	Archivos usados recientemente
8	Configurar el sistema	54	Guardar y Guardar como
8	Conectar el equipo	56	Plantillas
8	Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano	60	Renombrar archivos
8	Latencia	60	Eliminar archivos
9	Definir Conexiones de Audio	61	Archivos temporales
11	Grabadoras de CD/DVD	61	Carpetas de trabajo y carpetas de documentos
11	Dispositivos remotos	63	Exportar a SoundCloud
17	Conceptos de WaveLab Elements	63	Copiar información de audio al portapapeles
17	Reglas de edición generales	64	Poner el foco en el archivo actual
17	Diálogo Inicio	65	Reproducción
18	Gestión de ventanas básica	65	Barra de transporte
18	Seleccionar audio	75	Iniciar la reproducción desde la regla
22	Deslizadores	75	Utilizar la herramienta de reproducción
22	Renombrar elementos en tablas	75	Lectura de escaneo
22	Explorador de archivos	76	Desplazar durante la reproducción
24	Grupos de pestañas	77	Reproducción en la ventana del montaje de audio
26	Archivos de picos	78	Editar archivos de audio
26	Archivos de acompañamiento	78	Ventana de onda
27	Precisión de procesado	81	Pestañas del editor de audio
28	Ventana Espacio de trabajo	88	Gestión de archivos en el editor de audio
28	Editor de audio	107	Cambiar las propiedades de audio
28	Montaje de audio	108	Metadatos
29	Editor de podcast	110	Diálogo Generador de silencio
29	Pestaña Archivo	112	Pitido de censura
30	Pestaña Info	113	Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz
32	Ventanas de herramientas	115	Análisis de audio
32	Ventanas de medidores	115	Análisis global
32	Ventanas autodeslizantes	122	Análisis de frecuencia 3D
33	Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores	125	Procesamiento offline
34	Barra de comandos	125	Pestaña Proceso
35	Barra de estado	127	Aplicar procesamiento
37	Menús contextuales	127	Diálogo Ganancia
37	Regla de tiempo y regla de nivel	128	Diálogo Normalizador de nivel
41	Gestionar pestañas	128	Diálogo Envoltente
42	Activar el modo de pantalla completa	130	Fundidos en archivos de audio
42	Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo	131	Fundidos cruzados
43	Gestión del proyecto	132	Inversión de fase
43	Abrir archivos	132	Invertir audio
44	Edición de valores	132	DC Offset
		133	Corrección de tiempo
		134	Corrección de tono

136	Remuestrear	219	Diálogo Borrar medio óptico
137	Montaje de audio	220	Acerca de la escritura de montajes de audio
137	Ventana de montaje	222	Proyectos de CD/DVD de datos
140	Pestañas del Montaje de audio	225	Formatos de CD de audio
147	Ruta de la señal en el montaje de audio	228	Bucles
148	Crear montajes de audio nuevos	228	Crear bucles básicos
148	Duplicados de montajes de audio	229	Acerca de depurar bucles
149	Crear un montaje de audio a partir de un archivo de audio	236	Buclear audio que no es muy adecuado para ser bucleado
149	Opciones de importación para montajes de audio	239	Atributos de muestra
150	Diálogo Archivos no encontrados	241	Importar pistas de CD de audio
151	Ensamblar el montaje de audio	241	Diálogo Importar CD de audio
155	Reorganizar clips	244	Importar pistas de CD de audio
158	Edición de clips	245	Buscar nombres de pistas en Internet
162	Indicador de actividad de pista	245	Enviar nombres de pistas a Internet
163	Envoltentes para clips	246	Modo ultraseguro
166	Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio	246	Convertir pistas de CD de audio en un montaje de audio
169	Efectos para pistas, para clips, y para la salida del montaje	247	WaveLab Exchange
177	Ventana CD	247	WaveLab Elements como editor externo de Cubase/Nuendo
179	Mezclar – La función renderizar	248	Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Elements
179	Metanormalizador de sonoridad	249	Podcasts
181	Ventana Notas	249	Editor de podcast
182	Grabación	253	Opciones globales de podcast
182	Configurar el diálogo Grabación	253	Crear un podcast
183	Colocar marcadores durante la grabación	254	Configurar los datos de FTP para la publicación de un podcast
183	Diálogo Grabación	254	Publicar podcasts
188	Sección Master	254	Diálogo Ajustes de FTP
188	Bypass de la Sección Master	256	Comprobar la carga del podcast
188	Ventana Sección Master	257	Personalizar
197	Renderizar	257	Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje
202	Guardar presets de la Sección Master	258	Personalizar atajos
205	Monitorizar tareas en segundo plano	262	Personalizar barras de comandos
205	Pérdidas de sonido	262	Organización de plug-ins
206	Marcadores	269	Touch Bar (solo macOS)
206	Tipos de marcadores	271	Configurar WaveLab Elements
206	Ventana Marcadores	271	Preferencias globales
209	Acerca de la creación de marcadores	275	Preferencias de archivos de audio
210	Borrar marcadores	280	Preferencias de montajes de audio
210	Mover marcadores	282	Sincronizar ajustes de WaveLab Elements en varios ordenadores
210	Navegar por los marcadores	282	Ajustes para usuarios múltiples
210	Ocultar marcadores de un tipo específico	284	Índice
211	Convertir tipos de marcadores		
211	Renombrar marcadores		
211	Seleccionar marcadores		
212	Seleccionar audio entre marcadores		
212	Ligar marcadores a clips en el montaje de audio		
212	Cómo se guarda la información de los marcadores		
214	Medidores		
214	Ventanas de medidores		
214	Ajustes de medidores		
214	Restablecer los medidores		
214	Medidor de nivel		
216	Espectroscopio		
217	Osciloscopio		
218	Operaciones de escritura		
218	Diálogo Escribir CD de audio		

WaveLab Elements

Introducción

Documentación independiente de la plataforma

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

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

Algunos puntos a considerar:

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

Sistema de ayuda

Hay varias formas de acceder al sistema de ayuda. La documentación está disponible en línea y la mayoría de ella se puede descargar en formato PDF desde steinberg.help.

- Para visitar steinberg.help, introduzca `steinberg.help` en la barra de direcciones de su navegador web o abra WaveLab Elements y seleccione **Ayuda > steinberg.help**.
- Para ver la información de herramientas, coloque el ratón encima de uno de los iconos de la interfaz.
- Para abrir la ayuda de un diálogo activo en steinberg.help, haga clic en el icono de interrogante en la barra de título (Windows) o en el diálogo (macOS) para que aparezca el botón **Ayuda** y, a continuación, haga clic en el botón **Ayuda** o pulse **F1** (Windows) o **Cmd-?** (macOS).
- Para utilizar la ayuda de un menú, coloque el ratón sobre un elemento del menú.
- Para obtener información sobre el tipo de edición que se puede efectuar al utilizar el ratón y las teclas modificadoras en la ventana del **Montaje de audio**, mueva el ratón por encima de la ventana del montaje. El texto de ayuda aparece en la línea de información en la parte inferior de la ventana.

Para abrir la ayuda «¿Qué es esto?», dispone de las siguientes posibilidades:

- En cualquier ventana, pulse **Mayús-F1** y mueva el ratón sobre algún elemento de la interfaz, o seleccione **Ayuda > ¿Qué es esto?**.
- En un diálogo, seleccione el icono de interrogante en cualquier barra de título (Windows) o en el diálogo (macOS), y mueva el ratón sobre un elemento de la interfaz o una opción de menú.
- Algunas descripciones emergentes de «Qué es esto» incluyen un enlace a un tema de ayuda específico.

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Línea de información](#) en la página 155

Convenciones

En nuestra documentación utilizamos elementos tipográficos y de marcado para estructurar la información.

Elementos tipográficos

Los elementos tipográficos siguientes indican los siguientes propósitos.

PREREQUISITO

Es indispensable que complete una acción para cumplir una condición antes de iniciar un procedimiento.

PROCEDIMIENTO

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

IMPORTANTE

Le informa sobre temas que podrían afectar al sistema, a los aparatos conectados, o que podrían suponer riesgo de pérdida de datos.

NOTA

Le informa sobre de temas que debería tener en cuenta.

EJEMPLO

Le ofrece un ejemplo.

RESULTADO

Muestra el resultado del procedimiento.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Lista temas relacionados que puede encontrar en esta documentación.

Marcado

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

EJEMPLO

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

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

EJEMPLO

Seleccione **Archivo > Abrir**.

Comandos de teclado

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

Cuando se describen los comandos de teclado con teclas modificadoras en este manual, se muestran con la tecla modificadora de Windows primero, seguido de la tecla modificadora de macOS:

- Tecla modificadora de Windows/Tecla modificadora de macOS-Z

EJEMPLO

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

Cómo puede contactar con nosotros

En el menú **Ayuda** de WaveLab Elements puede encontrar elementos que enlazan a información adicional.

El menú contiene enlaces a varias páginas web de Steinberg. Seleccionar un elemento del menú abre automáticamente su navegador web y carga la página. En estas páginas, puede encontrar información sobre soporte y compatibilidad, respuestas a preguntas frecuentes, información sobre actualizaciones y otros productos de Steinberg, etc. Esto necesita tener un explorador web instalado en su ordenador y una conexión a Internet operativa.

Configurar el sistema

Antes de empezar a trabajar, debe realizar algunos ajustes.

IMPORTANTE

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

Conectar el equipo

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

Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano

Cuando activa la reproducción o la grabación en WaveLab Elements, otras aplicaciones no pueden acceder a la tarjeta de sonido. Del mismo modo, si otra aplicación está utilizando la tarjeta de sonido, WaveLab Elements no puede reproducir. El controlador Windows MME es una excepción.

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

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
2. Seleccione la pestaña **Opciones**.
3. Active **Liberar controlador**.
4. Siga uno de estos procedimientos:
 - Si quiere liberar el controlador cuando WaveLab Elements esté en segundo plano, active **Cuando WaveLab Elements está en segundo plano**.
 - Si quiere liberar el controlador solo cuando Cubase esté en primer plano, active **Cuando Cubase está en primer plano**.

Latencia

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

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

La latencia en un sistema de audio depende del hardware de audio, sus controladores y sus ajustes. En caso de pérdidas de sonido, crujidos o fallos durante la reproducción, eleve el valor de **Número de búferes** de la pestaña **Opciones** de las **Conexiones de Audio**, o aumente el tamaño del búfer en el panel de control ASIO, específico de la tarjeta de sonido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña de Conexiones de Audio](#) en la página 10

Definir Conexiones de Audio

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

Puede definir los ajustes de búfer para el dispositivo, así como configurar las conexiones con el equipo externo, por ejemplo una unidad de efectos externa. Es conveniente seleccionar al menos dos canales para grabación y reproducción en estéreo.

Si no tiene ninguna tarjeta de sonido de terceros, puede seleccionar el controlador **Windows MME** o las opciones de audio integrado **Built-in Audio** (Mac). Además, MME es compatible con casi todas las tarjetas de sonido de otros fabricantes, con la ventaja de poder grabar y reproducir a distintas velocidades de muestreo. Sin embargo, los controladores Windows MME no permiten monitorizar el audio en el diálogo **Grabación** ni el funcionamiento multicanal, y otros controladores suelen ofrecer un sonido de mejor calidad y rendimiento.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña de Conexiones de Audio](#) en la página 10

Seleccionar un controlador ASIO

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

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
 2. Abra el menú emergente **Dispositivo de audio** y seleccione su controlador ASIO. Se activarán la pestaña **ASIO plug-ins** y el botón **Panel de control**.
 3. Opcional: haga clic en el botón **Panel de control** y haga sus ajustes.
-

Seleccionar un controlador Windows MME

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Opciones > Conexiones de Audio**.
 2. Abra el menú emergente **Dispositivo de audio** y seleccione **Windows MME**.
 3. En la pestaña **Reproducción**, seleccione los puertos de audio que se utilizan para la reproducción.
 4. En la pestaña **Grabación**, seleccione los puertos de audio utilizados para la grabación y la monitorización de la entrada.
-

Pestaña de Conexiones de Audio

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

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

Ajustes globales

Dispositivo de audio

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

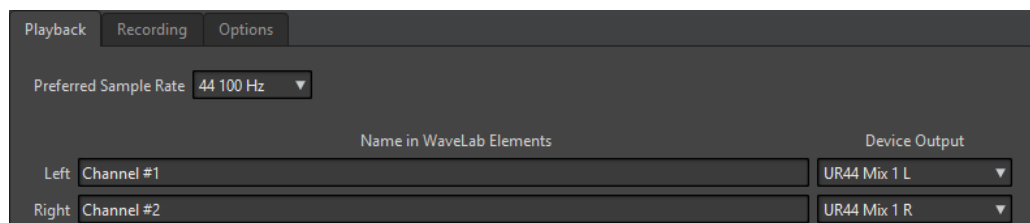
Panel de control

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

Refrescar

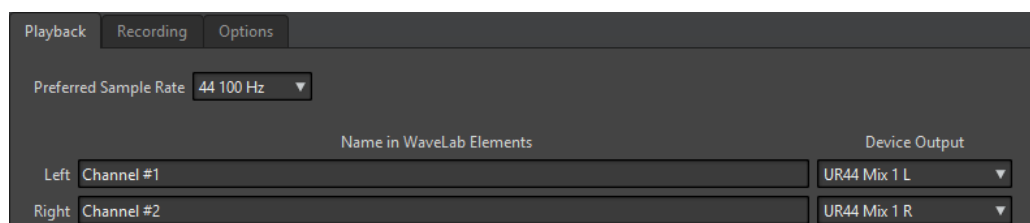
Este botón hace que se evalúen de nuevo los dispositivos de audio para reflejar los cambios.

Pestaña Reproducción



Esta pestaña permite seleccionar los puertos de audio que se utilizan para la reproducción, así como darles un nombre.

Pestaña Grabación



Esta pestaña permite seleccionar y nombrar los puertos de audio que se utilizan para la grabación y la monitorización de entrada. Las entradas que se definen aquí estarán disponibles en el diálogo **Grabación**.

Pestaña Opciones

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

Número de búferes

Incrementa este valor para mejorar la elasticidad de la reproducción de audio y evitar así interrupciones momentáneas.

Específico MME - Tamaño de búfer

Incrementa este valor para mejorar la elasticidad de la reproducción de audio y evitar así interrupciones momentáneas. Solo está disponible cuando se ha seleccionado un controlador MME.

Inicializar motor de audio en su primer uso

Inicializa el motor de reproducción de audio cuando se utilizan la reproducción o la grabación por primera vez. Si esta opción está activada, el motor de reproducción de audio se inicializa al abrir el programa.

Reiniciar el controlador al cambiar la frecuencia de muestreo

Reinicia el controlador cuando se cambia la frecuencia de muestreo. Cuando se deba establecer una nueva frecuencia de muestreo para la reproducción o la grabación, algunos controladores de dispositivos de audio deben reiniciarse por completo para que funcionen bien. Esta operación tarda un cierto tiempo.

Realizar fundido de entrada/salida breve al iniciar/detener la reproducción

Realiza un pequeño fundido de entrada al empezar la reproducción y un pequeño fundido de salida al detenerla. De este modo, se evitan los clics causados por las formas de onda que no empiezan en un punto de cruce por cero.

Liberar controlador

Le permite ejecutar WaveLab Elements junto con otras aplicaciones y dar siempre a la aplicación activa el acceso a la tarjeta de sonido.

- Si la opción **Cuando WaveLab Elements está en segundo plano** está activada, el controlador se libera cuando WaveLab Elements está en segundo plano.
- Si la opción **Cuando Cubase/Nuendo está en primer plano** está activada, el controlador se libera cuando Cubase/Nuendo está en primer plano.

Grabadoras de CD/DVD

Para obtener instrucciones generales sobre la instalación de grabadoras internas o sobre la conexión de grabadoras externas por USB o Firewire, consulte el manual de instrucciones de su ordenador o de su grabadora.

Compruebe que tiene la última versión de firmware instalada en la unidad de grabación. Para las grabadoras de CD, el firmware existente debe admitir el modo Disc-At-Once. Además, si ejecuta una unidad con un firmware antiguo podría impedirle, por ejemplo, escribir marcadores de subíndice en las pistas.

Dispositivos remotos

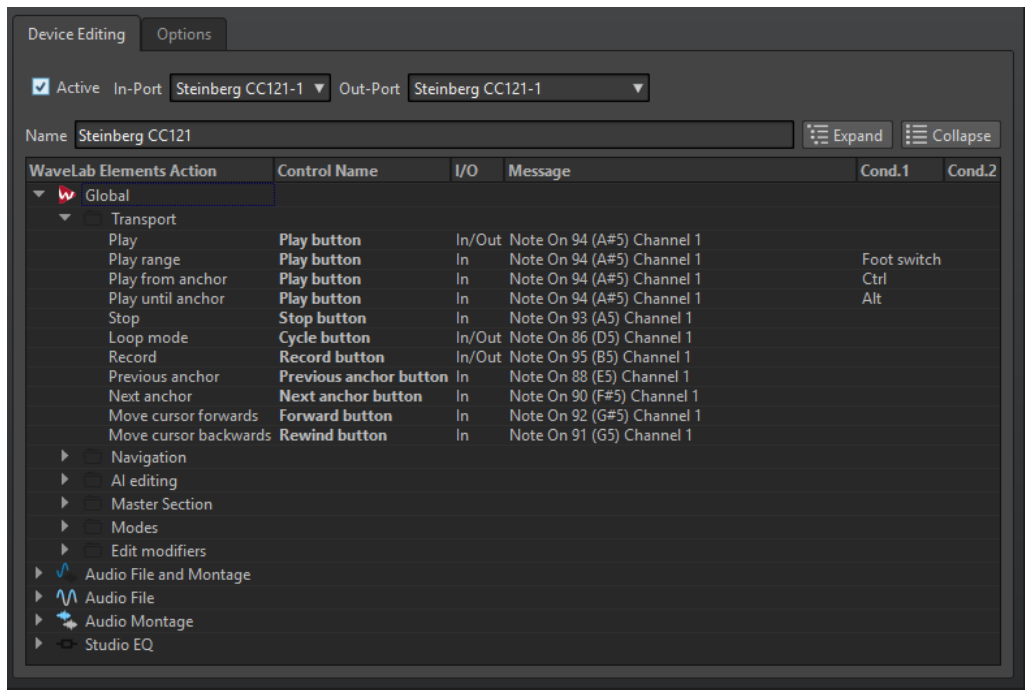
Puede utilizar dispositivos remotos para controlar WaveLab Elements remotamente.

Hay varios comandos que se pueden controlar con potenciómetros y deslizadores de su dispositivo de control remoto.

Pestaña Dispositivos remotos

Esta pestaña le permite seleccionar un dispositivo para controlar remotamente WaveLab Elements, y ver el mapa de controles de los dispositivos de control MIDI.

- Para abrir la pestaña **Dispositivos remotos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Dispositivos remotos**.



Pestaña Edición de dispositivos

Esta pestaña permite seleccionar un dispositivo de control MIDI y ver el mapa de controles.

Active

Activa el dispositivo seleccionado y busca los puertos MIDI.

Puerto entrada/Puerto salida

Seleccione los puertos de entrada/salida MIDI del dispositivo que desea utilizar.

Nombre

Permite introducir un nombre para el mapa.

Expandir/Plegar

Expande o pliega el árbol de carpetas del mapa de controles.

Lista de acciones de WaveLab Elements

Este árbol de carpetas enumera los parámetros que se pueden controlar remotamente. La carpeta superior representa los contextos. Los parámetros relacionados solo se pueden controlar si el contexto está activo. Por ejemplo, si un archivo de audio está activo.

Un control remoto se puede utilizar en varios contextos si son exclusivos. Por ejemplo, los parámetros que se pueden utilizar para un archivo de audio o un montaje de audio activos.

La carpeta **Global** contiene los parámetros que se pueden controlar siempre.

Pestaña Opciones

Emular rueda del ratón

Si esta opción está activada, el dial AI de los controladores de Steinberg actúa como una rueda del ratón en la interfaz de usuario de WaveLab Elements, excepto para los plug-ins.

Editar campo numérico con foco

Si esta opción está activada, el dial AI de los controladores de Steinberg se puede utilizar para editar el campo numérico con foco que encontrará en múltiples ventanas y diálogos de WaveLab Elements.

Controlador de integración avanzada CC121

Puede utilizar el controlador de integración avanzada CC121 de Steinberg para controlar WaveLab Elements.

En esta sección se describe el preset de fábrica de WaveLab Elements para el controlador CC121. Para una información más detallada sobre el uso del controlador, vea el manual que se incluye con el CC121. Tenga en cuenta que el CC121 se diseñó originalmente para Cubase. El mapeado siguiente combina la funcionalidad de WaveLab Elements con los controles de CC121. Los controles que no están listados en el siguiente párrafo no están asignados a ningún parámetro.

Sección de canal

Puede utilizar todos los controles de la sección del canal CC121, excepto el fader, para controlar los elementos de la pista seleccionada en un montaje de audio de WaveLab Elements. Puede usar el fader para la **Sección Master**.

Fader

Controla el fader de la **Sección Master**.

Dial PAN

Controla la ganancia de la pista seleccionada.

Silenciar

Silencia/anula el silencio de la pista seleccionada.

Solo

Activa/desactiva el solo de la pista seleccionada.

CHANNEL SELECT

Selecciona la pista anterior/siguiente en el montaje de audio.

Para mover el cursor al extremo del clip anterior/siguiente en el montaje de audio, mantenga pulsada la tecla **Alt**. Para mover el cursor al extremo de la región anterior/siguiente, mantenga pulsada la tecla **Mayús**. Para mover el cursor al marcador anterior/siguiente en **Editor de audio**, mantenga pulsada la tecla **Ctrl/Cmd**.

Sección EQ

En la sección EQ puede controlar fácilmente el plug-in Studio EQ de Steinberg.

Si el botón EQ TYPE está encendido en el CC121, puede ajustar los parámetros del Studio-EQ con foco. Se pueden configurar todos los parámetros de EQ necesarios, como Q/F/G de cada banda, la selección de EQ TYPE y activar/desactivar ALL BYPASS. Puede activar el modo de navegación de WaveLab Elements desactivando el botón EQ TYPE. En el modo de navegación de WaveLab Elements, puede obtener acceso a funciones alternativas, como el desplazamiento, el zoom, y el cambio entre ventanas.

EQ TYPE activado:

Diales de ancho de banda (Q)

Ajustan el ancho de banda (Q) de cada banda de EQ.

Diales de frecuencia (F)

Ajustan la frecuencia central de cada banda de EQ.

Diales de ganancia (G)

Ajustan la ganancia de cada banda de EQ.

On

Activan/desactivan las bandas de EQ.

ALL BYPASS

Activa/Desactiva el bypass para todos los plug-ins de la **Sección Master**.

EQ TYPE desactivado:

LOW ON

Abre el **Editor de audio**.

LOW-MID ON

Abre la ventana **Montaje de audio**.

HIGH ON

Abre la pestaña de preferencias.

Dial EQ-1 para la ganancia de EQ (G)

Desplaza a la izquierda/derecha en la línea de tiempo.

Dial EQ-2 para la ganancia de EQ (G)

Ajusta el zoom horizontal en la línea de tiempo.

Dial EQ-3 para la ganancia de EQ (G)

Ajusta el zoom vertical en la línea de tiempo.

Dial EQ-4 para la ganancia de EQ (G)

Desplaza las pistas del **Montaje de audio** o hace un desplazamiento vertical en el **Editor de audio**.

Dial EQ-1 para la frecuencia de EQ (F)

Desplaza a la izquierda/derecha en la línea de tiempo de la vista general del **Editor de audio**.

Dial EQ-2 para la frecuencia de EQ (F)

Acerca/aleja horizontalmente en la línea de tiempo de la vista general del **Editor de audio**.

Dial EQ-3 para la frecuencia de EQ (F)

Acerca/aleja verticalmente en la línea de tiempo de la vista general del **Editor de audio**.

Dial EQ-4 para la frecuencia de EQ (F)

Desplaza verticalmente en la línea de tiempo de la vista general del **Editor de audio**.

Sección de transporte

En esta sección, puede controlar las funciones de transporte de WaveLab Elements.

Botón de anterior

Mueve la posición del cursor hacia la izquierda.

Botón de rebobinar

Mueve la posición del cursor de edición hacia la izquierda.

Botón de avanzar

Mueve la posición del cursor de edición hacia la derecha.

Botón de siguiente

Mueve la posición del cursor hacia la derecha.

Botón de ciclo

Activa/desactiva el modo de ciclo.

Botón Detener

Detiene la reproducción. Pulse de nuevo para mover el cursor hasta la posición de inicio previa. Pulse una tercera vez para mover el cursor al inicio del proyecto.

Botón Reproducir

Inicia la reproducción.

Botón de grabar

Pulse una vez para abrir el diálogo de **Grabación**. Pulse de nuevo para empezar la grabación. Pulse una tercera vez para detener la grabación. El archivo grabado se abre en el **Editor de audio**.

Sección de funciones

En esta sección puede ajustar funciones, como los fundidos y el nivel de envolvente, mediante el dial VALUE.

Dial VALUE

Gire este dial para ajustar la función asignada. Pulse este dial para restablecer el valor predeterminado del parámetro.

Botón FUNCTION 1

Ajusta las opciones de fundido de entrada del clip activo.

Botón FUNCTION 2

Ajusta las opciones de fundido de salida del clip activo.

Botón FUNCTION 3

Ajusta las opciones de nivel de envolvente del clip activo.

Botón FUNCTION 4

El elemento en el que se hizo clic por última vez en la sección **Empujar** de la pestaña **Editar** de la ventana del **Montaje de audio** se asigna a este botón.

Sección AI KNOB

WaveLab Elements puede controlarse con el dial AI KNOB de los controladores CC121, CI2+ y CMC-AI de Steinberg. Con AI KNOB, puede controlar el parámetro al que apunta el ratón.

NOTA

AI KNOB solo funciona con los parámetros que se pueden automatizar.

En esta sección puede controlar los parámetros a través del dial AI KNOB.

AI KNOB

Controla los parámetros del plug-in VST 3, emula la rueda del ratón, por ejemplo para desplazarse, y le permite editar un campo numérico con foco. Para controlar un parámetro con el dial AI KNOB, coloque el cursor del ratón sobre el parámetro que vaya a controlar y mueva el dial AI KNOB. Puede activar/desactivar la emulación de la rueda del ratón y la edición del campo numérico con foco en la pestaña **Opciones**.

Bloquear

Cuando el cursor del ratón apunta a un parámetro, pulse LOCK para controlar este parámetro, al margen de la posición del cursor del ratón.

Indicador CUBASE READY

El indicador CUBASE READY no tiene ninguna función en WaveLab Elements.

Sección de pedal

El pedal tiene la misma función que **Mayús**. Presione y mantenga el pedal mientras gira el dial AI KNOB para ajustar los parámetros.

Conceptos de WaveLab Elements

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

Reglas de edición generales

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

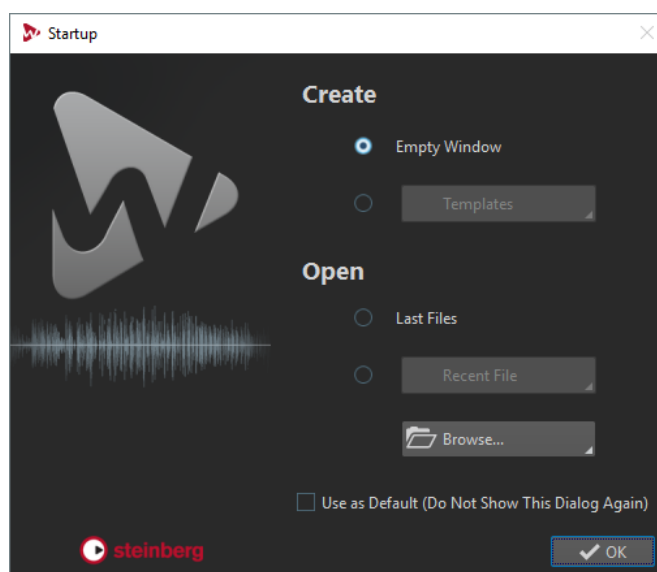
- Para seleccionar y mover elementos de la interfaz, así como para seleccionar rangos, haga clic con el ratón y arrastre.
- Utilice las teclas del teclado del ordenador para introducir valores numéricos y texto, para desplazarse por listas y otros elementos seleccionables de la interfaz, y para controlar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

NOTA

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

Diálogo Inicio

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



Crear

Ventana vacía

Creará una ventana vacía de WaveLab Elements.

Plantillas

Le permite abrir una plantilla en un nuevo proyecto.

Abrir

Últimos archivos

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

Archivo reciente

Le permite abrir un archivo usado recientemente.

Explorar

Le permite seleccionar los archivos que desea abrir.

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

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

Gestión de ventanas básica

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

Cerrar ventanas

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

Cambiar entre archivos

Puede tener abiertos varios archivos y alternarlos.

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

Seleccionar audio

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

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

Seleccionar un rango arrastrando

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

Si arrastra hasta el extremo izquierdo o derecho de la ventana de onda, se desplaza automáticamente, lo cual le permite seleccionar secciones más grandes de lo que se muestra en la ventana de onda. La velocidad del desplazamiento depende de la distancia que haya con respecto al extremo de la ventana de onda.

Selección del rango de audio en un archivo de audio

Puede editar, procesar o reproducir selecciones de un archivo de audio.

- Para acceder a las opciones de selección de rango de audio, en el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.

Las siguientes opciones de selección están disponibles en la sección **Selección de tiempo**:

Todo

Selecciona la forma de onda entera.

Conmutar

Activa/Desactiva el rango de selección.

Extender

Abre un menú donde puede seleccionar las opciones siguientes:

- **Extender al inicio del archivo** extiende la selección hasta el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al final del archivo** extiende la selección hasta el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al marcador anterior** extiende el extremo izquierdo de la selección al marcador más cercano hacia la izquierda o hacia el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del cursor de edición.
- **Extender al marcador siguiente** extiende el extremo derecho de la selección al marcador más cercano hacia la derecha o hacia el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del siguiente marcador.
- **Extender al cursor** extiende la selección hasta la posición del cursor de edición.
- **Desde el inicio del archivo hasta el cursor** selecciona el rango entre el inicio del archivo de audio y la posición del cursor de edición.
- **Desde el cursor hasta el final del archivo** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el final del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador anterior** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador previo o el inicio del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador siguiente** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador siguiente o el final del archivo de audio.

- **Desde la posición de reproducción hasta el final del archivo** crea un rango de selección a partir de la posición de reproducción hasta el final del archivo de audio. Si no se está reproduciendo, se utiliza la posición del cursor de edición.
- **Desde la posición de reproducción hasta el inicio del archivo** crea un rango de selección a partir de la posición de reproducción hasta el inicio del archivo de audio. Si no se está reproduciendo, se utiliza la posición del cursor de edición.
- **Doblar duración de selección** dobla la duración del rango de selección actual.
- **Dividir por dos la duración de selección** divide por la mitad la duración del rango de selección actual.

Canales

Abre un menú donde puede seleccionar las opciones siguientes:

- **Extender a todos los canales** extiende el rango de selección actual a todos los canales.
- **Solo canal izquierdo** reduce el rango de selección actual a solo el canal izquierdo.
- **Solo canal derecho** reduce el rango de selección actual a solo el canal derecho.

Regiones

Abre un menú donde puede seleccionar las opciones siguientes:

- **Región de bucle** selecciona el rango entre los dos marcadores de bucle que rodean al cursor de edición.
- **Región genérica** selecciona el rango entre los dos marcadores genéricos que rodean al cursor de edición.

Seleccionar en archivos estéreo

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

El canal que se selecciona al hacer clic y arrastrar en la ventana de onda depende de la posición del cursor del ratón. La forma del puntero indica a qué canal afectará la selección.

Están disponibles las siguientes formas de puntero:

Seleccionar canal izquierdo



Al hacer clic en la mitad superior del canal izquierdo se selecciona el canal izquierdo.

Seleccionar ambos canales



Al hacer clic en el área central entre el canal izquierdo y el derecho se seleccionan ambos canales.

Seleccionar canal derecho



Al hacer clic en la mitad inferior del canal derecho se selecciona el canal derecho.

Cambiar la selección entre canales

Puede cambiar la selección de canal que ha realizado para un canal a todos los canales o cambiar la selección al otro canal.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, seleccione un rango.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección de **Selección de tiempo**, haga clic en **Canales** y seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Extender a todos los canales**
 - **Solo canal izquierdo**
 - **Solo canal derecho**

Puede pulsar **Tab** para cambiar entre diferentes selecciones de canal.

Seleccionar en la vista general del editor de audio

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

PROCEDIMIENTO

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

Mover un rango de selección

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

PROCEDIMIENTO

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

Extender y reducir la selección

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

Existen diferentes modos de extender o reducir la selección:

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

Extender y reducir la selección con las teclas del cursor

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

Eliminar selecciones

Existen varias opciones para eliminar un rango seleccionado.

Editor de audio

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

Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

Borrar

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

Ventana de montaje de audio

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

Suprimir clip seleccionado

Borra el clip seleccionado.

Deslizadores

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

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

Renombrar elementos en tablas

Puede cambiar el nombre de los elementos de tablas en las ventanas **Marcadores** y **CD**.

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

Explorador de archivos

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

La ventana del **Explorador de archivos** le proporciona todas las funciones de búsqueda estándar. Le ofrece controles adicionales para escuchar archivos de audio y cualquier región

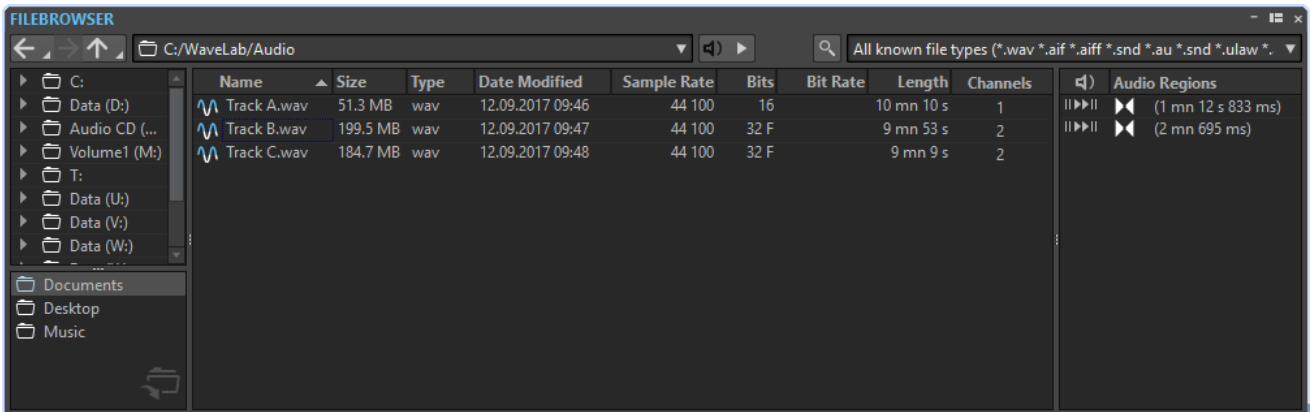
definida por marcadores. Puede usarlo para abrir o insertar archivos arrastrándolos a otra ubicación.

También puede optar por ver únicamente tipos específicos de archivos.

Ventana Explorador de archivos

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

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



Atrás/Adelante/Directorio principal

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

Ubicación

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

Modo Repr. auto.

Inicia la reproducción del archivo seleccionado automáticamente.

Reproducir archivo de audio seleccionado

Reproduce el archivo de audio seleccionado.

Buscar

Si este botón está activado, puede introducir texto en el campo de búsqueda.

Lista de tipo de archivo

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

Árbol de carpetas

Muestra las carpetas que están disponibles en su ordenador.

Carpetas favoritas

Puede añadir sus carpetas favoritas arrastrándolas desde el árbol de carpetas. Cada tipo de archivo tiene su propia carpeta favorita.

Lista de archivos

Muestra la siguiente información acerca de cada archivo:

- **Nombre** muestra el nombre del archivo de audio.
- **Tamaño** muestra el tamaño del archivo de audio.
- **Tipo** muestra el tipo del archivo de audio.

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

Crear carpeta

Le permite crear una nueva carpeta. Haga clic derecho en la lista de archivos y seleccione **Crear carpeta**.

Regiones de audio

Si el archivo seleccionado contiene marcadores de región, las regiones se muestran en la sección de **Regiones de audio**. Puede arrastrar regiones hasta una pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

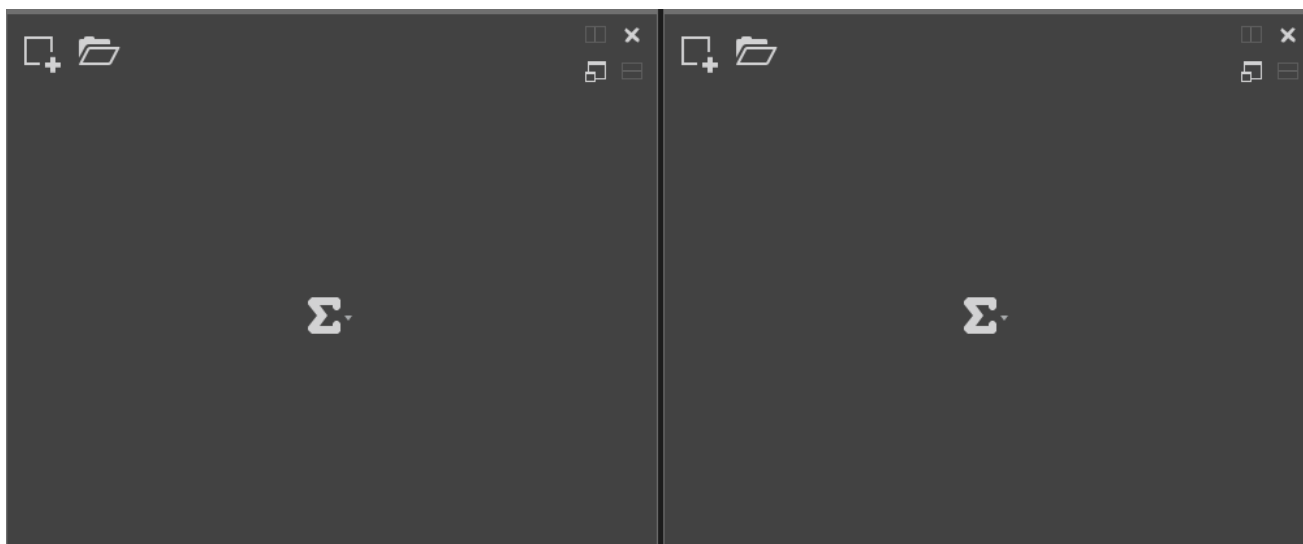
[Pestaña Carpetas](#) en la página 61

Grupos de pestañas

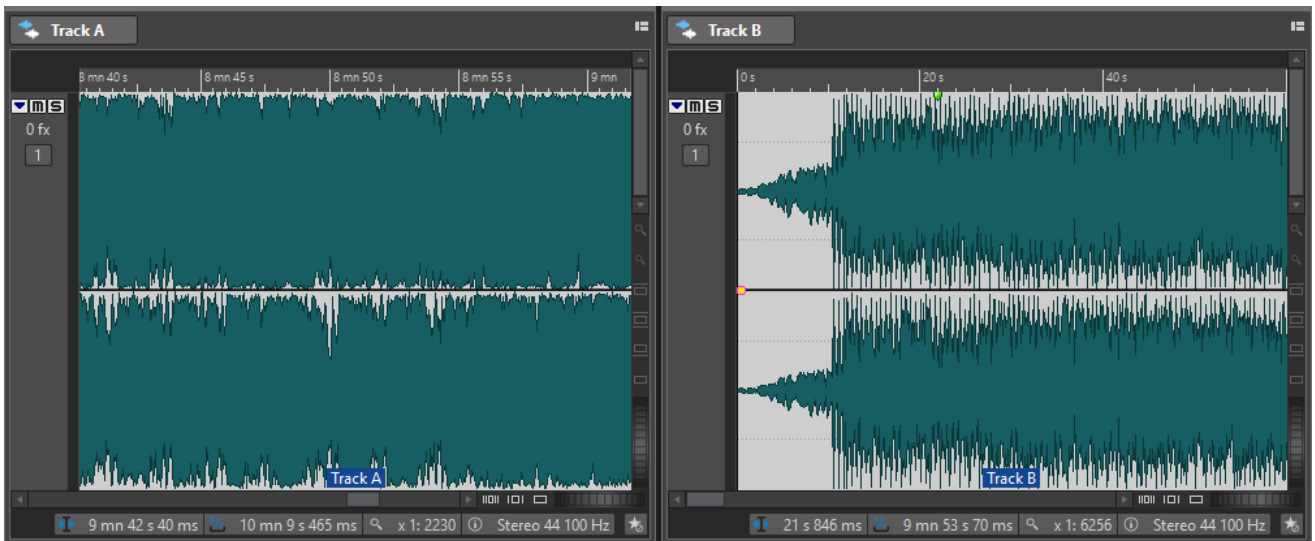
Con los grupos de pestañas puede ver el contenido de diferentes archivos, ventanas de herramientas, o medidores a la vez, sin tener que navegar a través de diferentes ventanas. Cada grupo de pestañas tiene su propio contenido y barra pestañas.

Puede tener dos grupos de pestañas de archivos.

Grupos de pestañas de archivos vacíos



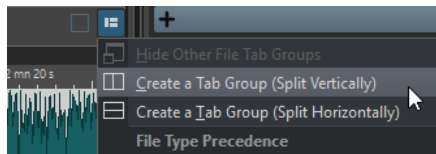
Grupos de pestañas de archivos con montajes de audio



Crear grupos de pestañas de archivos

PROCEDIMIENTO

1. En la parte superior derecha de una ventana de pestañas de archivos, abra el menú emergente **Grupo de pestañas**.



2. Seleccione **Crear un grupo de pestañas (dividir verticalmente)** o **Crear un grupo de pestañas (dividir horizontalmente)**.

Crear grupos de pestañas de archivos en grupos de pestañas vacíos

PROCEDIMIENTO

- En la parte superior derecha de un grupo de pestañas de archivo vacío, haga clic en **Crear un grupo de pestañas (dividir verticalmente)** o **Crear un grupo de pestañas (dividir horizontalmente)**.

Utilizar los grupos de pestañas

El botón **Grupo de pestañas** en la parte superior derecha de cada ventana de pestañas le permite maximizar, mover, y cerrar grupos de pestañas. Las pestañas se utilizan de forma distinta en función del tipo de ventana.

Grupos de pestañas de la ventana de herramientas

- Para ocultar un grupo de pestañas de la ventana de herramientas, abra el menú emergente **Opciones de grupos de pestañas de la ventana de herramientas** y seleccione **Ocultar todo**.
- Para reordenar las pestañas de un grupo de pestañas, arrastre la pestaña horizontalmente a una nueva posición de la barra de pestañas.

- Para anclar el grupo de pestañas a otra ubicación, abra el menú emergente **Opciones de grupos de pestañas de la ventana de herramientas** y seleccione **Anclar grupo de pestañas en otro sitio**. Ahora puede seleccionar dónde anclar el grupo de pestañas.

Grupos de pestañas de archivos

- Para cerrar un grupo de pestañas de archivos, haga clic en el botón **Grupo de pestañas** y seleccione **Ocultar todo**.
- Para reordenar las pestañas de un grupo de pestañas, arrastre la pestaña horizontalmente a una nueva posición de la barra de pestañas.
- Para mover una pestaña a otro proyecto, arrástrela a otro proyecto.
- Para pegar el contenido de una pestaña en un archivo de audio, arrastre la pestaña a la forma de onda. La pestaña se inserta en la posición del cursor.
- Para maximizar el grupo activo de pestañas de archivo, abra el menú emergente **Opciones de grupos de pestañas de archivos** y seleccione **Ocultar los demás grupos de pestañas**.

Para mostrar todos los grupos de pestañas de archivo, abra el menú emergente **Opciones de grupos de pestañas de archivos** y seleccione **Mostrar los demás grupos de pestañas**.

También puede hacer doble clic en el encabezado de una pestaña de archivos de un grupo de pestañas para mostrar/ocultar los demás grupos de pestañas.

Archivos de picos

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

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

Reconstruir visores de picos

Normalmente, los archivos de picos se actualizan automáticamente cuando la fecha del archivo de picos es más antigua que la del archivo de audio. Sin embargo, puede suceder que la fecha del archivo de audio no se actualice automáticamente. En este caso, puede forzar una reconstrucción del archivo de pico.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
 2. En la sección **Picos**, haga clic en **Reconstruir visor**.
-

Archivos de acompañamiento

Los archivos de acompañamiento (extensión `.vss`) contienen presets de la **Sección Master** y los ajustes de vista de los archivos de audio. Si esta opción está activada al guardar un archivo, los ajustes se recrean la próxima vez que se carga el archivo.

Los archivos de acompañamiento solo están disponibles en el **Editor de audio**.

En los archivos de acompañamiento se incluyen los siguientes ajustes de vista:

- Tamaño y posición de la ventana

- Nivel de zoom
- Posición de desplazamiento

Guardar archivos de acompañamiento en otra ubicación

De forma predeterminada, los archivos de acompañamiento se guardan en la misma ubicación que el archivo de audio. Sin embargo, puede seleccionar otra ubicación de archivo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Carpetas**.
 2. Haga clic en **Archivos de acompañamiento** y especifique otra ubicación de archivo.
-

Precisión de procesado

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

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

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

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

NOTA

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

Los archivos temporales de 64 bits flotantes tienen doble precisión pero se necesita más tiempo para leerlos o escribirlos que los de 32 bits flotantes, y su tamaño es el doble de grande.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 61

[Pestaña Audio](#) en la página 273

Ventana Espacio de trabajo

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

- **Editor de audio** para ver y editar archivos de audio.
- Ventana **Montaje de audio** para ensamblar y editar montajes de audio.
- **Editor de podcast** para preparar y subir podcasts.

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

Elementos de la ventana de espacio de trabajo

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

- Una barra de menús
- Grupos de pestañas para alojar los archivos que se editarán. Puede mover el contenido de una pestaña a otra pestaña, crear una nueva pestaña vacía, mostrar la ruta de archivo y acceder a otras funciones haciendo clic derecho.
- Un conjunto de ventanas de herramientas. Las herramientas disponibles dependen del tipo de archivo con el que está trabajando. Las ventanas de herramientas se pueden activar/desactivar individualmente.

Editor de audio

El **Editor de audio** le proporciona herramientas y funciones para la edición de audio con precisión de muestras, análisis de alta calidad y procesado.

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de audio](#) en la página 78

Montaje de audio

En el **Montaje de audio**, puede reunir clips de audio en un montaje. Puede organizar, editar y reproducir clips en pistas estéreo o mono.

Las funciones incluyen efectos basados en clips y pistas, automatización de panorama y amplias funciones de volumen, fundido y fundido cruzado.

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

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

Editor de podcast

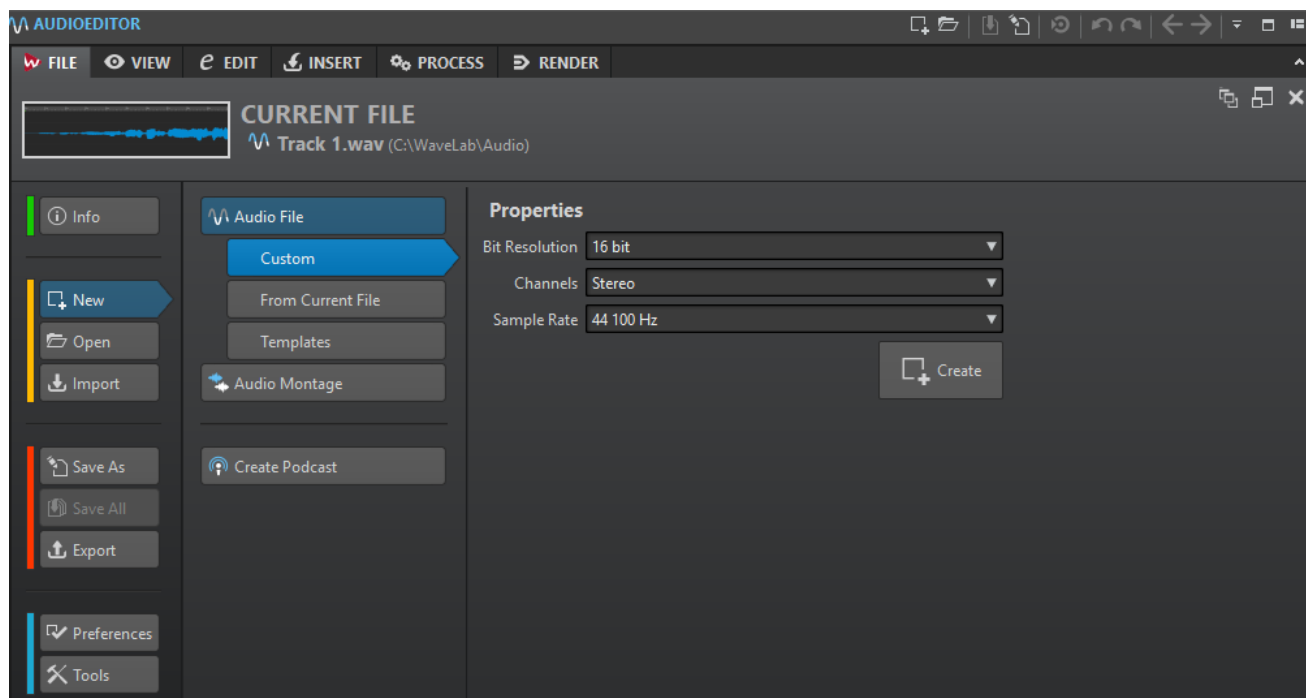
En el **Editor de podcast**, puede ensamblar, definir y publicar podcasts en internet.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Podcasts](#) en la página 249

Pestaña Archivo

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



Info

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

Nuevo

Le permite crear archivos de audio, montajes de audio, o podcasts. Puede crear nuevos archivos o usar una plantilla.

Abrir

Le permite abrir archivos de audio, montajes de audio, o podcasts.

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

Importar

Le permite abrir diferentes formatos de archivo. Se soportan los siguientes formatos:

- Archivo de audio a montaje
- Audio desconocido

También puede importar pistas de CD de audio desde un CD de audio.

Guardar como

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

Guardar todo

Le permite guardar todos los archivos cambiados de su proyecto a la vez. La lista de archivos le da una visión general de todos los archivos que se han cambiado.

Puede usar el filtro para mostrar todos los archivos cambiados, solo los archivos de audio, o solo los montajes de audio.

Exportar

Le permite renderizar el archivo activo y subir el archivo de audio a SoundCloud.

Preferencias

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

- **Global**
- **Conexiones de Audio**
- **Atajos**
- **Plug-ins**
- **Dispositivos remotos**
- **Carpetas**
- **Archivos de audio**
- **Montajes de audio**

Herramientas

Le permite acceder a las siguientes herramientas:

- **CD/DVD de datos**
- **Conversión por lotes**

VÍNCULOS RELACIONADOS

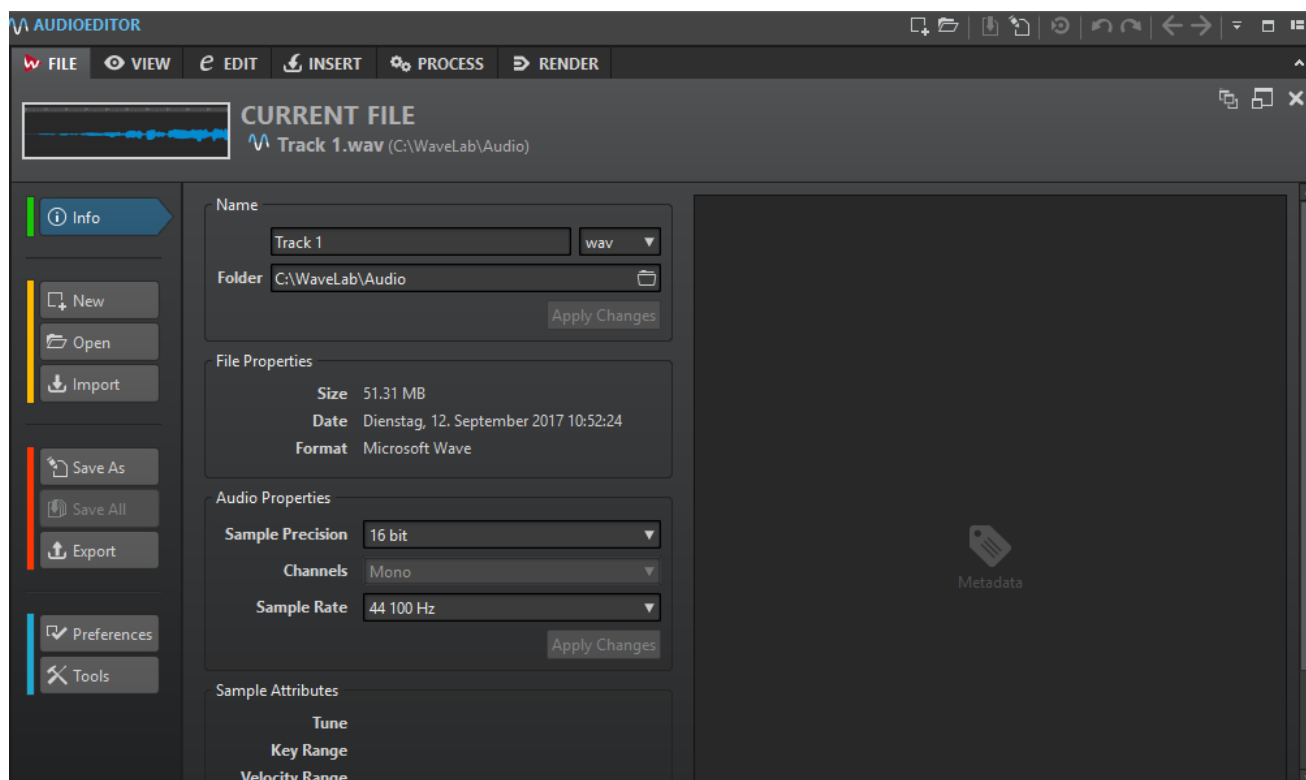
[Pestaña Info](#) en la página 30

[Configurar WaveLab Elements](#) en la página 271

Pestaña Info

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

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



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

Nombre

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

Propiedades de archivo

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

Propiedades de audio

Para archivos de audio, muestra la profundidad de bits, canales, y frecuencia de muestreo del archivo activo.

Para montajes de audio, esto muestra el modo, canales y frecuencia de muestreo del archivo activo.

Puede editar estos atributos.

Atributos de muestra (solo archivos de audio)

Muestra los atributos musicales de afinación, rango de tonos, y rango de velocidades.

Metadatos

Muestra los metadatos del archivo activo.

Copiar al portapapeles

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

Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

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

Borrar

Elimina el archivo activo.

Ventanas de herramientas

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

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

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

Abrir y cerrar ventana de herramientas

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

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

Ventanas de medidores

WaveLab Elements contiene una serie de medidores de audio que puede usar para monitorizar y analizar audio. Los medidores permiten monitorizar el audio durante la reproducción, la renderización y la grabación. Asimismo, puede utilizarlos para analizar secciones de audio cuando se detenga la reproducción.

Las ventanas de medidores se pueden acceder a través del menú **Medidores**.

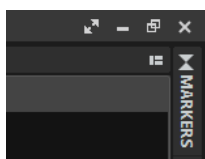
Abrir y cerrar ventanas de medidores

Puede cerrar todas las ventanas de medidores que no necesita para su proyecto.

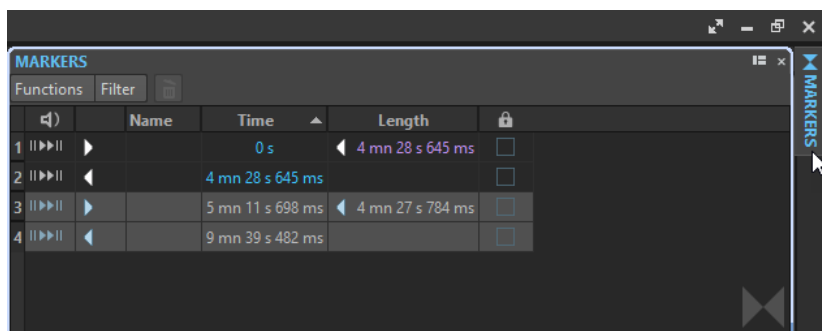
- Para abrir una ventana de medidor, seleccione **Medidores** y seleccione una ventana de medidor.
- Para cerrar una ventana de medidor anclada, haga clic derecho en la pestaña de la ventana del medidor y seleccione **Ocultar**.
- Para cerrar una ventana de medidor no anclada, haga clic en su botón **X**.

Ventanas autodeslizantes

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



Pestaña de ventana autodeslizante



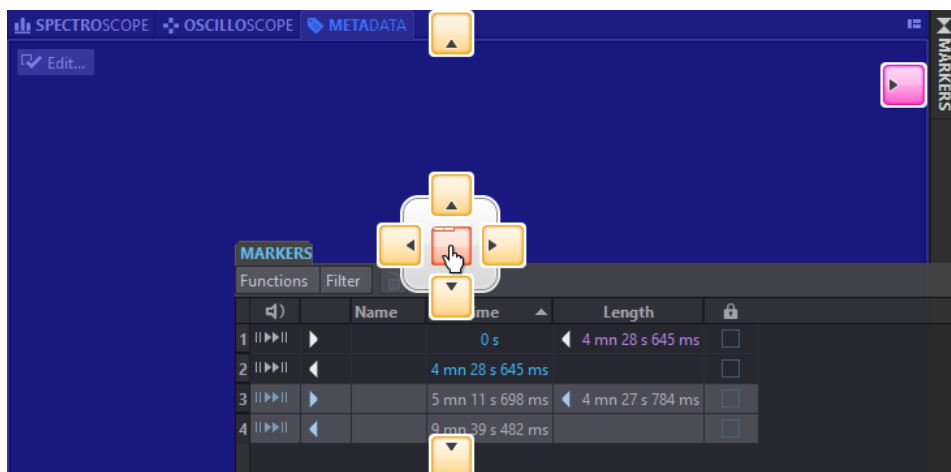
Una ventana autodeslizante abierta

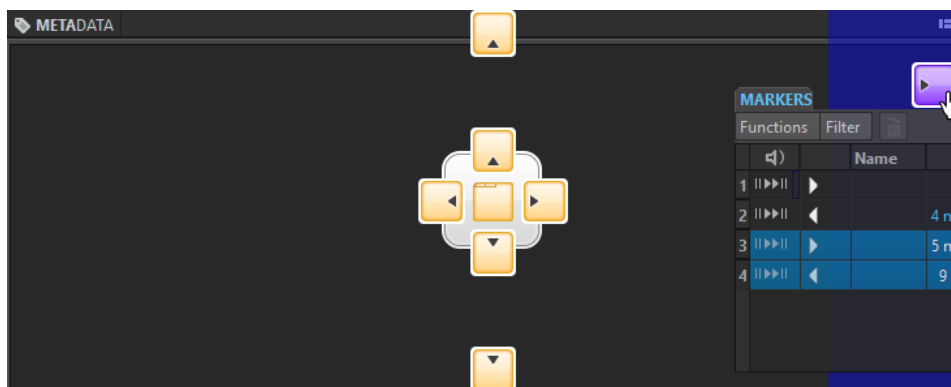
Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores

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

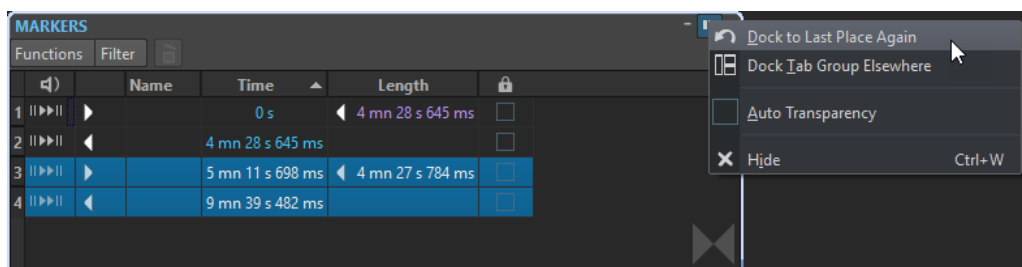
- Para desanclar una ventana de herramientas o de medidores, arrastre la pestaña correspondiente hasta otra posición.
Ahora la ventana de herramientas o de medidores es una ventana flotante que se puede mover con total libertad.
- Para anclar una ventana de herramientas o de medidores, haga clic y mantenga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

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





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



VÍNCULOS RELACIONADOS

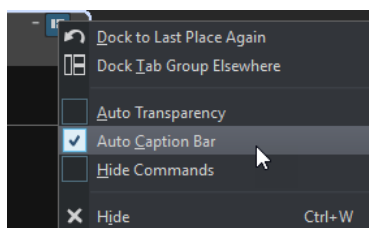
[Ventanas autodeslizantes](#) en la página 32

Ocultar la barra de título en las ventanas de medidores flotantes

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

PROCEDIMIENTO

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



Barra de comandos

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



Nuevo

Le permite crear un archivo de audio, un montaje de audio, o un podcast. Puede crear nuevos archivos o usar una plantilla.

Abrir

Le permite abrir un archivo de audio, un montaje de audio, o un podcast.

Guardar

Guarda el archivo activo.

Guardar como

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

Actualizar Cubase

Actualiza el proyecto de Cubase si el archivo activo se abrió a través de la opción **Editar en WaveLab**.

Deshacer

Le permite deshacer cambios.

Rehacer

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos.

Navegar hacia atrás/Navegar hacia adelante

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

Personalizar barra de comandos

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

Maximizar ventana

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

Opciones de disposición

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

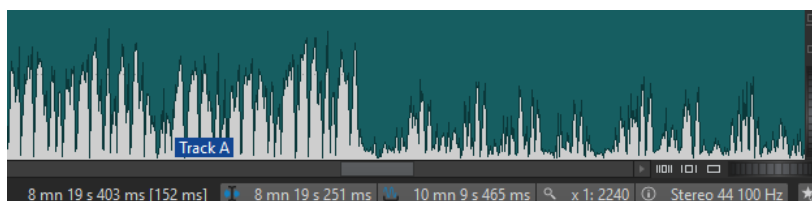
VÍNCULOS RELACIONADOS

[WaveLab Exchange](#) en la página 247

Barra de estado

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

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



Tiempo/nivel (dB)

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

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

Información de audio en posición del cursor

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

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

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

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

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

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

Indicador de zoom

Muestra el factor de zoom actual.

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

Indicador de nota de muestreador (solo editor de audio)

Indica la tecla del archivo de audio actual (si se define). Haga clic en el indicador para abrir la ventana **Atributos de muestra**.

Propiedades de archivo de audio/Propiedades de montaje de audio

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

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

Bypass Sección Master

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

Información de fondo

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



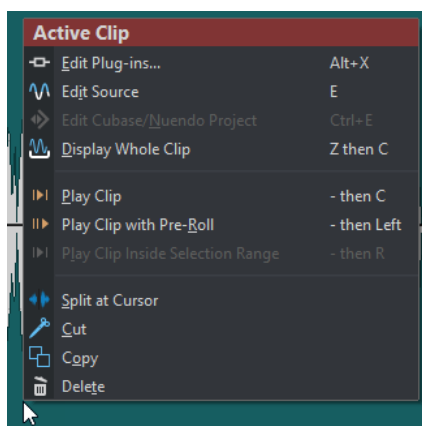
Menús contextuales

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

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

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

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



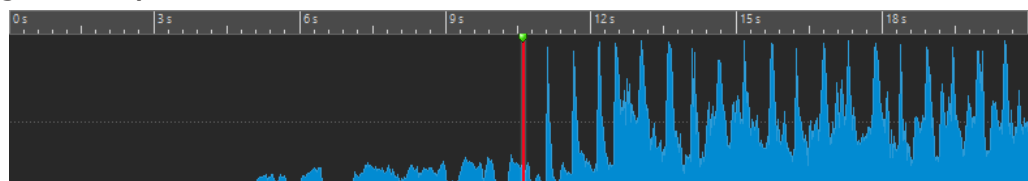
Menú contextual en la ventana de montaje

Regla de tiempo y regla de nivel

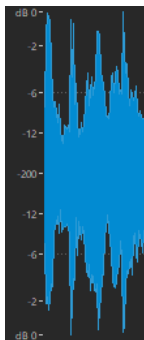
En el **Editor de audio** puede mostrar una regla de tiempo y una regla de nivel en la ventana de onda. En la ventana **Montaje de audio** puede mostrar una regla de tiempo en la ventana del montaje.

También puede determinar qué unidades de tiempo y nivel mostrarán las reglas.

Regla de tiempo



Regla de nivel (solo Editor de audio)



Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel

Puede especificar los formatos de tiempo y nivel (amplitud) para cada regla en cada ventana de onda y los formatos de tiempo para cada regla en la ventana del montaje por separado. Para ello, haga clic derecho en la regla y seleccione un formato en el menú emergente.

Menú Regla de tiempo

Código de tiempo

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

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

Reloj

Muestra las unidades de tiempo.

Muestras

Muestra las posiciones como número de muestras. El número de muestras por segundo depende de la frecuencia de muestreo del archivo de audio. Por ejemplo, a 44,1 kHz, hay 44 100 muestras por segundo.

Compases y tiempos

Muestra los compases y tiempos.

Tamaño de archivo (solo editor de audio)

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

Mostrar rejilla (solo ventana de montaje de audio)

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

Formato de tiempo

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

Guardar ajustes actuales como por defecto

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

Ajustar origen de regla al inicio del archivo

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

Ajustar origen de regla al cursor

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 40

Menú Regla de nivel (solo editor de audio)

dB

Establece el formato de nivel en decibelios.

+/-100 %

Establece el formato de nivel como porcentaje.

Normalizado +1 / -1

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

Rango 16-bit

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

Rango 24-bit

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

Guardar ajustes actuales como por defecto

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

Trabajar con una visualización basada en un indicador

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

PROCEDIMIENTO

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

Ajustar la posición del cursor de edición

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

Hay varias maneras de mover el cursor de edición:

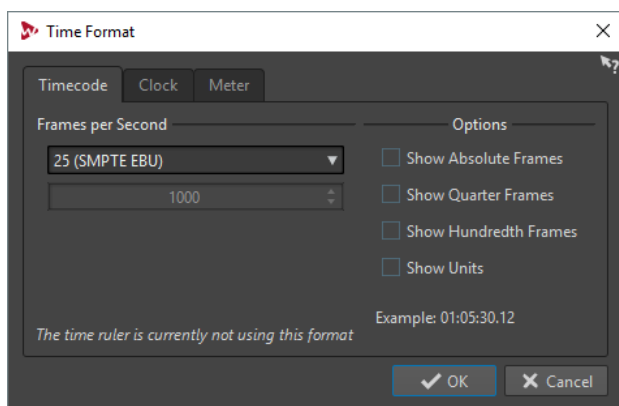
- Hacer clic en algún espacio de la ventana de onda, la ventana de montaje o en la regla de tiempo. Si se ha realizado una selección, hacer clic en la regla de tiempo para evitar cancelar la selección.
- Hacer clic y arrastrar la regla de tiempo.
- Utilizar los controles de transporte.

- En el **Editor de audio** y la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Ver** y use las opciones en la sección **Cursor**.
- Utilizar las teclas de cursor.
- Hacer doble clic sobre un marcador.

Diálogo Formato de tiempo

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

- Para abrir el diálogo **Formato de tiempo**, haga clic derecho en la regla en el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, y seleccione **Formato de tiempo**.
En el **Editor de audio**, puede establecer diferentes formatos de tiempo para el visor general y el visor principal.



Pestaña Código de tiempo

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

Fotogramas por segundo

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

Mostrar fotogramas absolutos

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

Mostrar cuartos de fotogramas

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

Mostrar centésimas de fotogramas

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

Mostrar unidades

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

Pestaña Reloj

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

Mostrar unidades

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

Compacto

Muestra el tiempo sin indicadores de unidades.

Pestaña Indicador

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

Unidad de tiempo

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

Tempo

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

Tics por negra

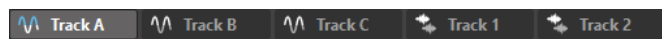
Le permite editar el número de tics por negra. Se usan para mostrar los tiempos que son compatibles con su secuenciador.

Gestionar pestañas

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

Pestañas de archivos

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



Añadir a

Le permite añadir el archivo activo a otro editor.

Cerrar

Cierra la pestaña activa.

Cerrar todos menos este

Cierra todos los archivos menos el archivo activo.

Cerrar todos los archivos de audio

Cierra todos los archivos de audio.

Info

Muestra información sobre el archivo activo.

Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

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

Copiar al portapapeles

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

Archivos recientes

Le permite abrir archivos usados recientemente.

Activar el modo de pantalla completa

PROCEDIMIENTO

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

Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo

PROCEDIMIENTO

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

Gestión del proyecto

Abrir archivos

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Abrir**.
 2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
Por ejemplo, **Archivo de audio**.
 3. Desde el explorador de archivos, seleccione el archivo que desea abrir.
 4. Haga clic en **Abrir**.
-

Abrir archivos desde el portapapeles

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

PROCEDIMIENTO

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

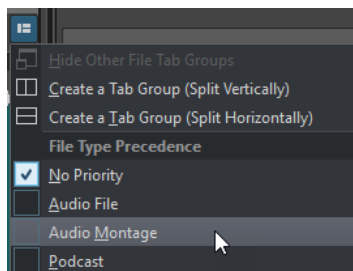
RESULTADO

Los archivos se abren en nuevas pestañas de archivos.

Abrir archivos automáticamente en un grupo de pestañas dedicado

Puede especificar un tipo de archivo por convenio a cada grupo de pestañas. Los archivos que se abren después de renderizar, los archivos de audio que abre desde un montaje de audio, o los archivos de audio que abre a través de Explorador de archivos/Finder de macOS se abren automáticamente en el grupo de pestañas correspondiente para este tipo de archivos.

- Para especificar un tipo de archivo por convenio para un grupo de pestañas, haga clic en **Opciones de grupos de pestañas de archivos** en la cabecera de un grupo de pestañas, y seleccione un tipo de archivo.



Edición de valores

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

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

- Para cambiar un valor, haga clic en un campo de valor y escriba un nuevo valor, o haga clic en las flechas pequeñas del campo de valor.
- Para cambiar el valor de unidad en unidad, pulse las teclas **Flecha izquierda** y **Flecha derecha**.
- Para cambiar el valor en varias unidades, pulse las teclas **Re Pág** y **Av Pág**.
- Para cambiar el valor utilizando la rueda del ratón, coloque el cursor del ratón sobre un valor y use la rueda del ratón, o use el dial AI de su controlador MIDI.
- Para cambiar el valor con el ratón, haga clic en un valor y arrastre el ratón hacia arriba o hacia abajo.
- Para saltar a los valores máximo y mínimo, pulse las teclas **Inicio** y **Fin**.
- Para moverse de un elemento del valor a otro, pulse las teclas **Flecha izquierda** y **Flecha derecha**.

Operaciones de arrastrar

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

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

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

NOTA

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

- Para reorganizar una pestaña dentro de su propio grupo de pestañas, arrástrela horizontalmente. Para mover una pestaña a otra ventana, arrástrela verticalmente.
- Para abrir un archivo, arrástrelo desde la ventana **Explorador de archivos** de WaveLab Elements, desde el explorador de archivos de su sistema operativo, o desde otra aplicación hasta la barra de pestañas.
- Para crear una copia de un archivo, arrastre su pestaña verticalmente a otra posición de la barra de pestañas, luego pulse **Ctrl/Cmd** y suelte el botón del ratón.

- Puede enganchar y desenganchar ventanas de herramientas y ventanas de medidores arrastrando.

VÍNCULOS RELACIONADOS

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

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

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

Arrastrar en la ventana de podcast

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



Arrastrar en la Sección Master

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

Acciones de deshacer y rehacer



Puede deshacer y rehacer tantos pasos como necesite. La única limitación es el espacio disponible en el disco.

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

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

Navegar hacia atrás y hacia adelante

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

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

Zoom

Aplicar zoom horizontal

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

Aplicar zoom vertical

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

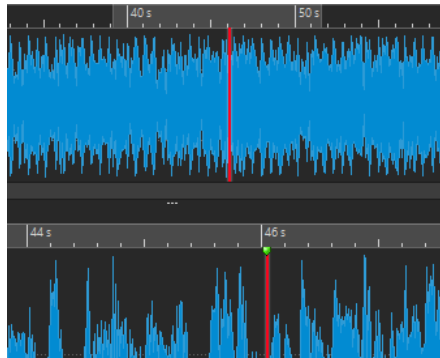
Nivel de zoom alto

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

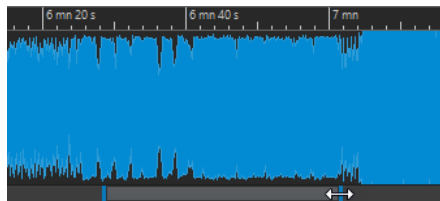


Zoom en las secciones de vista principal y vista general (solo editor de audio)

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



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



Aplicar zoom mediante controles

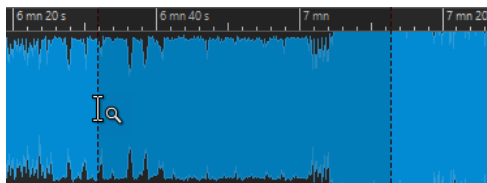
Tanto la vista principal como la general tienen controles de zoom horizontales y verticales.



- Para aplicar zoom horizontalmente, haga clic en el control **Zoom horizontal** y arrastre hacia la izquierda o la derecha, o bien utilice la rueda del ratón.
- Para aplicar zoom verticalmente, haga clic en el control **Zoom vertical** y arrastre arriba o abajo, o bien utilice la rueda del ratón.
- Para alejarse por completo, haga doble clic en los controles de zoom.

Zoom usando la herramienta de zoom

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



Usar la herramienta de zoom en la vista principal

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

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
2. En la sección **Zoom**, haga clic en **Zoom**.

3. En la vista principal de la ventana de la onda, haga clic y arrastre a la izquierda o la derecha, y suelte el botón del ratón.
La parte seleccionada de la onda ahora ocupa toda la vista principal.
-

Usar la herramienta de zoom en la vista general

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

Aplicar zoom mediante el ratón

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

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

Solo en el editor de audio

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

Aplicar zoom mediante el teclado

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

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

- Para alejar por completo, pulse **Ctrl/Cmd-Flecha abajo**.
- Para acercar por completo, pulse **Ctrl/Cmd-Flecha arriba**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 271

Opciones de zoom

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

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

Tiempo

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

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

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

Zoom

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

Zoom selección

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

Mostrar clip entero (solo ventana del montaje de audio)

Ajusta la vista para mostrar el clip en activo.

Ver todo

Muestra el rango de audio entero.

Microscopio

Acerca al máximo.

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

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Nivel

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

Optimizar zoom vertical (solo editor de audio)

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

Reiniciar zoom a 0 dB

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

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

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

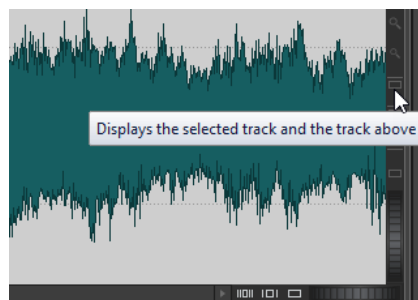
Zoom en montajes de audio

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

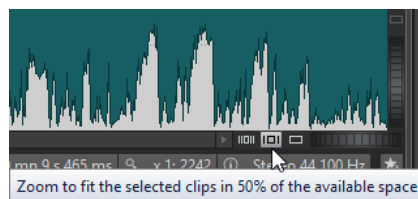
Botones de zoom en el montaje de audio

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

- Para mostrar únicamente la pista seleccionada, o también las pistas que hay debajo o encima de ella, haga clic en los botones correspondientes.



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

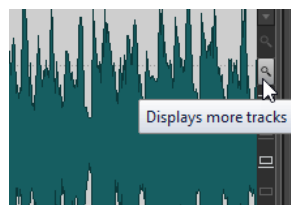


- Para seleccionar un área específica, haga clic en **Ctrl/Cmd** y arrastre el rectángulo sobre las pistas y los clips que desee acercar.

Mostrar más o menos pistas

El número de pistas que se muestran en la ventana del **Montaje de audio** se puede cambiar con los controles de zoom de la esquina inferior derecha de la ventana del montaje.

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



- Para mostrar menos pistas, haga clic en el icono de lupa más grande.
- Para hacer que una sola pista se ajuste a toda la ventana del montaje, haga clic en un botón numerado en el área de control de la pista, y seleccione **Zoom** en el menú emergente.

También puede hacer clic derecho en el área inferior de una pista y seleccionar **Mostrar clip entero** en el menú emergente.

Presets

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

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

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

Guardar un preset

PROCEDIMIENTO

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

Cargar presets

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

PROCEDIMIENTO

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

Modificar un preset

Aquí puede modificar un preset y guardar los cambios.

PROCEDIMIENTO

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

Borrar un preset

PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo que desee usar.

2. Seleccione el preset que desee eliminar.
 3. Abra el menú emergente **Presets** y seleccione **Organizar presets**.
 4. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo de preset que desee borrar, y pulse **Supr.**
-

Guardar y restaurar presets temporales

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

Guardar presets temporalmente

PROCEDIMIENTO

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

Restaurar presets temporales

PROCEDIMIENTO

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

Operaciones de archivo

Archivos usados recientemente

Se guardan en una lista todos los archivos usados recientemente en WaveLab Elements. Es un modo de acceder rápidamente a los proyectos recientes. Los archivos usados recientemente pueden abrirse desde el menú **Archivo**.

Abrir archivos usados recientemente

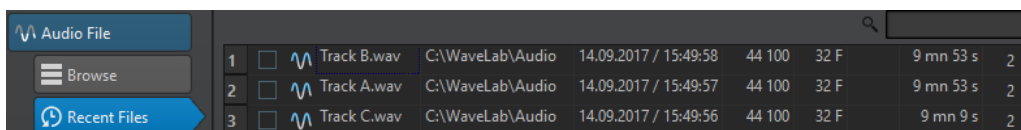
PROCEDIMIENTO

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

Pestaña Archivos recientes

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

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



1	<input type="checkbox"/>	Track B.wav	C:\WaveLab\Audio	14.09.2017 / 15:49:58	44 100	32 F	9 mn 53 s	2	
2	<input type="checkbox"/>	Track A.wav	C:\WaveLab\Audio	14.09.2017 / 15:49:57	44 100	32 F	9 mn 53 s	2	
3	<input type="checkbox"/>	Track C.wav	C:\WaveLab\Audio	14.09.2017 / 15:49:56	44 100	32 F	9 mn 9 s	2	

Mostrar solo archivos creados por WaveLab Elements

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

Campo de búsqueda

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

Eliminar archivos no existentes

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

Eliminar archivos seleccionados

Elimina todos los archivos seleccionados de la lista.

Abrir

Abre los archivos seleccionados.

Filtrar por nombre los archivos usados recientemente

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

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

Establecer la cantidad de archivos usados recientemente a mostrar

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.
 2. En la ventana **Preferencias globales**, seleccione la pestaña **Visualización**.
 3. En la sección **Historial**, establezca el número máximo de elementos a listar en el menú **Archivos recientes**.
-

Guardar y Guardar como

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

NOTA

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

Colores de pestañas

La esquina colorada de las pestañas le da información sobre si un archivo se ha guardado o no, y si el archivo se ha renderizado en Cubase.

Blanco

El archivo no se ha modificado.

Verde (solo editor de audio)

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

Rojo

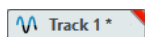
Se ha modificado el archivo y los cambios todavía no se han guardado.

Amarillo

El archivo se ha renderizado en Cubase.

Indicador de cambios sin guardar

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



Guardar varios archivos a la vez

Puede guardar a la vez todos o algunos de los archivos abiertos.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana **Archivo** y haga clic en **Guardar todo**.
 2. Seleccione los archivos que desea guardar.
 3. Haga clic en **Guardar**.
-

Guardar copias de archivos

Puede guardar copias de archivos en los que está trabajando.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Guardar como**.
 2. Especifique un nombre y una ubicación.
 3. Haga clic derecho en **Guardar** y seleccione **Guardar copia**.
-

Volver al archivo guardado

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

Copias de seguridad automáticas

Puede crear copias de seguridad automáticamente de sus archivos.

Por ejemplo, si selecciona **Guardar como** y especifica un nombre de archivo que ya está en uso en esa carpeta, se le preguntará si quiere reemplazar el archivo existente o reemplazar el archivo existente y renombrar el archivo antiguo. Si hace clic en **Reemplazar y conservar antiguo**, el

nombre de la copia de seguridad del archivo de audio se reemplazará por el nombre original, con la extensión `.bak` añadida al final.

Guardar montajes de audio

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renombrar archivos](#) en la página 60

[Guardar y Guardar como](#) en la página 54

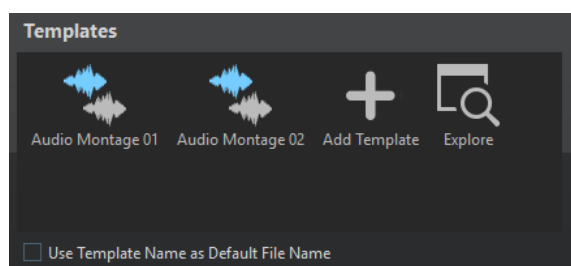
Plantillas

Puede guardar como plantillas ajustes de archivos que use con regularidad. Las plantillas son útiles para crear nuevos archivos de audio, montajes de audio, podcasts.

Pestaña Plantillas

Esta pestaña muestra todas las plantillas, y le permite crear y abrir plantillas.

- Para abrir la pestaña **Plantillas**, seleccione **Archivo > Nuevo**, seleccione un tipo de archivo, y haga clic en **Plantillas**.



Lista de plantillas disponibles

Contiene todas las plantillas guardadas.

Añadir plantilla

Le permite añadir una nueva plantilla o actualizar una plantilla existente.

Explorar

Abre la carpeta en la que se encuentran los archivos de plantillas. Aquí puede renombrar y borrar plantillas.

Usar nombre de plantilla como nombre de archivo por defecto

Si esta opción está activada y hace clic en **Añadir plantilla**, se crea un archivo nuevo y se usa el nombre de la plantilla. Si esta opción está desactivada, el nombre del nuevo archivo es «Sin título».

Crear plantillas

Puede crear una plantilla a partir de un montaje de audio, archivo de audio, o podcast activo y utilizarlo como base para los nuevos archivos que cree.

PREREQUISITO

Seleccione el archivo sobre el que desea basar su plantilla.

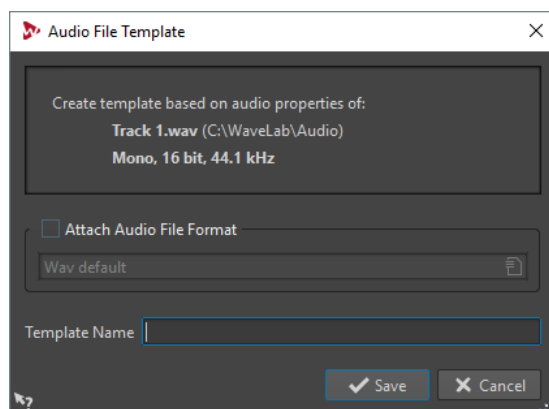
PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione el tipo de archivo para el que desea crear una plantilla.
3. Haga clic en **Plantillas**.
4. En la pestaña **Plantillas**, haga uno de lo siguiente.
 - Para crear una nueva plantilla, haga clic en **Añadir plantilla**, haga sus ajustes, y haga clic en **Crear**.
 - Para actualizar una plantilla existente, haga clic en **Añadir plantilla**, introduzca el nombre de la plantilla que quiere actualizar, y haga clic en **Crear**.
5. Opcional: si quiere usar el nombre de la plantilla como nombre de archivo por defecto, active **Usar nombre de plantilla como nombre de archivo por defecto**.
6. Al guardar o actualizar una plantilla de archivo de audio o de montaje de audio, puede definir nuevos ajustes.
 - Al guardar una plantilla de archivo de audio, se abre el diálogo **Plantilla de archivo de audio**. Aquí puede seleccionar si WaveLab Elements deberá adjuntar un formato de archivo de audio.
 - Cuando guarde una plantilla de montaje de audio, se abrirá el diálogo **Plantilla de montaje de audio**. Aquí puede seleccionar si desea incluir plug-ins, clips y/o marcadores de pista. También seleccionar si WaveLab Elements deberá adjuntar un formato de archivo de audio.

Diálogo Plantilla de archivo de audio

El diálogo **Plantilla de archivo de audio** muestra las propiedades de audio de la plantilla de archivo de audio que está creando. También puede especificar si siempre asociar o no una configuración de archivo de audio específica con metadatos opcionales al crear una plantilla de archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Plantilla de archivo de audio**, seleccione **Archivo > Nuevo**, haga clic en **Archivo de audio**, y haga clic en **Plantillas**. En la pestaña **Plantillas**, haga clic en **Añadir plantilla**.



Adjuntar formato de archivos de audio

Si esta opción está activada, siempre que abra los diálogos **Renderizar** o **Guardar como** se propone de forma predeterminada la configuración de archivo de audio especificada debajo.

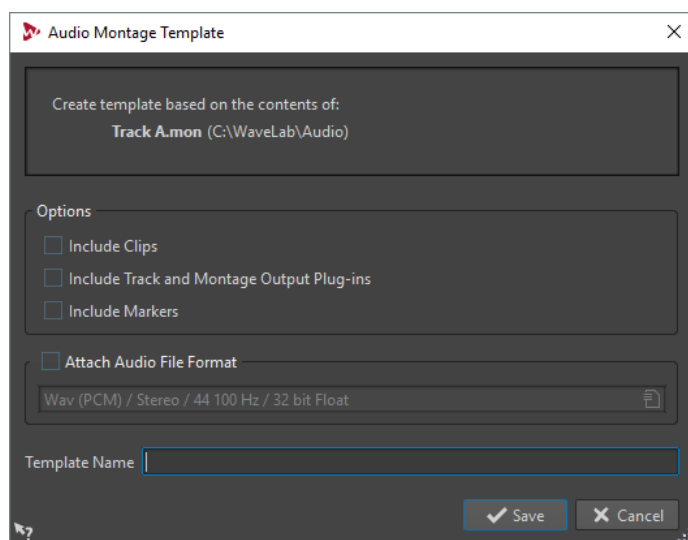
Nombre de plantilla

Le permite introducir un nombre para la plantilla.

Diálogo Plantilla de montaje de audio

En el diálogo **Plantilla de montaje de audio**, puede establecer varias opciones al crear una plantilla de montaje de audio.

- Para abrir el diálogo **Plantilla de montaje de audio**, seleccione **Archivo > Nuevo**, haga clic en **Montaje de audio**, y haga clic en **Plantillas**. En la pestaña **Plantillas**, haga clic en **Añadir plantilla**.



Incluir clips

Si esta opción está activada, los clips se guardan en la plantilla.

Incluir plug-ins de pistas y master

Si esta opción está activada, los plug-ins de pistas y plug-ins maestros se guardan en la plantilla.

Incluir marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores se guardan en la plantilla.

Adjuntar formato de archivos de audio

Si esta opción está activada, la configuración de archivo de audio especificada debajo se propone en forma predeterminada siempre que se abre el diálogo **Mezclar**.

Nombre de plantilla

Le permite introducir un nombre para la plantilla.

Crear archivos a partir de plantillas

Puede crear un archivo a partir de una plantilla para utilizar los ajustes definidos en esta.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.

2. Seleccione el tipo archivo que desee crear.
 3. Haga clic en **Plantillas**.
 4. En la lista de plantillas disponibles, seleccione la plantilla que desee utilizar como base para el nuevo archivo.
-

Borrar plantillas

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
 2. Seleccione el tipo de archivo para el que desea borrar plantillas.
 3. Haga clic en **Plantillas**.
 4. Haga clic en **Explorar**.
 5. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, borre las plantillas.
-

Renombrar plantillas

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
 2. Seleccione el tipo de archivo para el que desea renombrar plantillas.
 3. Haga clic en **Plantillas**.
 4. Haga clic en **Explorar**.
 5. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, renombre las plantillas.
-

Establecer plantillas como por defecto

Puede establecer una plantilla como plantilla por defecto para que se abra cuando hace clic en **Nuevo** en la barra de comandos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
 2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
 3. Seleccione **Plantillas**.
 4. Haga clic derecho en una plantilla y seleccione **Establecer como por defecto**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de comandos](#) en la página 34

Definir atajos para plantillas

Puede definir palabras clave y secuencias de teclas para las plantillas. Esto le permite abrir rápidamente una plantilla.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
3. Seleccione **Plantillas**.

4. Haga clic derecho en una plantilla y seleccione **Definir atajo**.
 5. En el diálogo **Definiciones de atajos**, edite el atajo para la plantilla seleccionada.
 6. Haga clic en **Aceptar**.
-

Renombrar archivos

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

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

Renombrar archivos

PREREQUISITO

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

PROCEDIMIENTO

1. Abra el archivo que desea renombrar.
 2. Seleccione la pestaña **Archivo**.
 3. Haga clic en **Info**.
 4. En la sección **Nombre**, introduzca un nuevo nombre y/o una nueva ubicación de archivo.
 5. Seleccione un sufijo de archivo en el menú desplegable.
 6. Haga clic en **Aplicar cambios**.
-

Eliminar archivos

Puede eliminar el archivo activo actualmente desde WaveLab Elements.

PREREQUISITO

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

Archivos temporales

WaveLab Elements crea archivos temporales para almacenar resultados intermedios del procesamiento de archivos de audio y para las funciones de deshacer/rehacer. Puede especificar la ubicación en la que WaveLab Elements guarda los archivos temporales y la precisión del procesamiento de los archivos temporales.

Por defecto, WaveLab Elements crea archivos temporales en 32 bits flotantes. Use la opción **64 bit flotantes** si quiere crear archivos de audio de 64 bits flotantes o archivos PCM de 32 bits.

NOTA

Los archivos temporales de 64 bits flotantes tienen doble precisión pero se necesita más tiempo para leerlos o escribirlos que los de 32 bits flotantes, y su tamaño es el doble de grande.

Puede cambiar la precisión del procesamiento de los archivos temporales con la opción **Precisión de procesamiento**. Puede ajustar esta opción en las **Preferencias globales** de la pestaña **Audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Especificar carpetas](#) en la página 61

[Pestaña Audio](#) en la página 273

Carpetas de trabajo y carpetas de documentos

WaveLab Elements distingue entre dos tipos distintos de carpetas: las carpetas de trabajo y las carpetas de documentos.

- En las carpetas de trabajo, se guardan los archivos temporales.
- Las carpetas de documentos contienen archivos específicos de WaveLab Elements, como por ejemplo archivos de audio, montajes de audio, etc.

Especificar carpetas

Puede especificar qué carpeta de documentos se debería abrir al efectuar una operación de abrir o guardar. También puede especificar hasta tres carpetas de trabajo para archivos temporales.

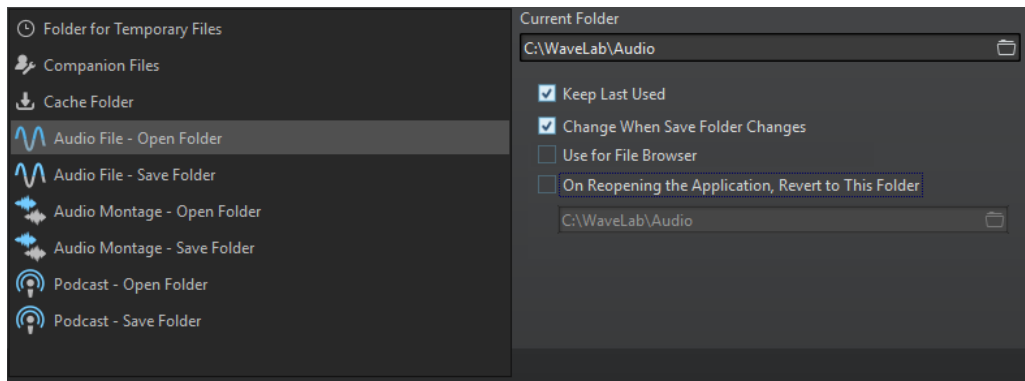
PROCEDIMIENTO

1. Abra el archivo para el que quiere especificar carpetas.
2. Seleccione **Archivo > Preferencias > Carpetas**.
3. En la pestaña **Carpetas**, haga clic en el tipo de carpeta para la que quiere especificar una ubicación.
4. En el campo **Carpeta**, especifique una ubicación.
5. Opcional: según el tipo de carpeta que se seleccione, puede efectuar otros ajustes.

Pestaña Carpetas

En esta pestaña puede especificar las carpetas de documentos y de trabajo predeterminadas para cada tipo de archivo.

- Para abrir la pestaña **Carpetas**, seleccione **Archivo > Preferencias > Carpetas**.



En la lista de la izquierda, indique el tipo de carpeta para el que desea realizar ajustes.

Carpeta para archivos temporales

Especifique una carpeta para guardar archivos temporales.

Archivos de acompañamiento

Especifique una carpeta para guardar archivos de acompañamientos, es decir, presets de la **Sección Master** y ajustes de visualización de archivos de audio.

Carpeta de caché

Active **Usar carpeta de caché para archivos decodificados** para especificar una carpeta de almacenamiento temporal (caché). La carpeta de caché contiene los archivos WAVE que se crean al trabajar con archivos en formatos comprimidos, por ejemplo MP3. Para evitar que la carpeta de caché crezca indefinidamente, WaveLab Elements comprueba la fecha de cada archivo en esta carpeta y borra los archivos creados antes de un determinado número de días. Puede especificar el número de días con la opción **Borrar archivos más antiguos que**.

Si **Usar carpeta de caché para archivos decodificados** está desactivada, los archivos comprimidos se decodifican cada vez que se abren.

Archivo de audio - Abrir carpeta/Guardar carpeta

Las carpetas predeterminadas de apertura y almacenamiento de archivos de audio.

Montaje de audio - Abrir carpeta/Guardar carpeta

Las carpetas predeterminadas de apertura y almacenamiento de archivos de montaje de audio.

Los ajustes que aparecen en la parte derecha del diálogo varían en función del elemento seleccionado.

Carpeta actual

En este campo, se muestra la carpeta usada como predeterminada. Haga clic a la derecha del botón de la carpeta para acceder a una carpeta o bien para crear una.

Mantener última usada

Usa la última carpeta que usó para guardar o abrir archivos del tipo seleccionado.

Cambiar cuando cambie la carpeta de guardado/Cambiar cuando cambie la carpeta de apertura

Actualiza la carpeta de apertura predeterminada cuando cambia la carpeta por defecto de almacenamiento y viceversa. Active esta opción tanto para la carpeta de almacenamiento como para la de apertura si quiere que un determinado tipo de archivo use la misma carpeta para guardar y abrir este tipo de archivo.

Usar para explorador de archivos

En el **Explorador de archivos**, la carpeta no cambia cuando alterna entre tipos de archivos por defecto.

Si activa **Usar para explorador de archivos** y desactiva **Mantener última usada**, se muestra la ubicación de la carpeta que ha seleccionado en el campo **Carpeta actual** de cada tipo de archivo cuando alterna entre tipos de archivo en el **Explorador de archivos**.

Si activa **Usar para explorador de archivos** y **Mantener última usada**, se muestra la carpeta que ha seleccionado en el campo **Carpeta actual** de cada tipo de archivo cuando selecciona un tipo de archivo por primera vez. Cuando navega a otra carpeta en el **Explorador de archivos**, se usa el comportamiento de **Mantener última usada**. Es decir, se muestra la última carpeta usada para este tipo de archivo cuando selecciona el tipo de archivo.

Puede hacer estos ajustes para cada tipo de archivo de forma independiente.

Al reabrir la aplicación, volver a esta carpeta

Active esta opción para restaurar una carpeta determinada cada vez que abra WaveLab Elements. De este modo, cambios que se hagan en las carpetas de almacenamiento o apertura solo son temporales y se restablecen al volver a abrir WaveLab Elements.

Exportar a SoundCloud

SoundCloud es una plataforma en línea que permite subir y compartir grabaciones de audio. Puede exportar un archivo de audio desde WaveLab Elements hasta su cuenta de SoundCloud.

Si no tiene una cuenta de SoundCloud, visite www.soundcloud.com para registrarse.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Exportar**.
2. Haga clic en **Exportar a SoundCloud**.
3. Cuando haya iniciado sesión en su cuenta de SoundCloud empezará la subida.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Una vez que haya subido el archivo de audio, puede editar los ajustes de privacidad y añadir metadatos en SoundCloud.

Copiar información de audio al portapapeles

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

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

PROCEDIMIENTO

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

Poner el foco en el archivo actual

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

PROCEDIMIENTO

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

Reproducción

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

Barra de transporte

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

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

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

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



Presets

Le permite guardar y aplicar presets.

Realizar pre-roll/Realizar post-roll

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

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

Reproducir rango de audio

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

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

Puede seleccionar rangos de audio diferentes para la reproducción:

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

Reproducir hasta punto de anclaje/Reproducir desde punto de anclaje

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

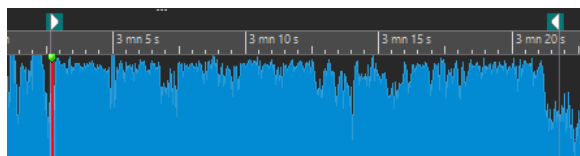
- Si **Seleccionar auto. punto anclaje** está activado, el anclaje se selecciona automáticamente según las acciones de edición.
- Si la opción **Reproducción auto. al editar** está activada, se reinicia automáticamente la reproducción al mantener pulsado el botón del ratón mientras se editan los anclajes,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

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

Puede seleccionar uno de los anclajes siguientes:

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

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



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

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

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

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

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

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

Bucle

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

Detener reproducción

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

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

Iniciar la reproducción desde el cursor de edición

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

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



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

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

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

Grabar

Abre el diálogo **Grabación**.

Visor de tiempo

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

Barra de transporte en editor de podcast

En el **Editor de podcast**, una barra de transporte simplificada permite reproducir el episodio de podcast seleccionado.



Botón Reproducir

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

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

Si el botón **Bucle** está activado, la selección de audio se buclea, si hay selección. De lo contrario, se buclea la región definida por los marcadores de bucle. Si no hay rangos de selección ni marcadores de bucle, se crea un bucle de todo el archivo.

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

Botón Detener

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

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

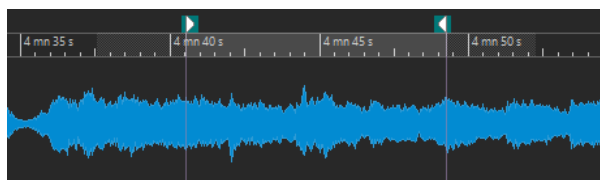
Reproducir rangos de audio

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

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en **Reproducir rango de audio** y seleccione el tipo de rango que quiera reproducir.
2. Opcional: active **Realizar pre-roll** y/o **Realizar post-roll**.
3. Coloque el cursor de edición en el rango que desea reproducir o cree un rango de selección.

En la regla de tiempo se muestran este rango seleccionado y, si están activos, los tiempos de pre-roll y post-roll.



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

RESULTADO

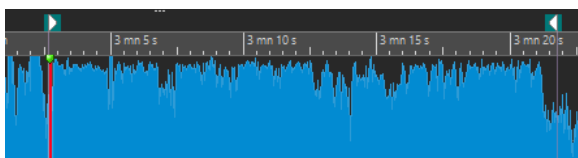
Se reproduce el rango seleccionado. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll. Si el modo **Bucle** está activo, se utiliza el pre-roll solo antes del primer bucle, y el post-roll solo tras el último bucle.

Reproducir desde un anclaje o hasta él

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

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje**, y seleccione un tipo de anclaje.
2. En función del tipo de anclaje seleccionado, coloque el cursor en la ventana de la onda o el montaje, dentro del rango que desee reproducir.
Por ejemplo, si ha seleccionado **Marcador de inicio de región**, haga clic en cualquier lugar del área del par de marcadores de región que desee utilizar para la reproducción. El marcador de anclaje verde salta al anclaje seleccionado.



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

RESULTADO

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

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

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

Reproducir desde punto de anclaje

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

Reproducir hasta punto de anclaje

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

Utilizar el modo de selección automática

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

PROCEDIMIENTO

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

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

NOTA

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

4. Utilice los atajos de reproducción para iniciar la reproducción.
 - Para reproducir el rango de audio seleccionado, pulse **F6**.
 - Para reproducir desde un anclaje, pulse **F7**.
 - Para reproducir hasta un anclaje, pulse **F8**.

RESULTADO

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

NOTA

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

Utilizar Reproducción auto. al editar

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

PROCEDIMIENTO

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

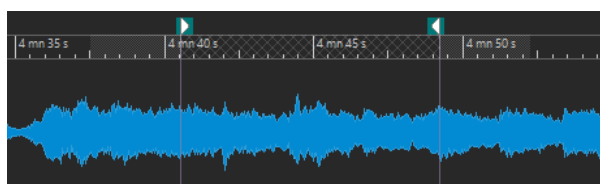
Omitir secciones durante la reproducción

Puede omitir automáticamente el rango de audio seleccionado durante la reproducción. De este modo, puede escuchar cómo sonaría el material sin secciones específicas.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, active **Omitir rango**.
2. Active **Realizar pre-roll** y **Realizar post-roll**.
3. Si desea utilizar la función **Reproducir rango de audio**, active uno de los modos de **Rangos**.
4. En función del modo de **Rangos**, siga uno de estos procedimientos:
 - Si ha activado **Selección de tiempo**, realice una selección de audio en la ventana de la onda.
 - Si ha activado **Región entre pares de marcadores**, haga clic entre una pareja de marcadores.

El rango de audio que se saltará se muestra en la regla de tiempo, junto con los tiempos de pre-roll y post-roll.



5. Seleccione **Reproducir rango de audio** o pulse **F6**.
-

RESULTADO

Se omite el rango seleccionado durante la reproducción.

También puede utilizar el preset de fábrica para omitir las selecciones durante la reproducción. Active **Omitir rango**, realice una selección de audio y pulse **Mayús-F6**.

NOTA

Este modo también funciona con el botón de **Iniciar la reproducción desde el cursor de edición** si hay una selección de tiempo o si se han establecido marcadores de inicio y final de exclusión. En este caso, no se tienen en cuenta los tiempos de pre-roll y post-roll.

Reproducción en bucle

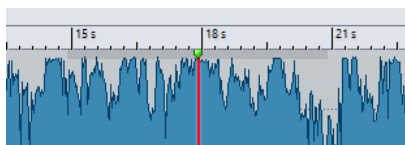
Los puntos de bucle se actualizan continuamente durante la reproducción. Si cambia el inicio o el final del bucle durante la reproducción, el bucle cambia. De este modo, puede escuchar los puntos de selección de material rítmico.

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

Pre-roll y post-roll

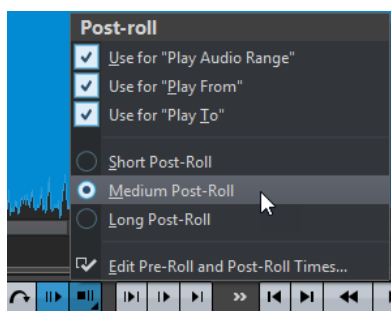
Puede empezar a reproducir un poco antes de una posición determinada (pre-roll) y detener la reproducción algo después de otra posición (post-roll). Esto ofrece cierto contexto si está escuchando un clip, por ejemplo.

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



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

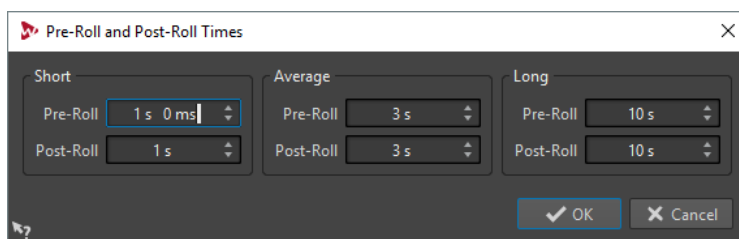
Al hacer clic derecho en el botón de pre-roll o post-roll en la barra de transporte, puede seleccionar un tiempo de pre-roll/post-roll. Aquí también puede seleccionar una opción de reproducción para el pre-roll/post-roll, así como abrir el diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll**.



Diálogo Tiempos de pre-roll y post-roll

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

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



Atajos de reproducción

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

Barra espaciadora

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

0 en el teclado numérico

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

Intro

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

Alt-Espacio

Inicia la reproducción desde la posición del cursor del ratón.

F6

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

F7

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

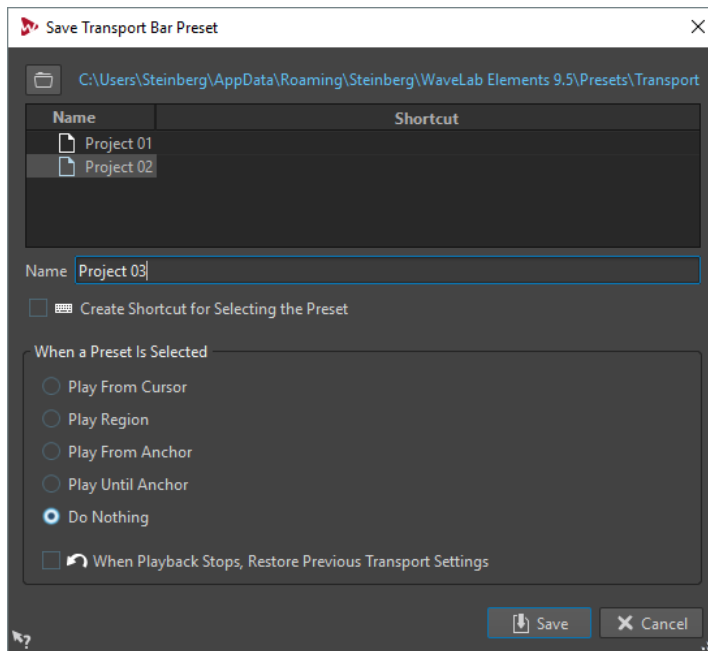
F8

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

Guardar preset de barra de transporte

En este diálogo, puede guardar una configuración de la barra de transporte como preset.

- Para abrir el diálogo **Guardar preset de barra de transporte**, haga clic en el campo **Presets** de la barra de transporte, y seleccione **Guardar como**.



Ruta

Abre la carpeta raíz del preset en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Aquí puede crear subcarpetas para los presets.

Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

Nombre

Permite especificar un nombre para el preset.

Cuando un preset se selecciona

Permite asignar un comando de reproducción personalizado a un atajo. Por ejemplo, puede establecer un atajo para reproducir un rango con un pre-roll/post-roll corto, y otro para reproducir un rango sin pre-roll/post-roll.

Cuando se detiene la reproducción, restaurar ajustes de transporte previos

Si esta opción está activada, se restablecen los ajustes a tal y como estaban antes de iniciarse la reproducción. Esto es útil para lanzar una tarea de reproducción especial, y volver automáticamente a los ajustes estándar tan pronto como acaba la reproducción.

Cambiar la posición de la barra de transporte

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

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de título de la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga clic en **Opciones de disposición**
 2. En la sección **Barra de transporte**, seleccione si colocar la barra de transporte **Arriba**, en el **Centro** o **Abajo**.
-

Ocultar la barra de transporte

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de título de la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga clic en **Opciones de disposición**.
 2. En la sección **Barra de transporte**, seleccione **Oculto**.
-

Iniciar la reproducción desde la regla

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

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

Utilizar la herramienta de reproducción

Esta herramienta permite reproducir desde cualquier posición en uno o en ambos canales estéreo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **Herramientas**, seleccione la herramienta **Reproducir**, o pulse y mantenga **Alt**.
 3. En la ventana de la onda, haga clic en la posición donde desea que comience la reproducción.
La forma del cursor indica si se reproduce el canal izquierdo (L) o el derecho (R). Usar la herramienta de reproducción en la mitad de los canales reproduce ambos canales.
-

RESULTADO

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

Lectura de escaneo

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

Escanear con la herramienta de reproducción

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.

2. En la sección **Herramientas**, seleccione la herramienta **Reproducir**, o pulse y mantenga **Alt**.
 3. Haga clic en la ventana de onda.
La reproducción comienza en la posición en la que ha hecho clic.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de lectura de escaneo](#) en la página 76

Escanear utilizando la regla de tiempo

PROCEDIMIENTO

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



3. Cuando termine de escanear, suelte el botón del ratón.
El audio se reproduce desde la posición del cursor de edición y una pequeña sección se buclea una vez.
-

Preferencias de lectura de escaneo

Puede definir el comportamiento de la herramienta **Reproducir** en las **Preferencias de archivos de audio**.

Seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio**. Las siguientes opciones están disponibles en la sección **Lectura de escaneo**.

- Si se activa **Solo con herramienta Reproducción**, el escaneo no está disponible cuando hace clic en la regla de tiempo y la arrastra durante la reproducción.
- El ajuste **Sensibilidad** determina la duración del bucle de audio que se reproduce una sola vez al hacer clic en la regla de tiempo y arrastrar con la herramienta **Reproducir**.

Desplazar durante la reproducción

Puede establecer el modo en que desplazará por la vista en el modo de **reproducción**.

- Para establecer el modo de desplazamiento, abra la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Ver**, y active una de las opciones en la sección **Reproducción**.

Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

Vista sigue al cursor

La vista se desplaza automáticamente para mantener el cursor de reproducción visible.

Vista despl.

Mueve la vista para mantener el cursor de reproducción centrado.

NOTA

Si experimenta pérdidas de sonido durante la grabación, active **Vista estática**.

Reproducción en la ventana del montaje de audio

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

Silenciar y aplicar solo a pistas

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

- Cuando se silencia una pista, el botón de silencio es amarillo.
- Cuando una pista está en solo, el botón de solo está de color rojo.
- **Solo** no se puede activar para más de una pista a la vez. Sin embargo, puede anular el silencio de otras pistas cuando **Solo** está activo para escuchar una combinación de pistas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 138

Reproducir clips individuales

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

PROCEDIMIENTO

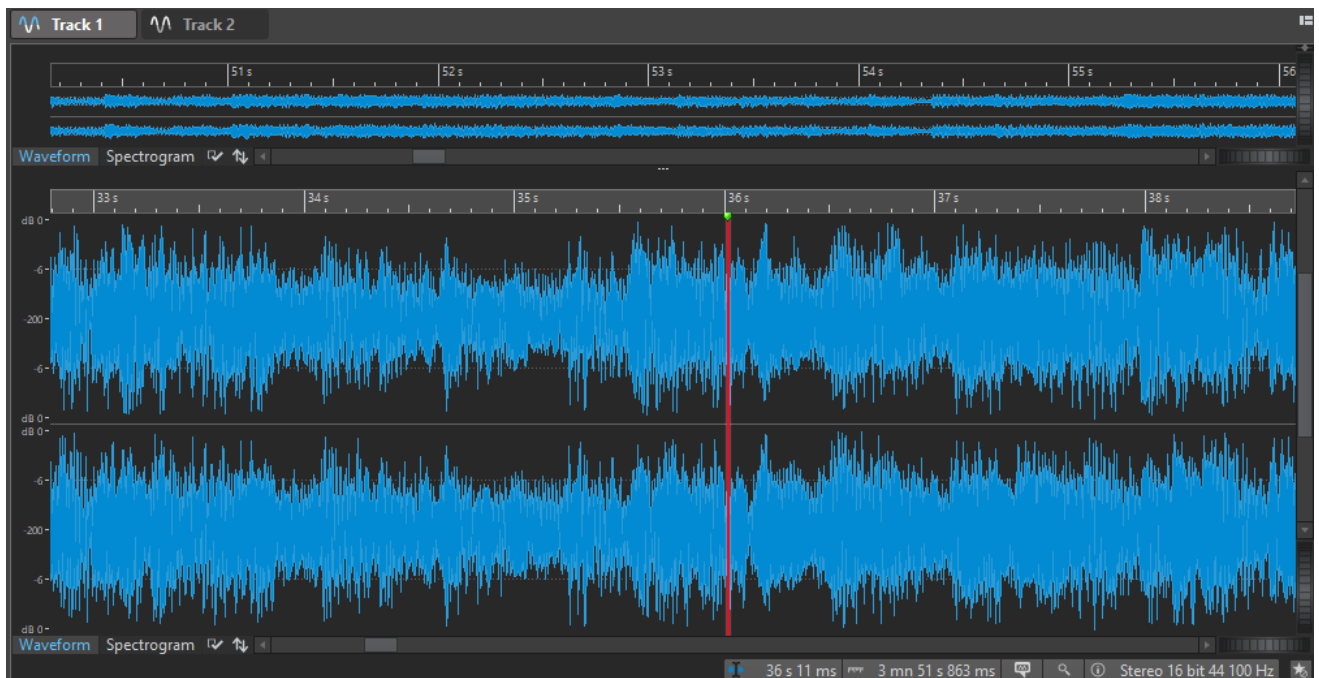
1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en la parte inferior del clip que desee reproducir.
 2. En el menú, seleccione una de las opciones de reproducción siguientes:
 - Para reproducir el clip, seleccione **Reproducir clip**.
 - Para reproducir el clip con pre-roll, seleccione **Reproducir clip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

Editar archivos de audio

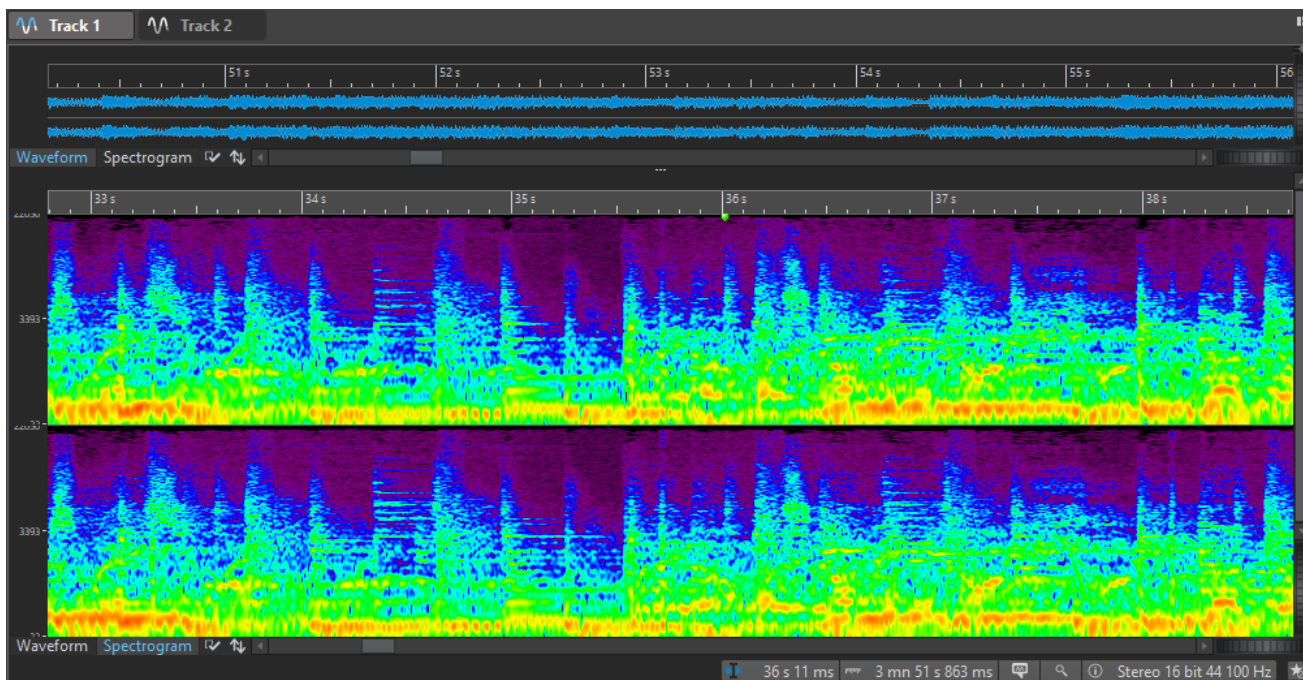
La edición de archivos de audio incluye operaciones de abrir, editar y guardar.

Ventana de onda

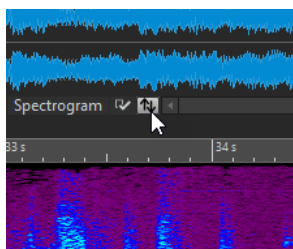
La ventana de onda muestra gráficamente los archivos de audio. Aquí se observan, reproducen y editan los archivos de audio individuales.



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

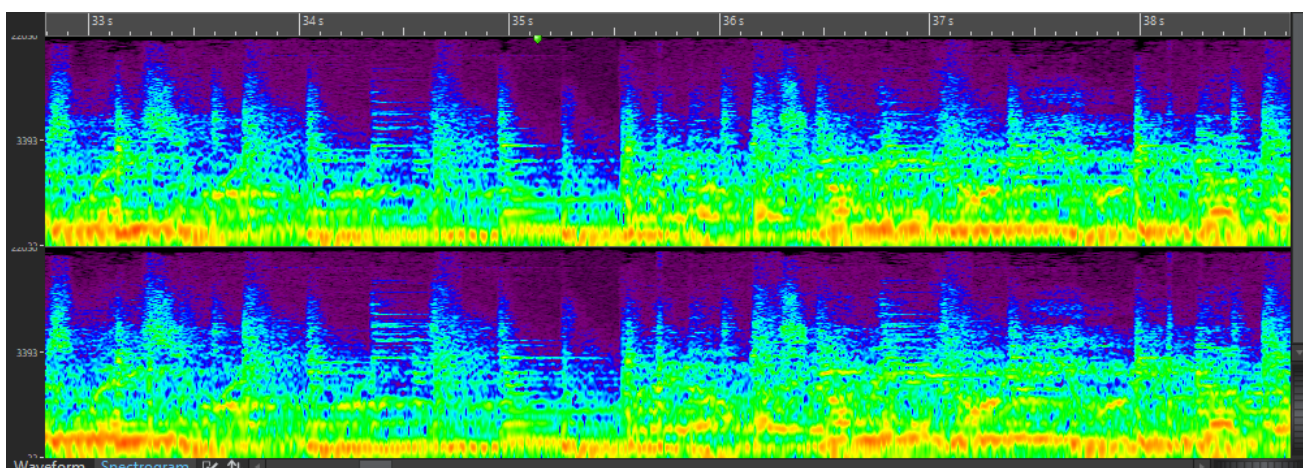


Se pueden sincronizar los visores de forma de onda para que muestren la misma parte del archivo de audio, haciendo clic en el botón **Sincronizar con la otra vista**.



Espectrograma

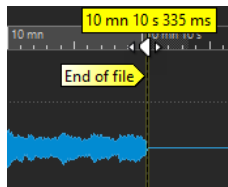
El **Espectrograma** le permite ver la intensidad de nivel de cada área del espectro de frecuencias. Puede usar las herramientas de edición de WaveLab Elements para editar el espectrograma.



Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio

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

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



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

Menú Bordes magnéticos

En este menú emergente puede especificar qué posiciones deben ser magnéticas. Si está activada la opción **Ajustar a bordes magnéticos**, los elementos que mueva se ajustarán a estas posiciones.

- Para abrir el menú emergente **Bordes magnéticos**, seleccione la pestaña **Editar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Bordes magnéticos** en la sección **Alineado**.

Los elementos pueden ajustarse a las siguientes posiciones:

Inicio del archivo/Final del archivo

Los elementos se ajustan al inicio o final del archivo cuando se mueven cerca de estas posiciones.

Marcas de regla de tiempo

Los elementos se ajustan a la rejilla de la regla de tiempo cuando se mueven cerca de estas posiciones.

Marcadores

Los elementos se ajustan a las posiciones de marcadores cuando se mueven cerca de estas posiciones.

Límites de selección

Los elementos se ajustan a los límites de la selección cuando se mueven cerca de estas posiciones.

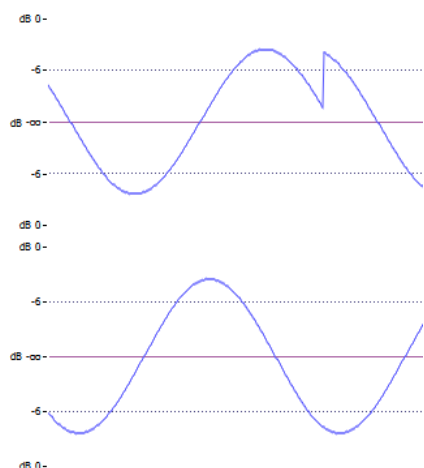
Cursor

Los elementos se ajustan al cursor de edición cuando se mueven cerca del cursor.

Cruce por cero

Un cruce por cero es el punto en que la forma de onda cruza el eje de nivel cero. Al realizar operaciones de edición, como cortar, pegar o arrastrar, verifique que el material se inserte siempre en un cruce por cero.

Si no realiza estas operaciones en cruces por cero, esto puede resultar en discontinuidades en la onda, que se perciben como clics o pops en el sonido.



Active **Cruce por cero** en la pestaña **Editar** del **Editor de audio** para asegurarse de que las selecciones que hace siempre están ajustadas para que comiencen o acaben al cruce por cero más cercano.

Ajustar la sensibilidad de detección del cruce por cero

Puede dejar que los límites de la selección automáticamente se ajusten al punto de cruce por cero más próximo. En el diálogo **Preferencias de archivos de audio**, puede especificar si permitir ajustar a factores de zoom altos, y especificar la zona de exploración para la detección del cruce por cero.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **Alineado**, active **Cruce por cero**.
 3. Seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio**.
 4. En la pestaña **Preferencias de archivos de audio**, seleccione la pestaña **Edición**.
 5. Haga sus ajustes en la sección **Ajustar selección a cruce por cero**.
 6. Haga clic en **Aceptar**.
-

Mover la posición del cursor al cruce por cero más cercano

Puede mover automáticamente la posición del cursor al cruce por cero más próximo.

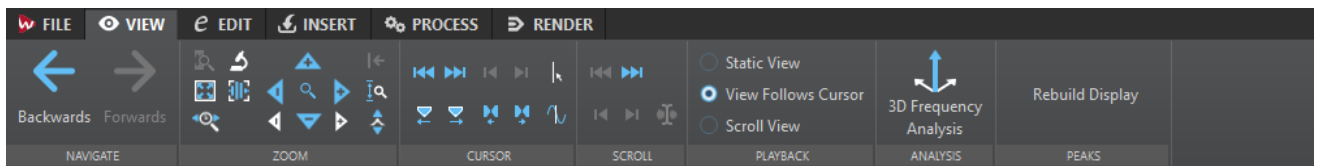
PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
 2. En la sección **Cursor**, haga clic en **Ajustarse al cruce por cero**.
-

Pestañas del editor de audio

Las pestañas en el **Editor de audio** le dan acceso a las herramientas y opciones que necesita para editar archivos de audio.

Pestaña Ver



Navegar

Atrás/Adelante

Navega hasta la anterior/siguiente posición del cursor, factor de zoom, y rango de selección.

Zoom

Tiempo

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

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

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

Zoom

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

Zoom selección

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

Microscopio

Acerca al máximo.

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

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Ver todo

Aleja al máximo.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Nivel

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

Optimizar zoom vertical

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

Reiniciar zoom a 0 dB

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

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

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

Cursor

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

Mueve el cursor al inicio/final del archivo.

Marcador anterior/Marcador siguiente

Mueve el cursor hasta el marcador anterior/siguiente.

Inicio de selección/Final de selección

Mueve el cursor hasta el inicio/final del rango de tiempo seleccionado.

Borde de región anterior/Borde de región siguiente

Mueve el cursor hasta el borde de región anterior/siguiente.

Ajustarse al cruce por cero

Mueve el cursor de edición al punto de cruce por cero más cercano.

Posición del cursor de edición

Abre el diálogo **Posición del cursor** en el que puede editar la posición del cursor.

Desplazar

Inicio/Final

Muestra el inicio/final del archivo sin mover el cursor.

Inicio de selección/Final de selección

Muestra el inicio/final de la selección de audio sin mover el cursor.

Cursor

Muestra la posición del cursor.

Reproducción

Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

Vista sigue al cursor

Desplaza la vista automáticamente para mantener el cursor de reproducción visible.

Vista despl.

Mueve la vista para mantener el cursor de reproducción centrado.

Análisis

Análisis de frecuencia 3D

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

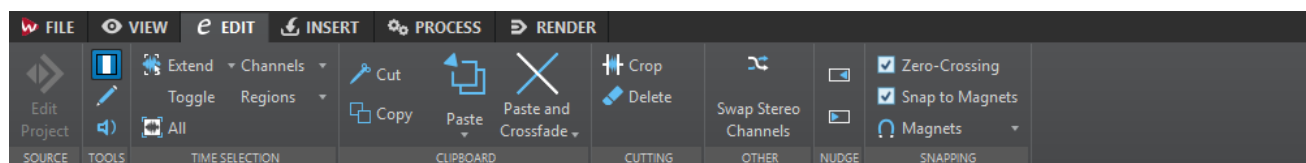
Picos

Reconstruir visor de picos

Normalmente, los archivos de picos se actualizan automáticamente cuando la fecha del archivo de picos es más antigua que la del archivo de audio. Sin embargo, puede

suceder que la fecha del archivo de audio sea incorrecta y, en consecuencia, no se actualice automáticamente. Esta opción le permite reconstruir el archivo de picos.

Pestaña Editar



Herramientas

Selección de tiempo

Herramienta que le permite seleccionar un rango de tiempo.

Lápiz

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

Iniciar

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

Selección de tiempo

Extender

Este menú emergente contiene varias opciones para crear o extender rangos de selección.

Conmutar

Activa o desactiva la selección de audio actual.

Todo

Selecciona la forma de onda entera.

Canales

Este menú emergente le permite cambiar la selección de canal.

- **Extender a todos los canales** extiende el rango de selección actual a todos los canales.
- **Solo canal izquierdo** reduce el rango de selección actual a solo el canal izquierdo.
- **Solo canal derecho** reduce el rango de selección actual a solo el canal derecho.

Regiones

Este menú emergente le permite seleccionar un rango entre dos marcadores.

- **Región de bucle** selecciona el rango entre los dos marcadores de bucle que rodean al cursor de edición.
- **Región genérica** selecciona el rango entre los dos marcadores genéricos que rodean al cursor de edición.

Portapapeles

Cortar

Corta el clip activo al portapapeles.

Copiar

Copia el clip activo al portapapeles.

Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

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

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

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

Pegar y fundir cruzado

Pega el contenido del portapapeles y crea un fundido cruzado.

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

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

Cortar

Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

Borrar

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

Intercambiar canales estéreo

Mueve el audio del canal izquierdo al derecho, y viceversa.

Empujar

Empujar hacia la izquierda

Empuja la selección de audio hacia la izquierda.

Empujar hacia la derecha

Empuja la selección de audio hacia la derecha.

Alineado

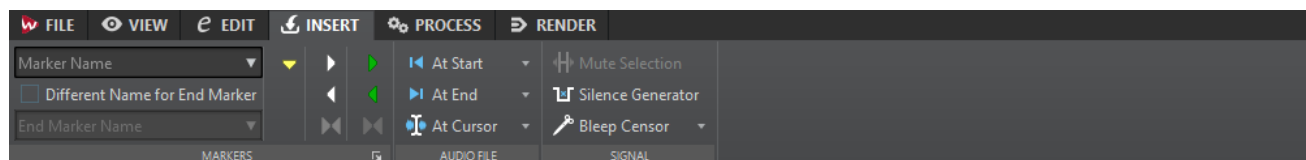
Cruce por cero

Si esta opción está activada, el inicio y el final de un rango seleccionado siempre se ajustarán a un punto de cruce por cero de la forma de onda.

Ajustar a bordes magnéticos

Si esta opción está activada, los elementos movidos (tales como los límites de clips, los límites de selección de tiempo, el cursor y los marcadores) se ajustan a los elementos magnéticos activados en el menú emergente **Bordes magnéticos**.

Pestaña Insertar



Marcadores

Nombre del marcador

Le permite introducir el nombre del marcador de inicio y fin. Si no se introduce nada, se usará un nombre genérico.

Para editar los nombres predeterminados, abra la ventana **Marcadores**, y seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.

Nombre diferente para el marcador de final

Si esta opción está activada, puede introducir un nombre diferente para el marcador de final.

Si esta opción está desactivada, el nombre del marcador de inicio también se utilizará para el marcador de fin.

Crear marcador

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

Archivo de audio

Al inicio

Le permite insertar un archivo de audio al inicio del archivo de audio activo.

Al final

Le permite insertar un archivo de audio al final del archivo de audio activo.

En el cursor

Le permite insertar un archivo de audio en la posición del cursor.

Señal

Silenciar selección

Reemplaza la selección de audio con silencio.

Generador de silencio

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

Pitido de censura

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Generador de silencio](#) en la página 110

[Pitido de censura](#) en la página 112

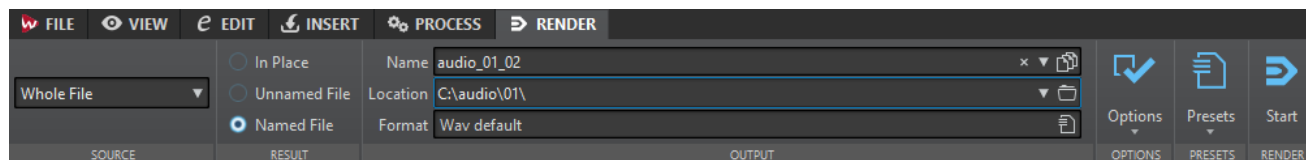
Pestaña Proceso

Esta pestaña le proporciona acceso a las herramientas de procesamiento offline.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Procesamiento offline](#) en la página 125

Pestaña Renderizar



Origen

El menú emergente **Origen** le permite seleccionar qué parte del archivo de audio quiere procesar. Están disponibles las siguientes opciones:

Todo el archivo

Procesa y renderiza todo el rango de audio.

Región específica

Procesa y renderiza un rango de audio específico a un archivo independiente. Especifique la región a procesar en el menú emergente.

Resultado

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen.

Archivo sin nombre

Si esta opción está activada, se renderiza un archivo temporal sin título.

Archivo nombrado

Si esta opción está activada, puede especificar un nombre para el archivo renderizado.

Output

Nombre

Le permite introducir un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú emergente con varias opciones de nombrado.

Ubicación

Le permite seleccionar una carpeta de destino para los archivos renderizados.

Formato

Abre un menú emergente en el que puede seleccionar un formato de archivo.

Opciones

Según el origen seleccionado, las opciones disponibles variarán.

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** se omiten durante la renderización.

Autoguardar preset de la sección Master

Si esta opción está activada, el preset de **Sección Master** se guarda automáticamente en el archivo de acompañamiento del archivo de audio cuando renderiza el archivo. Puede cargar el preset de **Sección Master** a través de la opción **Cargar preset de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana de onda.

Sin cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación no se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no transfieren la información de la duración de cola a WaveLab. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

Copiar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

Omitir regiones de exclusión

Si esta opción está activada, se ignoran los rangos de audio silenciados y no se incluyen en el resultado.

Abrir archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, cada archivo renderizado se abre en una nueva ventana.

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, la reproducción del archivo de audio resultante se saltará toda la **Sección Master**. Este ajuste se puede activar o desactivar haciendo clic en el botón de la parte inferior derecha de la ventana de la onda o del montaje.

NOTA

Se le recomienda activar esta opción, ya que de esta forma no monitoriza nuevos archivos a través de los efectos que ya les haya aplicado.

Subir a SoundCloud

Si esta opción está activada, el archivo renderizado se sube a SoundCloud.

Mezclar (renderizar)

Iniciar

Comienza el proceso de renderizado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

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

Gestión de archivos en el editor de audio

Gestión mono/estéreo

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

Formatos de archivo admitidos

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

Wave (.wav)

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

WavPack (.wv/.wvc)

Este formato de archivo permite que el audio digital se comprima sin pérdida, incluyendo archivos de audio en 32 bits flotantes.

AIFF (.aif, .aiff, .snd)

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

MPEG-1 Layer 3 (.mp3)

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

NOTA

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

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

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

Original Sound Quality (.osq, solo lectura)

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

SoundDesigner II (.sd2)

Este formato de archivo de audio es usado por las aplicaciones originalmente de Digidesign (como Pro Tools). Se admiten las siguientes profundidades de bits: 8, 16 y 24 bits.

U-LAW (.ulaw, .vox)

Este es una técnica de codificación y compresión de audio admitida por teléfonos Windows y Web, con precisión de 8 bits. El sistema telefónico de Estados Unidos utiliza la codificación U-law para la digitalización.

A-LAW (.alaw, .vox)

Esta es una técnica de codificación y compresión de audio para telefonía, con precisión de 8 bits. El sistema telefónico de la UE utiliza la codificación A-law para la digitalización.

Sun/Java (.snd, .au)

Este es un formato de archivo de audio utilizado en los ordenadores Sun y NeXT. Se admiten las siguientes profundidades de bits: 8, 16 y 24 bits.

ADPCM - Microsoft/Dialogic (.vox)

Este es un formato utilizado comúnmente en juegos y aplicaciones de telefonía. Ofrece una tasa de bits inferior al PCM lineal y por lo tanto requiere menos espacio de almacenamiento/ancho de banda.

Ogg Vorbis (.ogg)

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

Text/Excel (.txt)

Esta es una representación textual de una forma de onda. Al guardar un archivo de audio como un archivo de texto y luego abrir lo en una aplicación de hoja de cálculo como Excel, se puede ver en forma de texto, como valores decimales, y editar los valores de las muestras. Cuando se abre un archivo de texto que representa una forma de onda en WaveLab Elements, es decodificado y abierto como un archivo de audio. Estos archivos no están comprimidos de modo alguno, así que pueden llegar a ser muy grandes.

Al usar archivos de 64 bits flotantes, el formato .txt no es 100% sin pérdida. Esto se debe a que no es posible expresar un valor binario de coma flotante en formato decimal textual sin cierta pérdida de precisión.

Windows Media Audio (.wma, .asf)

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

Ensoniq Paris (.paf)

Utilizado por el sistema Ensoniq Paris™. Se admiten las siguientes profundidades de bits: 16, 16 y 24 bits.

FLAC (.flac)

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

Formatos Apple (.caf, .3gp, .3g2, .caf)

Si Quicktime está instalado en su sistema, estos formatos estarán disponibles (de solo lectura y solamente en sistemas Windows o Mac de 32 bits).

AAC (.aac)

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

NOTA

El tipo de archivo «\$\$\$» es un formato de archivo temporal de WaveLab Elements. Si su ordenador se bloquea, sería posible recuperar parte del trabajo abriendo cualquiera de los archivos «\$\$\$» que de su disco duro.

Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes

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

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

Crear un archivo de audio

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

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Haga clic en **Archivo de audio > Personalizado**.

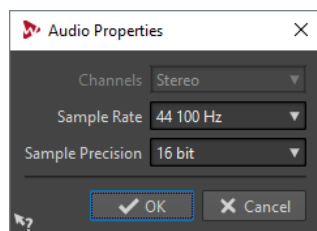
3. Especifique las propiedades de audio y haga clic en **Crear**.
-

Propiedades de audio

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

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

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



Canales

Le permite seleccionar el número de canales de audio.

Frecuencia de muestreo

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

Profundidad de bits

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

Guardar un archivo de audio

PROCEDIMIENTO

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

Guardar en otro formato

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

PROCEDIMIENTO

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

6. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

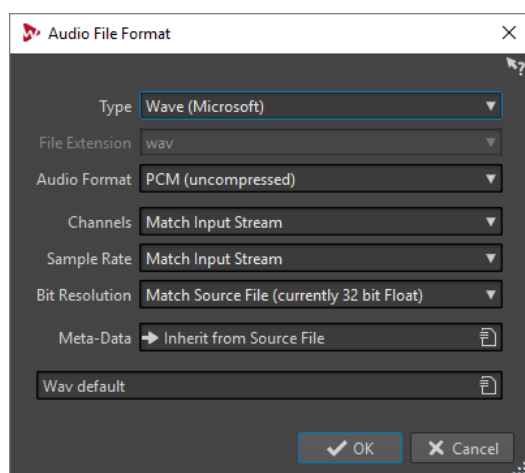
Se crea un nuevo archivo. La operación no afecta al archivo original.

Diálogo Formato de archivo de audio

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

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

Este diálogo también se puede abrir desde otras ubicaciones de WaveLab Elements.



Tipo

Seleccione un tipo de archivo de audio. Esta selección afecta a qué opciones están disponibles en el menú **Formato de audio**.

Extensión de archivo

Seleccione una extensión que sea compatible con el tipo de archivo actual.

Formato de audio

Seleccione un formato de audio que sea compatible con el tipo de archivo actual.

Canales

Especifique el número de canales de audio de los archivos a crear.

Frecuencia de muestreo

Seleccione una frecuencia de muestreo para el archivo de audio. Si cambia este parámetro, se efectuará una conversión de la frecuencia de muestreo.

IMPORTANTE

Use esto solo para conversiones simples. Para obtener resultados profesionales, use el plug-in **Remuestrear** y añada limitación y dithering.

Profundidad de bits

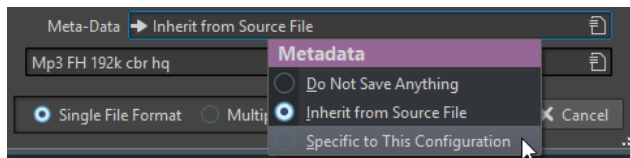
Seleccione un valor de profundidad de bits para el archivo de audio. Esta opción solo está disponible para tipos de archivos específicos.

IMPORTANTE

La reducción de la profundidad de bits solo es aconsejable para conversiones simples. Para obtener resultados profesionales, se recomienda añadir dithering en la **Sección Master**.

Metadatos

Le permite configurar opciones de metadatos que se guardan con el archivo. Esta opción solo está disponible para algunos tipos de archivos.



- Si se ha seleccionado **No guardar nada**, no se guardan metadatos con el archivo.
- Si se ha seleccionado **Heredar del archivo origen**, se usan los metadatos de dicho archivo. Si los metadatos de origen están vacíos, se usan los metadatos por defecto, si están disponibles.
- Si selecciona **Específico a esta configuración**, puede editar los metadatos, o sustituirlos por un preset de metadatos. Para editar los metadatos, vuelva a abrir el menú emergente de metadatos y seleccione **Editar**.

Cambiar el formato

Al cambiar la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits y un número de canales de un archivo de audio, se realizan varias operaciones.

Frecuencia de muestreo

Si se especifica un nuevo valor de frecuencia de muestreo, se produce una conversión de frecuencia de muestreo.

Profundidad de bits

Si se especifica otro valor de profundidad de bits, el archivo se trunca a 8 bits, o se rellena hasta 64 bits. Si va a convertir a una profundidad de bits menor, sería conveniente añadir dithering.

Mono/Estéreo

Si el archivo se convierte de mono a estéreo, se utiliza el mismo material en ambos canales. Si la conversión es de estéreo a mono, se crea una mezcla de los dos canales.

NOTA

- Si quiere cambiar únicamente la profundidad de bits, puede hacerlo en la sección **Propiedades de audio** de la ventana **Info**, y luego guardar el archivo de audio.
 - Para masterización de alta calidad, en lugar de modificar la frecuencia de muestreo y el número de canales a través de la sección **Propiedades de audio**, es preferible usar plugins y funciones de la **Sección Master**.
-

Guardar una selección como archivo de audio

Puede guardar como nuevo archivo de audio una selección del archivo de audio abierto.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree un rango de selección.

2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
 3. En la sección **Origen**, abra el menú emergente y seleccione **Rango de audio seleccionado**.
 4. En la sección **Salida**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
 5. Abra el menú **Formato** y seleccione **Editar formato único**.
 6. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, especifique el formato de salida y haga clic en **Aceptar**.
 7. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar**.
-

Guardar canales izquierdo/derecho como archivos de audio

Puede guardar cada canal individualmente en su propio archivo. Use esta opción al editar archivos mono duales, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
 2. En la sección **Salida**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
 3. Abra el menú **Formato** y seleccione **Editar formato único**.
 4. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú emergente **Canales**, y seleccione **Canal izquierdo** o **Canal derecho**.
 5. Realice ajustes de salida adicionales y haga clic en **Aceptar**.
 6. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar**.
-

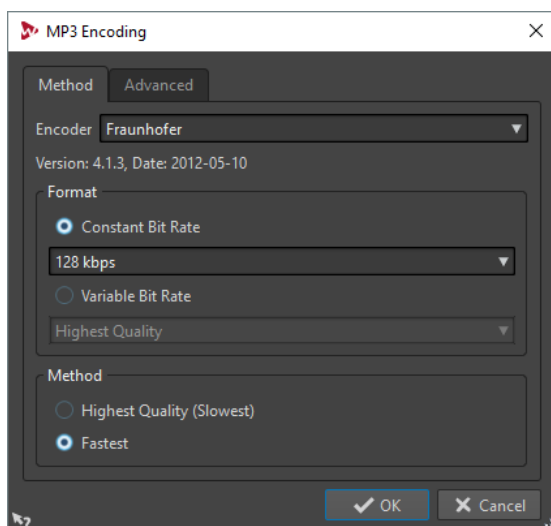
Codificar archivos de audio

El audio se puede guardar en diversos formatos. El proceso de conversión de audio a otro formato se denomina codificación. Al guardar archivos de audio, puede especificar varias opciones de codificación para algunos formatos de archivo.

Diálogo Codificación MP3

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio MP3.

El diálogo **Codificación MP3** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **MPEG-1 Layer 3 (MP3)** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Codificador

Permite seleccionar el codificador (**Fraunhofer** o **Lame**).

Tasa de bits constante/variable

La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos usados para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado. Si elige **Tasa de bits variable**, la tasa cambiará según la complejidad del material de audio.

Calidad máxima (más lenta)/Más rápida

Seleccione la calidad deseada. A mayor calidad, más recursos y tiempo se necesitarán para analizar y comprimir la señal de audio.

NOTA

Calidad máxima (más lenta) puede necesitar una frecuencia de muestreo específica para el archivo de audio. En ese caso, si la frecuencia de muestreo es distinta de la frecuencia de muestreo de entrada, se mostrará un mensaje.

Al usar el codificador **Lame**, puede hacer ajustes adicionales en la pestaña **Avanzado**.

Añadir información de duración de archivo y posición de reproducción a la cabecera VBR

Añade datos adicionales a la cabecera VBR que permite al dispositivo de reproducción estimar la duración del archivo MP3 y saltar a cualquier posición de tiempo dentro del archivo MP3. Esta opción solo está disponible en el codificador de Fraunhofer.

Incorporar datos auxiliares para la compensación de la duración

Incorpora datos auxiliares para que el archivo coincida exactamente con la duración del archivo original. Esta opción solo está disponible en el codificador de Fraunhofer.

Permitir codificación estéreo intensa

Disminuye la tasa de bits reorganizando la información de intensidad entre los canales.

Especificar como grabación original

Marca el archivo codificado como grabación original.

Escribir bit privado

Esta es una marca personalizada.

Escribir marca Copyright

Marca el archivo codificado como protegido por copyright.

Escribir suma de verificación

Permite que otras aplicaciones verifiquen la integridad del archivo.

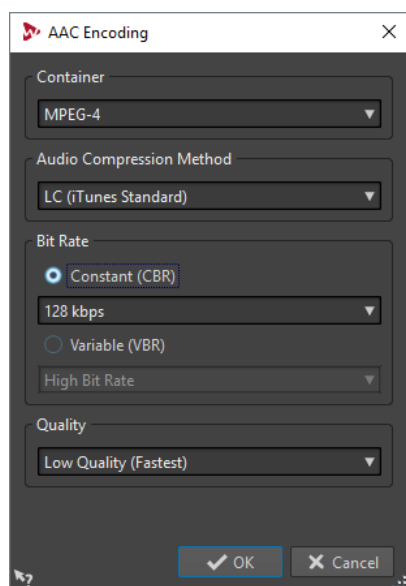
Crear frames largos

Ahorrar espacio escribiendo menos cabeceras en el archivo (no compatible con todos los decodificadores).

Diálogo de Codificación AAC

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio AAC.

El diálogo **Codificación AAC** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **AAC (Advanced Audio Coding)** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Contenedor

Especifica el contenedor para el archivo AAC. Un contenedor es un formato de archivo que puede contener datos de audio comprimidos y metadatos.

- MPEG-4 (formato recomendado para iTunes)
- 3GPP (3rd Generation Partnership Project)
- ADIF (Audio Data Interchange Format)
- ADTS (Audio Data Transport Stream)
- ADTS (con CRC)
- LATM LOAS (Low Overhead Audio Stream)

Método de compresión de audio

Le permite seleccionar el método de compresión de audio.

- LC (Low Complexity, estándar iTunes)
- HE (High Efficiency)
- HE v2 (High Efficiency, estéreo paramétrico)
- HD 16 bit (Sin pérdida)

- HD 24 bit (Sin pérdida)

LC (Low Complexity) no significa menor calidad, pero sí menos intentos de compresión. Se usa para la mejor calidad de audio.

HE (High Efficiency) es una extensión de AAC de baja complejidad (AAC LC) y está optimizada para casos de tasas de bits bajas, por ejemplo, transmisión de sonido (streaming).

HE v2 mejora la eficiencia de la compresión de señales estéreo. Los formatos HE proporcionan archivos de audio extremadamente comprimidos, con una calidad de sonido alta.

HD es una extensión del estándar MPEG-4 y le permite compresión de audio sin pérdida escalable a compresión con pérdida. Esto significa que la decodificación puede ser sin o con pérdida, dependiendo de los ajustes de decodificador. Sin embargo, el tamaño del archivo es mayor que con los otros métodos de compresión.

Tasa de bits constante/variable

La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos que se usan para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado. Si elige **Tasa de bits variable**, la tasa cambia a lo largo del tiempo según la complejidad del material de audio.

Calidad

Seleccione la calidad deseada. A mayor calidad, más recursos y tiempo se necesitarán para analizar y comprimir la señal de audio.

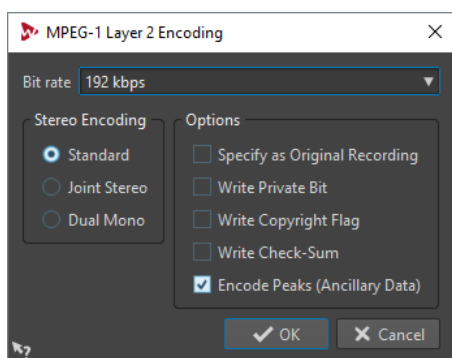
NOTA

Calidad máxima puede necesitar una frecuencia de muestreo en particular para el archivo de audio.

Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio MPEG-1 Layer 2 (MP2).

El diálogo **Codificación MPEG-1 Layer 2** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **MPEG-1 Layer 2** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Tasa de bits

Determina la tasa de bits. La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos que se usan para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado.

Codificación estéreo

En el modo **Estándar**, el codificador no usa la correlación entre canales. Pero puede tomar espacio de un canal que es fácil de codificar y usarlo en un canal complicado.

En el modo **Conjunto**, el codificador usa la correlación existente entre los dos canales para aumentar la relación calidad/espacio.

En el modo **Dual**, ambos canales se codifican de forma independiente. Se recomienda usar este modo para señales con canales independientes.

Especificar como grabación original

Marca el archivo codificado como grabación original.

Escribir bit privado

Esta es una marca personalizada.

Escribir marca Copyright

Marca el archivo codificado como protegido por copyright.

Escribir suma de verificación

Permite que otras aplicaciones verifiquen la integridad del archivo.

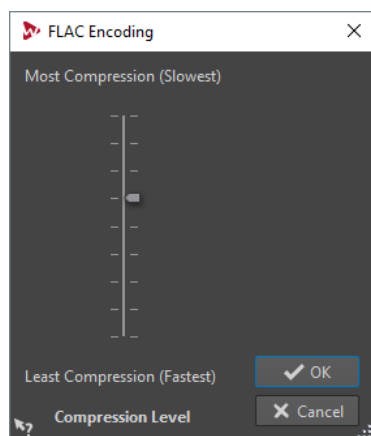
Codificar picos (datos auxiliares)

Esto debe estar activado para que haya compatibilidad con sistemas específicos, por ejemplo, DIGAS.

Diálogo Codificación FLAC

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio FLAC.

El diálogo **Codificación FLAC** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **FLAC** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Nivel de compresión

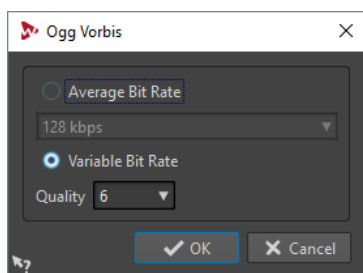
Permite especificar el nivel de compresión. Cuanto más alto sea, más lenta será la codificación.

Diálogo Ogg Vorbis

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio Ogg Vorbis.

El diálogo **Ogg Vorbis** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo

Formato de archivo de audio, seleccione **Ogg Vorbis** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Tasa de bits promedio

Si esta opción está activada, la tasa de bits promedio del archivo se mantiene constante durante la codificación. Ya que el tamaño del archivo es proporcional al tiempo es más fácil localizar un punto dado, pero la calidad resultante puede ser menor que con la opción **Tasa de bits variable**.

Tasa de bits variable

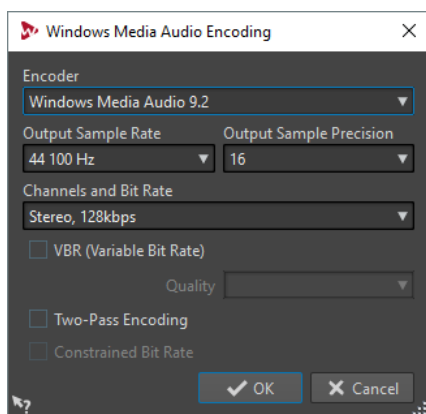
Si esta opción está activada, la tasa de bits del archivo variará durante la codificación, dependiendo de la complejidad del sonido. Esto puede resultar en una mejor relación calidad/tamaño en el archivo comprimido.

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

Diálogo Codificación Windows Media Audio

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio Windows Media Audio (WMA). Este diálogo está disponible solamente en sistemas Windows.

Se puede abrir el diálogo **Windows Media Audio** desde casi todos los sitios en que selecciona un formato de archivo de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo** > **Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **Windows Media Audio (WMA)** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Codificador

Establece el codificador.

Frecuencia de muestra de salida

Establece la frecuencia de muestreo de salida del archivo codificado. Cuanto más alta sea la frecuencia de muestreo, más alta será la calidad, pero mayor resultará el archivo de salida.

Profundidad de bits de salida

Establece la profundidad de bits de salida del archivo codificado. Este parámetro no está disponible para todos los codificadores.

Canales y tasa de bits

Los elementos disponibles aquí dependen del método de codificación seleccionado y la frecuencia de muestreo de salida.

VBR (Tasa de bit variable)

Si esta opción está activada, la tasa de bits del archivo variará durante la codificación, según la complejidad del material. Esto puede producir una mejor relación calidad/tamaño del archivo de salida.

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

Codificación en dos pasos

Si esta opción está activada, la calidad de la codificación aumenta, pero el proceso demora el doble.

Tasa de bit restringida

Esta opción se hace disponible cuando se activan las opciones **VBR** y **Codificación en dos pasos**. Esto se usa para mantener la tasa de bits dentro de límites para evitar picos. Esto se recomienda para medios, como CD o DVD.

Crear un montaje de audio a partir de un archivo de audio

Puede exportar archivos de audio a un montaje de audio, incluidos todos los marcadores que se han configurado en el archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio que quiera exportar a un montaje de audio.
 2. Opcional: si solo quiere utilizar un rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango de selección en la ventana de la onda.
 3. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
 4. Seleccione **Montaje de audio > A partir del archivo activo**.
 5. En la sección **A partir del archivo activo**, haga clic en **Insertar archivo de audio en nuevo montaje**.
 6. Haga clic en **Crear**.
 7. En el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, seleccione si quiere importar todo el archivo o solo el rango de audio seleccionado.
 8. Opcional: decida si quiere realizar alguna de las siguientes operaciones con los marcadores:
 - **Importar marcadores**
 - **Dividir en marcadores de regiones genéricos**
 9. Haga clic en **Aceptar**.
-

Insertar archivos de audio en otro archivo de audio

Se pueden usar varios archivos de audio para ensamblar uno.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio al que quiera insertar otro archivo de audio.

2. Si quiere insertar un archivo de audio en la posición del cursor de edición, asegúrese de que **Ajustar a bordes magnéticos** está activado, y que **Cursor** está activado en el menú emergente **Bordes magnéticos**.
El cursor de edición se ajusta al punto de cruce por cero más cercano. Así se evitan fallos.
 3. Seleccione la pestaña **Insertar**.
 4. En la sección de **Archivo de audio**, seleccione una de las siguientes opciones de inserción:
 - **Al inicio**
 - **Al final**
 - **En el cursor**Si selecciona **En el cursor**, el archivo de audio se corta en la posición de inserción. La parte después del corte se mueve hacia la derecha.
 5. En el menú emergente, seleccione el archivo de audio que desee insertar.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio](#) en la página 80

Convertir selecciones en archivos nuevos

Puede convertir selecciones en nuevos archivos arrastrando y soltando o usando la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**.

Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección en la ventana de onda.
 2. Arrastre la selección a la barra de pestañas arriba de la ventana de onda y suelte el botón del ratón.
-

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de estéreo.

Convertir selecciones en archivos nuevos usando el menú

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección en la ventana de onda.
 2. Haga clic derecho en la selección y seleccione **Copiar selección a nueva ventana**.
 3. Desde el submenú, seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Duplicar**
 - **Versión estéreo**
 - **Mezcla a mono**
 - **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**
-

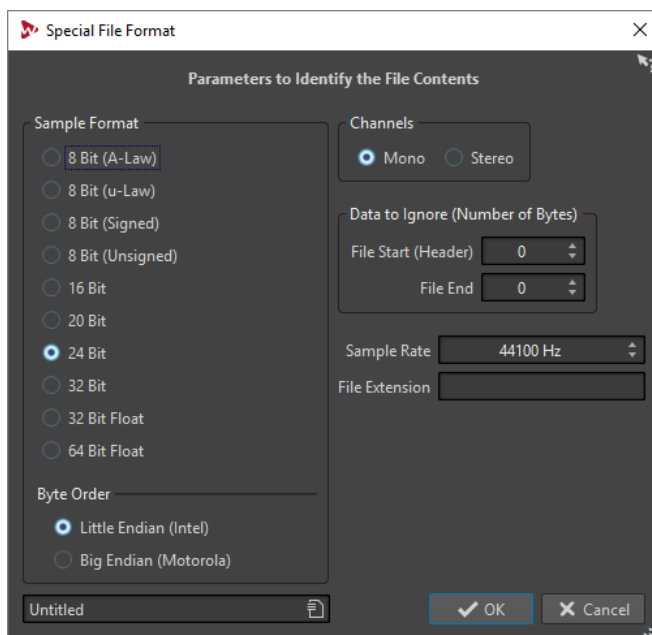
RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana estéreo o mono.

Diálogo Formato de archivo especial

Al abrir archivos con la opción **Audio desconocido**, puede especificar cómo interpretar el formato del archivo de audio que desea abrir.

- Para abrir el diálogo **Formato de archivo especial**, seleccione **Archivo > Importar**, haga clic en **Audio desconocido**, y seleccione el archivo que quiera abrir.



Formato de muestra

Especifica la representación binaria de las muestras en el archivo.

Disposición de Bytes

Especifica el orden en que deberán interpretarse los bytes. Esto solamente se aplica a 16 bits o más.

Canales

Especifica la cantidad de canales de audio en el archivo de audio.

Datos a ignorar (número de bytes)

Especifica cuántos bytes al inicio y fin del archivo de audio se ignoran.

Frecuencia de muestreo

Especifica la frecuencia de muestreo del archivo de audio.

Extensión de archivo

Especifica la extensión predeterminada del nombre del archivo de audio. Cuando el selector de archivos se abre después de cerrar este diálogo, solamente se muestra el archivo con esta extensión.

Convertir de estéreo a mono y de mono a estéreo

Puede convertir archivos de audio de mono a estéreo y de estéreo a mono. Al convertir un archivo mono en estéreo se obtiene un archivo de audio que contiene el mismo material en ambos canales para, por ejemplo, efectuar más tareas de procesamiento para conseguir estéreo real. Convertir un archivo estéreo a mono mezcla los canales estéreo a un canal mono.

Convertir una selección de estéreo a mono

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en la ventana de onda.
2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.

3. Seleccione **Archivo de audio > A partir del archivo activo**.
 4. Seleccione una de estas opciones:
 - Para mezclar los canales estéreo izquierdo y derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono**.
 - Para mezclar el canal izquierdo con el inverso del canal derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**.
La onda mono resultante contiene las diferencias entre los canales. Esto permite, por ejemplo, verificar si un archivo de onda es un archivo estéreo auténtico, y no un archivo mono convertido a formato estéreo.
-

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de mono.

Convertir de estéreo a mono al guardar

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en la ventana de onda.
 2. Seleccione **Archivo > Guardar como**.
 3. En la ventana **Guardar como**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
 4. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**.
 5. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú **Canales** y seleccione uno de los ajustes mono.
Por ejemplo, al seleccionar **Mono (Mezcla -3 dB)**, el archivo de audio resultante se atenúa 3 dB.
 6. Haga clic en **Aceptar**.
 7. Haga clic en **Guardar**.
-

Convertir una selección de mono a estéreo

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección mono en la ventana de onda.
 2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
 3. Seleccione **Archivo de audio > A partir del archivo activo**.
 4. Haga clic en **Versión estéreo**.
 5. Haga clic en **Crear**.
-

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de estéreo.

Intercambiar canales en un archivo estéreo

Puede intercambiar dos canales de un archivo de audio, es decir, puede mover el audio del canal izquierdo al canal derecho, y el audio del canal derecho al canal izquierdo.

- Para intercambiar los canales de todo el archivo de audio en el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Corte**, haga clic en **Intercambiar los canales estéreo**.
- Para intercambiar únicamente los canales de un rango seleccionado en el archivo de audio, cree un rango en la ventana de onda y seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Corte**, haga clic en **Intercambiar los canales estéreo**.

Opciones de pegado especial

En el menú emergente **Pegar** del **Editor de audio**, se encuentran opciones de pegado adicionales.

- Para acceder a la opción de pegado especial, abra el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Portapapeles**, haga clic derecho en **Pegar**.

Sobrescribir

Sobrescribe datos en el archivo de destino, en lugar de moverlos a fin de hacer sitio para el audio insertado. La cantidad de datos sobrescritos depende de la selección en el archivo de destino:

- Si no se ha hecho ninguna selección en el archivo de destino, se sobrescribirá una sección de la misma duración que la selección pegada.
- Si hay una selección en el archivo de destino, se sustituye por la selección pegada.

Añadir

Añade el audio pegado al final del archivo.

Añadir al Inicio

Añade el audio pegado al principio del archivo.

Copias múltiples

Abre un diálogo en el que se puede indicar el número de copias que crear.

Mix

Fusiona dos archivos empezando por la selección o, si no la hay, en la posición del cursor.

- Al seleccionar la opción **Mezclar** se abre un diálogo que permite especificar la ganancia del audio en el portapapeles y en el destino.
- Siempre se fusionan todos los datos del portapapeles, sea cual sea la longitud de la selección.

Mover audio

Puede reorganizar el audio de un archivo arrastrándolo, cortándolo y pegándolo.

Mover audio arrastrándolo

PREREQUISITO

Decida si quiere usar **Ajustar selección al cruce por cero**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. Arrastre la selección a una posición fuera de ella en el mismo archivo, o a otra ventana de onda.

RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

Mover audio mediante cortar y pegar

PREREQUISITO

Decida si quiere usar **Ajustar selección al cruce por cero**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Use uno de estos métodos de copia:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Cortar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd-X**.
 3. Indique cómo quiere insertar la selección:
 - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
 - Si quiere sustituir una sección de audio, selecciónela.
 4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Pegar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd-V**.
-

RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

Mover audio mediante empuje

Las herramientas Empujar hacia la izquierda/derecha se pueden usar para mover audio poco a poco dentro de un archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Empujar**, haga clic en **Empujar hacia la izquierda** o **Empujar hacia la derecha**.
-

RESULTADO

El audio se desplaza un píxel. La equivalencia exacta depende del nivel de zoom aplicado. Por ejemplo, si la barra de estado muestra **x1:256**, la selección se desplaza 256 muestras. La sección desplazada sobrescribe el audio que haya en esa posición.

Copiar audio

Puede copiar secciones de audio dentro del mismo archivo de un archivo de audio a otro.

Gestión de audio estéreo/mono

Cuando arrastra o copia archivos estéreo o mono a otras ubicaciones, la ubicación objetivo determina cómo se insertan los archivos.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación, cuando se arrastra de un archivo a otro:

Sección arrastrada	Onda de destino	Acción
Estéreo	Estéreo	El audio arrastrado se inserta siempre en ambos canales.
Estéreo	Mono	Solo se inserta el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de la posición de destino vertical, que se indica mediante la forma del cursor. La selección solo se puede insertar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación al copiar y pegar entre archivos:

Sección copiada	Onda en que pegar	Acción
Estéreo	Estéreo	Si el cursor de onda abarca ambos canales del archivo de destino, el material se inserta en ambos canales.
Estéreo	Estéreo	Si el cursor de onda está en un solo canal, el audio se pega únicamente en ese canal. El material del canal izquierdo se pega en el canal izquierdo y el material del canal derecho se pega en el canal derecho.
Estéreo	Mono	Solo se pega el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de si el cursor de onda está en un canal o en ambos. El audio se puede pegar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

Conflictos de frecuencia de muestreo

Si copia o mueve audio de una ventana a otra y los archivos tienen distintas frecuencias de muestreo, el sonido copiado/movido se reproducirá con el tono (velocidad) incorrecto. El programa se lo advierte al usuario.

Aunque se pueden mezclar frecuencias de muestreo como efecto premeditado, en la mayoría de los casos no es así. Hay dos formas de evitarlo:

- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de origen a la frecuencia del archivo de destino antes de editar.
- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de destino a la frecuencia del archivo de origen antes de añadir el audio.

Copiar audio mediante copiar y pegar

PREREQUISITO

Decida si quiere usar **Ajustar selección al cruce por cero**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Use uno de estos métodos de copia:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Copiar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd-C**.
 3. Indique cómo quiere insertar la selección:
 - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
 - Si quiere sustituir una sección de audio, selecciónela.
 4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Pegar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd-V**.
-

Copiar audio arrastrándolo

PREREQUISITO

Decida si quiere usar **Ajustar selección al cruce por cero**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Haga clic en el centro de la selección y arrastre a una posición fuera de ella en el mismo archivo o en otra ventana de onda.
-

RESULTADO

La selección se inserta en el punto indicado. El audio que empezaba en ese punto se mueve hacia la derecha.

Cambiar las propiedades de audio

Puede cambiar la frecuencia de muestreo y la profundidad de bits de los archivos de audio.

Al contrario de lo que ocurre al usar **Guardar como**, al cambiar estos valores el archivo de audio no se procesa de ningún modo. Sin embargo, sí se cumple lo siguiente:

- Si cambia la frecuencia de muestreo, el archivo se reproduce con un nuevo tono.
- Si cambia la profundidad de bits, la próxima vez que guarde el archivo, se convertirá a la nueva resolución.

NOTA

Esta operación no se puede deshacer. Si guarda un archivo con una profundidad de bits menor, el archivo se convierte permanentemente.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra un archivo de audio.
2. Seleccione la pestaña **Archivo**.
3. Haga clic en **Info**.
4. En la sección **Propiedades de audio**, especifique una nueva **Frecuencia de muestreo** y/o **Profundidad de bits**.

5. Haga clic en **Aplicar cambios**.

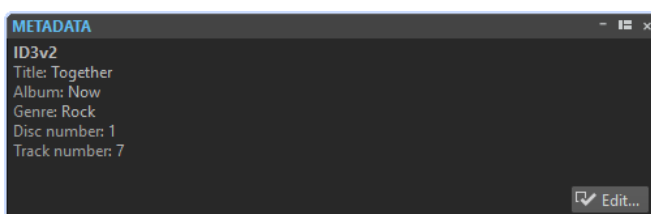
VÍNCULOS RELACIONADOS
[Pestaña Info](#) en la página 30

Metadatos

Los metadatos son atributos que describen el contenido del audio, por ejemplo, el título de la pista, el autor o la fecha de grabación de la pista. Los datos dependen del formato del archivo de audio seleccionado.

Al abrir un archivo de audio o un montaje de audio, se cargan los metadatos encontrados en el archivo. Puede crear distintos presets de metadatos para archivos y montajes de audio. Al crear un archivo a partir de una plantilla, el archivo puede heredar los metadatos del preset, si hay.

En la ventana **Metadatos** se muestra una vista previa de estos. Para ver los metadatos completos de un archivo y poder editarlos, seleccione **Ventanas de herramientas > Metadatos** y haga clic en el botón **Editar**.



No todos los formatos de archivo pueden guardar metadatos. Según el formato del archivo de salida, se guardan en el archivo de audio todos o solo algunos de los metadatos. Los siguientes formatos de archivo pueden contener metadatos:

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .aac

Para MP3 están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- ID3 v1 e ID3 v2, compatibles con imágenes

AAC se usa en contenedores MPEG-4 (compatible con iTunes) y 3GPP.

NOTA

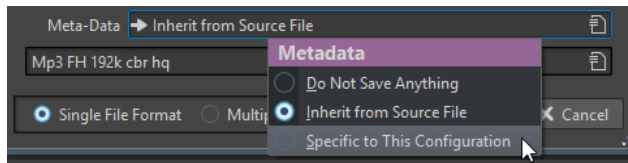
- AAC no es compatible con ID3v2. Sin embargo, en WaveLab Elements se usa el mismo editor.
- Los códigos de metadatos que van seguidos de «(i)» indican que son campos compatibles con iTunes. Las letras e imágenes también son compatibles con iTunes.

Para WAV están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- RIFF
- BWF
- Marcadores BWF
- CART (norma AES, para aplicaciones de radioteledifusión)

- ID3, compatible con imágenes

Al guardar o grabar un archivo de audio en el diálogo **Formato de archivo de audio**, puede indicar si quiere usar metadatos, heredar metadatos de un archivo de origen o editar los metadatos del archivo.



Los metadatos se pueden introducir en forma manual o generarse automáticamente.

Las siguientes opciones se pueden generar automáticamente:

- Marcadores de tiempo (pestaña **CART**)
- USID (**BWF**, pestaña **Básico**)

(*) Estas opciones conllevan un análisis del archivo mientras se escribe, por lo que el proceso de escritura (grabación) puede tardar más de lo normal.

WaveLab Elements incluye varios presets de metadatos. Se usan como ejemplos y se pueden personalizar según las necesidades del usuario. Puede cargar presets de metadatos desde el menú emergente **Presets de metadatos** en el diálogo **Formato de archivo de audio**, o desde el diálogo **Metadatos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

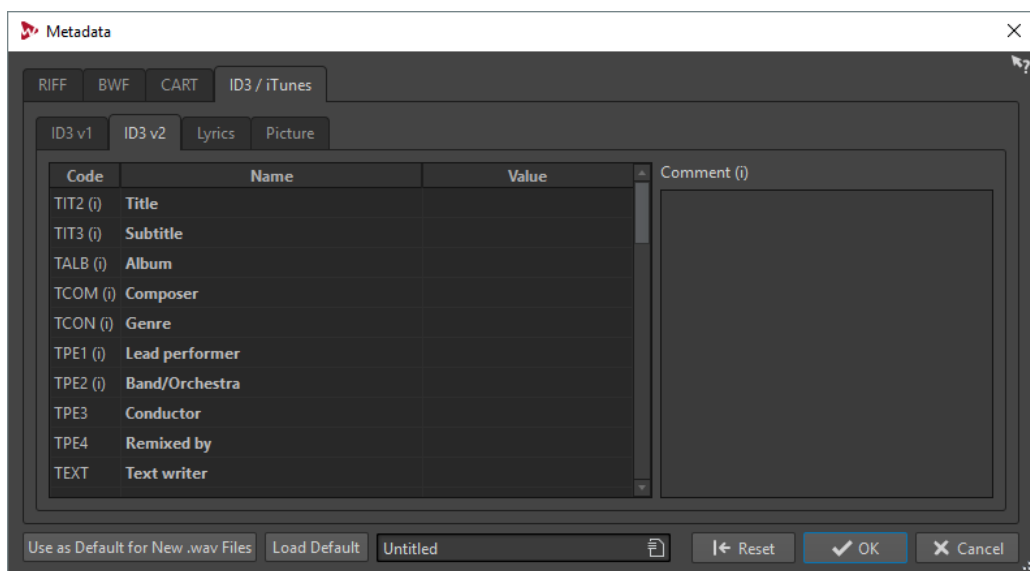
[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

Diálogo Metadatos

Este diálogo le permite definir los metadatos a incrustar en el archivo de audio.

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

Dependiendo del tipo de archivo, los metadatos se gestionan de una forma u otra.



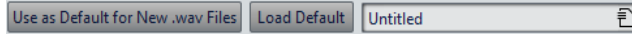
Diálogo de Metadatos de archivos WAV

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos del **Editor de audio**, puede editar los metadatos guardados en el archivo de audio. Estos metadatos se guardarán en el disco posteriormente.

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos de la ventana del **Montaje de audio**, puede editar los metadatos para los archivos de audio que se crean al renderizar el montaje de audio. Si renderiza a formatos WAV o MP3, los metadatos se asociarán a estos archivos.

Presets de metadatos

En el diálogo **Metadatos** puede guardar presets de metadatos y aplicarlos a otros archivos. Los presets de metadatos se pueden aplicar a archivos WAV, MP3, y AAC.



La opción **Usar como por defecto para nuevos archivos .wav** permite definir un conjunto de metadatos por defecto.

Cuando crea un nuevo archivo y no añade ningún metadato, los metadatos por defecto se aplican al archivo al guardarlo o renderizarlo. Por ejemplo, puede guardar o grabar archivos WAV con metadatos BWF y agregar automáticamente un identificador universal de material.

Para editar el preset de metadatos por defecto, seleccione **Cargar valores por defecto** y edite el preset.

CART y marcadores

WaveLab Elements lee los marcadores CART que pueda haber y los fusiona con los marcadores existentes en el archivo.

El estándar CART puede contener hasta 8 marcadores. WaveLab Elements los guarda si sus nombres son conformes con el estándar CART.

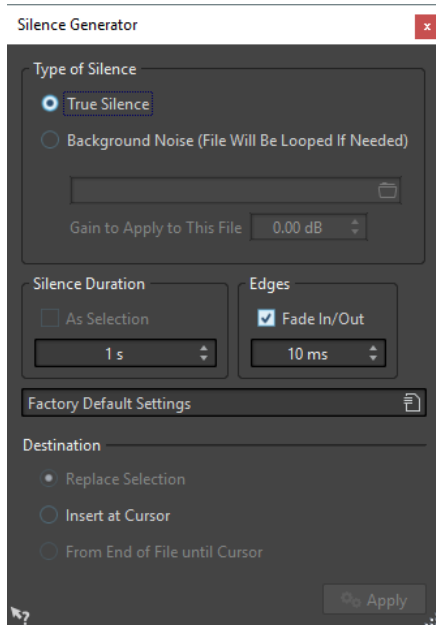
Si está activada la opción **Generar marcadores de tiempo** en la pestaña **CART** del diálogo **Metadatos**, se generan marcadores si al menos un campo de texto CART tiene contenido. De no ser así, los datos CART no se utilizan.

Para poder fusionar los marcadores CART con los marcadores de un archivo al renderizar, la opción **Copiar marcadores** debe estar activada en el diálogo **Renderizar**.

Diálogo Generador de silencio

Este diálogo le permite insertar silencio o ruido de fondo en un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Generador de silencio**, seleccione la pestaña **Insertar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Generador de silencio**.



Tipo de silencio

- **Silencio verdadero** le permite insertar silencio digital.
- **Ruido de fondo (el archivo bucleará si es necesario)** le permite seleccionar un archivo de audio que contiene ruido ambiente.
Ganancia a aplicar a este archivo baja o sube la ganancia del ruido de fondo.

Duración del silencio

Como selección usa la duración de la selección de audio activa como duración de la sección de silencio. Indique la duración de la sección en silencio en el campo de valores a continuación.

Límites

Fundido de entrada/Fundido de salida realiza un fundido cruzado al inicio y al final de la sección de silencio para transiciones más suaves. Indique el tiempo de fundido en el campo de valores siguiente.

Destino

- **Reemplazar selección** reemplaza la selección de audio actual con la sección de silencio.
- **Insertar en cursor** inserta la sección de silencio en la posición del cursor.
- **Desde el final del archivo hasta el cursor** amplía el archivo de audio con silencio hasta la posición del cursor. Activar esta opción también define la duración del silencio y pasa por alto la configuración **Duración del silencio**.

Silencio verdadero vs. ruido de fondo

Las grabaciones pueden sonar poco naturales si se inserta silencio verdadero. Este es en particularmente cierto en el caso de grabaciones de voz y en exteriores, en que suele existir un cierto ruido de fondo. Para producir resultados más naturales, se puede insertar un archivo con este ruido.

El archivo que debe tener las mismas propiedades (estéreo/mono, frecuencia de muestreo, etc.) que el archivo en que se lo desea insertar. El archivo puede ser de cualquier largo; si la región en silencio es más larga que el archivo, se crea un bucle.

Reemplazar una selección con silencio

Puede reemplazar una sección de un archivo de audio con silencio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
 2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
 4. Establezca la duración del silencio a **Como selección**, y el destino como **Reemplazar selección**.
 5. Haga clic en **Aplicar**.
-

Insertar silencio

Se puede insertar una longitud especificada de silencio en cualquier posición del archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, ponga el cursor donde desea que empiece el silencio insertado.
 2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
 4. Desactive **Como selección**, e indique la duración.
 5. Establezca el destino como **Insertar en cursor**.
 6. Haga clic en **Aplicar**.
-

Silenciar una selección

La función **Silenciar selección** reemplaza la selección con silencio verdadero.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, haga una selección.
 2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Silenciar selección**.
-

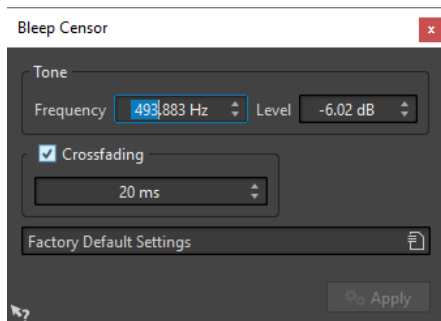
Pitido de censura

El pitido de censura le permite reemplazar una parte de un archivo de audio por un tono que tape la palabra soez o malsonante, por ejemplo.

Diálogo Pitido de censura

El diálogo **Pitido de censura** le permite definir el tono del pitido de censura.

- Para abrir el diálogo **Pitido de censura**, seleccione la pestaña **Insertar** del **Editor de audio** y haga clic en **Pitido de censura** en la sección **Señal**.



Frecuencia

Le permite especificar la frecuencia del tono del pitido de censura.

Nivel

Le permite especificar el nivel del tono del pitido de censura.

Fundido cruzado

Si esta opción está activada, WaveLab Elements crea un fundido cruzado al inicio y al final de la región del pitido de censura para tener una transición más suave. Puede especificar el tiempo del fundido cruzado.

Presets

Este menú emergente le permite guardar y restaurar presets de pitido de censura.

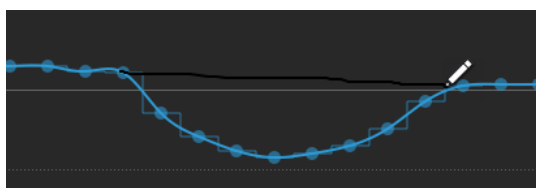
Reemplazar audio por tono

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
 2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Pitido de censura**.
 4. En el diálogo **Pitido de censura**, especifique la frecuencia y el nivel del tono del pitido de censura.
 5. Opcional: Active **Fundido cruzado** y especifique el tiempo de fundido cruzado. Esto crea un fundido cruzado al inicio y al final de la región del pitido de censura.
 6. Haga clic en **Aplicar**.
-

Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz

La herramienta de **Lápiz** le permite redibujar la forma de onda en la ventana de onda. Este se puede utilizar para reparar rápidamente errores en la forma de onda. La herramienta de **Lápiz** se puede utilizar si la resolución de zoom está ajustada a 1:8 (un píxel en la pantalla equivale a 8 muestras) o superior.



- Para redibujar la forma de onda, seleccione la herramienta **Lápiz** en la pestaña **Editar** del **Editor de audio**, haga clic en la forma de onda y dibuje la nueva forma de onda.

- Para redibujar la forma de onda de ambos canales simultáneamente, pulse **Mayús** durante el dibujo.

Análisis de audio

WaveLab Elements proporciona todo tipo de herramientas útiles para analizar audio y detectar errores.

Por ejemplo, puede usar los medidores de audio o el análisis de frecuencia 3D. También dispone de una serie de herramientas con las que podrá examinar cualquier muestra de audio para detectar errores o anomalías.

Análisis global

En WaveLab Elements puede realizar análisis de audio avanzados para identificar áreas con propiedades específicas. Esto facilita la detección de áreas con problemas como, por ejemplo, fallos o muestras con recorte. También es posible comprobar información general como, por ejemplo, la altura de un sonido.

Si analiza una sección de un archivo de audio, WaveLab Elements examina la sección o el archivo de audio y extrae información que se muestra en el diálogo. WaveLab Elements también marca secciones del archivo con características específicas: por ejemplo, secciones de volumen muy alto o casi en silencio. También puede hacer búsquedas entre estos puntos, establecer marcadores y verlos más de cerca aplicando zoom. En la mayoría de pestañas hay parámetros para determinar exactamente cómo se realiza el análisis. Cada pestaña se centra en un área de análisis particular.

El análisis global se hace en el diálogo **Análisis Global**. Este diálogo se compone de las siguientes pestañas, que ofrecen distintos tipos de análisis:

- La pestaña de **Picos** le permite encontrar muestras con valores muy altos.
- La pestaña **Sonoridad** le permite encontrar secciones de alta intensidad.
- La pestaña **Tono** le permite encontrar el tono exacto de un sonido o una sección.
- La pestaña **Extra** proporciona información sobre componentes de CC (DC offset) y la profundidad de bits significativa.
- La pestaña **Errores** le permite encontrar fallos y secciones en las que el audio ha sufrido recortes (clipped).

La mayoría de los tipos de análisis proporcionan un número de posiciones en el archivo que indican picos, anomalías, etc. A estos puntos se les llama «puntos calientes».

Abrir el diálogo Análisis Global

El diálogo **Análisis Global** ofrece diversas opciones de análisis.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione un rango del archivo de audio que quiera analizar. Si quiere analizar todo el archivo, pulse **Ctrl/Cmd-A**. Si está activada la opción **Procesar el archivo entero si no hay selección** en las **Preferencias de archivos de audio**, se analiza automáticamente el archivo entero siempre que no se haya hecho ninguna selección.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.

3. En la sección **Análisis**, haga clic en **Análisis global**.
 4. Opcional: haga clic en **Abrir un nuevo diálogo de análisis global** en la parte superior del diálogo **Análisis global** para abrir otro diálogo de **Análisis global**.
-

Elegir el tipo de análisis

Se pueden realizar varios tipos de análisis. Dado que cada uno de ellos tarda un tiempo, asegúrese de incluir en el análisis únicamente los tipos necesarios.

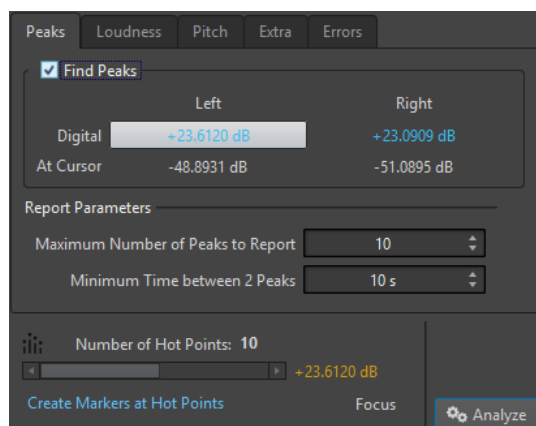
Seleccione los tipos de análisis en el diálogo **Análisis global** activándolos en sus pestañas correspondientes.

- Para incluir el análisis de picos, seleccione la pestaña **Picos** y active **Encontrar picos**.
- Para incluir el análisis de sonoridad, seleccione la pestaña **Sonoridad** y active **Analizar sonoridad**.
- Para incluir el análisis de tono, seleccione la pestaña **Tono** y active **Encontrar tono promedio**.
- Para incluir el análisis extra, seleccione la pestaña **Extra** y active **Encontrar DC offset**.
- Para incluir el análisis de errores, seleccione la pestaña **Errores** y active **Encontrar posibles fallos (glitches)** y **Encontrar muestras truncadas (clip)**.

Análisis global – Picos

En esta pestaña puede hacer ajustes que le ayudarán a buscar valores de picos digitales en el audio, es decir, muestras únicas con valores muy altos.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Picos**.



Encontrar picos

Permite analizar picos.

Digital

Muestra el pico más alto en la sección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de picos detectados en la selección se muestra en la sección **Número de puntos calientes**, en la esquina inferior izquierda del diálogo. Puede usar los puntos calientes para mover el cursor entre los picos.

En el cursor

Muestra el nivel en la posición que ocupa el cursor en el archivo de audio durante el análisis.

Número máximo de picos a notificar

Restringe el número de puntos calientes que notificar. Por ejemplo, estableciéndolo en 1 solo notifica el pico más alto.

Tiempo mínimo entre 2 picos

Controla la distancia entre picos, para que no aparezcan demasiado juntos entre ellos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a 1 s, siempre habrá al menos un segundo entre los picos notificados.

Resultado del análisis

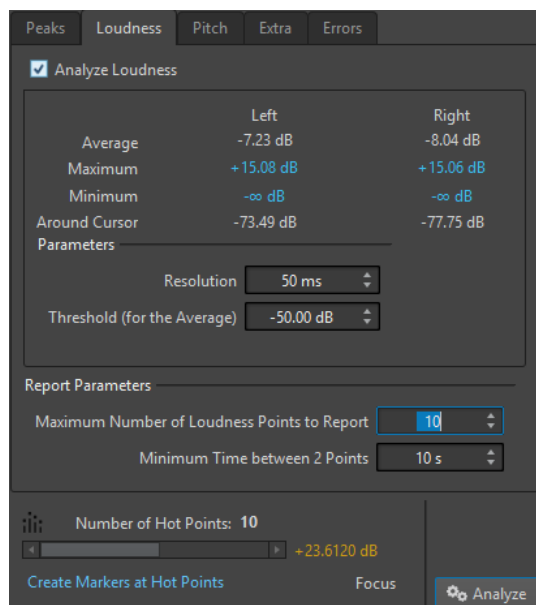
Los campos **Encontrar picos** muestran el más alto en la sección analizada y el nivel de la muestra en la posición del cursor en la onda al realizar el análisis.

Análisis global – Sonoridad

En esta pestaña puede hacer ajustes que le ayudarán a encontrar secciones que el oído humano percibe como más altas o más bajas en volumen. Para encontrar secciones cuya variación en volumen resulta significativa al oído, se debe examinar una sección de audio más larga.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Sonoridad**.

Parámetros de sonoridad



Analizar sonoridad

Permite analizar el valor eficaz o media cuadrática de la sonoridad.

Promedio

Muestra la sonoridad global de la selección analizada.

Máximo

Muestra el nivel de la sección más sonora de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de mayor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos calientes**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

Mínimo

Muestra el nivel de la sección más silenciosa de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de menor volumen detectadas dentro de la

selección se muestra en la sección **Número de puntos calientes**, en la esquina inferior izquierda del diálogo. Esto proporciona información adecuada sobre la relación señal/ruido (SNR) del material de audio.

Alrededor del cursor

Muestra la sonoridad en la posición que ocupa el cursor en el archivo de audio durante el análisis.

Resolución

La duración de audio que medir y promediar. Si se reduce este valor, se detectarán fragmentos cortos de audio alto/bajo. Si se aumenta el valor, los sonidos tendrán que ser altos/bajos durante más tiempo para que den como resultado un punto caliente.

Umbral (para el promedio)

Asegura el cálculo correcto del valor promedio para grabaciones con pausas. El valor establecido aquí determina un umbral por debajo del cual cualquier audio detectado se considerará silencio, y por consiguiente se excluirá de los cálculos del valor promedio.

Número máximo de puntos de sonoridad a notificar

Restringe el número de puntos calientes que notificar. Se notifican los puntos más altos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a 1, solo se notifica la sección de mayor sonoridad o una de las secciones con el mismo valor más alto.

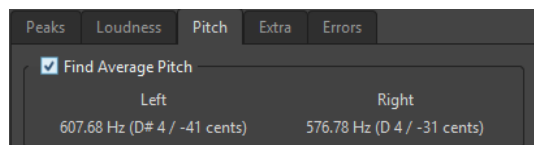
Tiempo mínimo entre dos puntos

Controla la distancia entre puntos para que no aparezcan demasiado juntos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a 1 s, siempre habrá al menos un segundo entre los puntos notificados.

Análisis global – Tono

En esta pestaña puede hacer ajustes que le ayuden a encontrar el tono promedio de una sección de audio.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Tono**.



Los ajustes de esta pestaña le permiten recopilar información para la corrección de tono, por ejemplo, para afinar un sonido con otro. El visor muestra el tono de cada canal, en hercios (Hz) y en semitonos y cents (centésimas de semitono). Dado que el valor mostrado es un valor global para toda la sección analizada, los controles de punto caliente de la sección inferior del diálogo no se usan en esta pestaña.

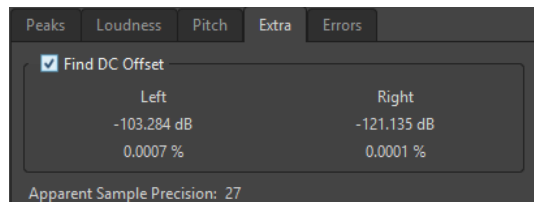
Directrices de uso de la pestaña **Tono**:

- El resultado es un promedio de toda la selección.
- El método funciona con material monofónico pero no con acordes ni armonías.
- El algoritmo presupone que la sección analizada tiene un tono razonablemente estable.
- El material debe estar relativamente aislado de otros sonidos.
- Es preferible analizar la parte más constante de un sonido, en lugar del ataque. Por lo general el tono carece de estabilidad durante el ataque.
- Algunos sonidos sintéticos pueden tener un sonido fundamental débil (primer armónico) que puede confundir al algoritmo.

Análisis global – Extra

Esta pestaña muestra el valor de DC offset promedio de la sección analizada y la **Profundidad de bits aparente**.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Extra**.

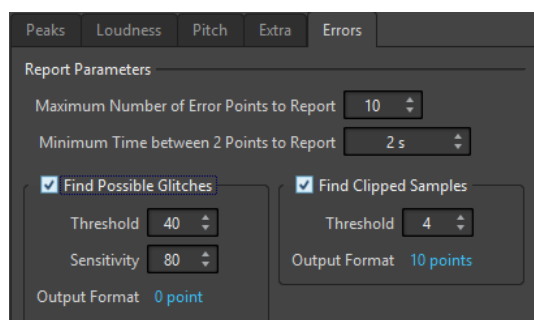


La **Profundidad de bits aparente** intenta detectar la precisión real del audio. Esto es útil, por ejemplo, para comprobar si un archivo de 24 bits utiliza realmente 24 bits o si se grabó con una precisión de 16 bits y luego se amplió a 24 bits.

Análisis global – Errores

Esta pestaña le permite encontrar fallos y secciones con recorte del audio.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Errores**.



Número máximo de puntos de error a notificar

Le permite restringir el número de puntos calientes notificados.

Tiempo mínimo entre 2 puntos a notificar

Controla la distancia entre puntos para que no aparezcan demasiado juntos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a 1 s, siempre habrá al menos un segundo entre los puntos notificados.

Encontrar posibles fallos (glitches)

Permite analizar fallos.

- **Umbral** establece el valor en el que un cambio de nivel se considera un fallo. Cuanto más alto sea el valor, menos sensible es la detección.
- **Sensibilidad** es un valor de duración que representa durante cuánto tiempo la forma de onda debe exceder el umbral para que se notifique como fallo. Cuanto más alto sea el valor, menos sensible es la detección.
- **Formato de salida** muestra el número de casos de clipping detectados por el análisis. Al hacer clic en este valor se muestra el número de clips en la sección **Número de puntos calientes**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

NOTA

Asegúrese de que los puntos detectados por el algoritmo son fallos reales. Haga zoom y reproduzca para comprobar si los puntos detectados realmente indican un problema.

Encontrar muestras con clip

Permite analizar casos de clipping.

- **Umbral** busca un número de muestras consecutivas con valor máximo para determinar si se ha producido clipping. El ajuste **Umbral** determina el número exacto de muestras consecutivas que deben tener lugar para que el programa notifique clipping.
- **Formato de salida** muestra el número de casos de clipping detectados por el análisis. Al hacer clic en este valor se muestra el número de clips en la sección **Número de puntos calientes**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

Detección de errores

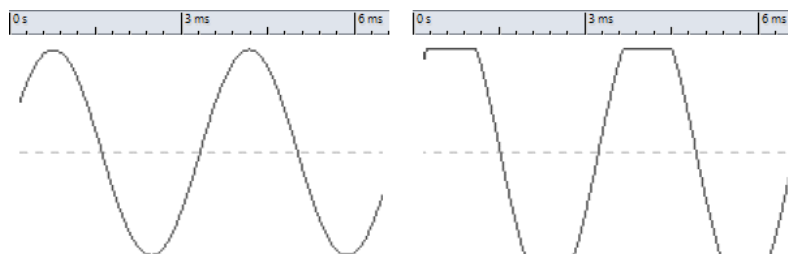
Se pueden detectar errores como fallos (glitches) y secciones con clip de audio.

Glitches

- Son alteraciones de audio. Estas anomalías pueden ocurrir después de transferencias digitales problemáticas, después de una edición descuidada, etc. Se manifiestan como «clics» o «pops» en el audio.

Clipping

- Un sistema digital tiene un número limitado de niveles que es capaz de representar adecuadamente. Cuando los niveles de sonido grabados son demasiado altos o si el sistema no puede gestionar niveles obtenidos mediante procesamiento digital, se produce un efecto de recorte o «clipping» audible como una distorsión pronunciada.



Una forma de onda senoidal antes y después de producirse el recorte.

Resultado del análisis

Notifica el número de casos de glitches y de clipping que se han detectado.

Realizar un análisis global

PREREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global**, y seleccione la pestaña que quiera incluir en el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. Configure los parámetros del diálogo **Análisis Global**.
En la mayoría de pestañas hay parámetros para determinar exactamente cómo se debe realizar el análisis.

2. Si está seleccionada una de las pestañas **Picos** o **Sonoridad**, mueva el cursor a la posición que quiera analizar.
Las pestañas **Pico** y **Sonoridad** notifican valores de la posición del cursor.
 3. Haga clic en **Analizar**.
-

Resultados del análisis global

Según el tipo de análisis se pueden obtener uno o varios valores para el audio analizado.

En los análisis del tipo **Tono** y **Extra**, solo se devuelve un valor. Los demás los tipos de análisis proporcionan un número de posiciones en el archivo que indican picos, anomalías, etc. A estos puntos se les llama puntos calientes.

Comprobar los resultados del análisis global

Los resultados del análisis global se marcan como puntos calientes. Puede examinar estos puntos para ver los resultados del análisis.

PREREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Análisis Global**, haga clic en la pestaña que represente los valores que quiera comprobar.
2. Examine los valores máximos/mínimos mostrados en la sección analizada.
3. Decida cuáles de estos valores quiere comprobar.
4. Haga clic en el valor.
5. Compruebe el valor mostrado en el parámetro **Número de puntos calientes**, en la parte inferior del diálogo.
El valor indica el número de posiciones detectadas durante el análisis.
6. Use la barra de desplazamiento de debajo del valor **Número de puntos calientes** para navegar entre las posiciones detectadas.
El cursor de edición muestra la posición en la ventana de onda.
7. Para ver otra propiedad, haga clic en la pestaña correspondiente y luego en el botón de valor.

NOTA

El resultado del análisis se guarda hasta que se cierra el diálogo o se vuelve a hacer clic en **Analizar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar un análisis global](#) en la página 120

Crear marcadores en puntos calientes

La creación de marcadores en puntos calientes simplifica el examen de los resultados del análisis global.

PREREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Análisis Global**, seleccione el tipo de análisis para el que crear marcadores en puntos calientes.
La operación de agregar marcadores se realiza canal por canal.
 2. Haga clic en el botón **Crear marcadores en puntos calientes**.
Se agregan marcadores temporales en todos los puntos calientes.
-

RESULTADO

La asignación de nombres de marcador sigue la convención: «Número de punto caliente (Canal)». Por ejemplo, un marcador en el tercer punto caliente del canal izquierdo se llamará «3 (L)».

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar un análisis global](#) en la página 120

Poner el foco en puntos calientes

Después de un análisis global, puede poner el foco en un punto caliente específico.

PREREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. Use la barra de desplazamiento bajo **Número de puntos calientes** para mover el indicador de posición a su posición actual.
 2. Haga clic en **Foco**.
La ventana de onda hace zoom para acercarse al punto seleccionado. El diálogo **Análisis global** queda reducido a su parte inferior.
 3. Para regresar a la vista completa del diálogo **Análisis global**, vuelva a hacer clic en el botón **Foco**.
-

Análisis de frecuencia 3D

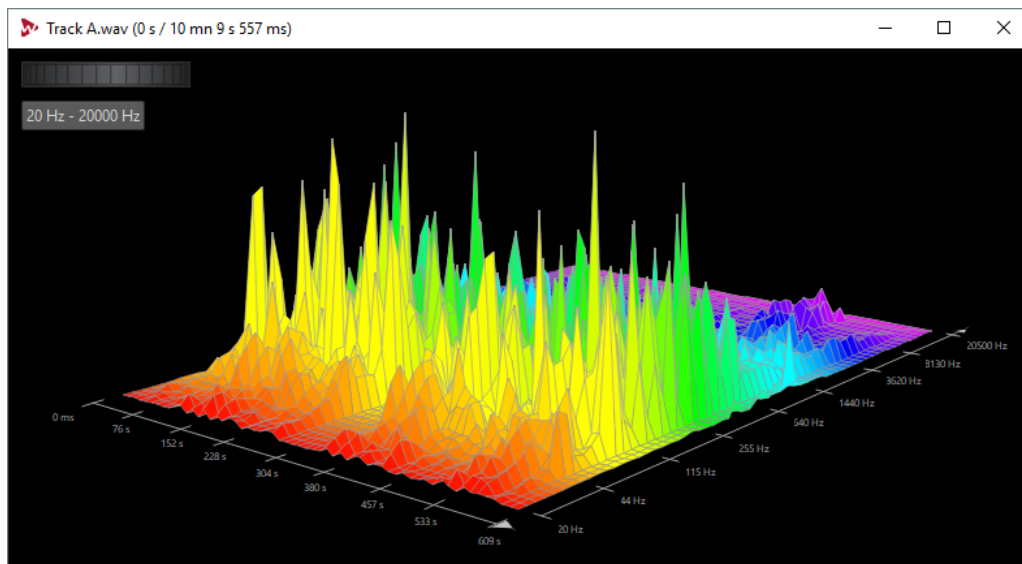
Mediante el análisis de frecuencia en 3D se puede ver un archivo de audio por frecuencias.

Use el análisis de frecuencia en 3D para lo siguiente:

- Ver la distribución del espectro de frecuencias de una mezcla
- Identificar qué frecuencias se pueden reducir o realzar como base para la ecualización
- Ver partes del espectro de frecuencias que contienen algún ruido de fondo que quiere filtrar

Una imagen de onda (dominio de tiempo) ofrece información sobre el inicio y el fin de un sonido en un archivo, pero no sobre el contenido tímbrico de dicho archivo, algo que sí ofrece un gráfico de frecuencia (dominio de frecuencia). El gráfico utilizado en WaveLab Elements se denomina curva FFT (transformada rápida de Fourier). Si selecciona una grabación estéreo, se analiza una mezcla de los dos canales.

La rueda permite ver el espectro de frecuencias desde distintos ángulos. Por ejemplo, puede abrir varias ventanas de análisis de frecuencia 3D, cada una de ellas con una perspectiva diferente. De este modo se obtiene una vista más clara de un gráfico abarrotado.

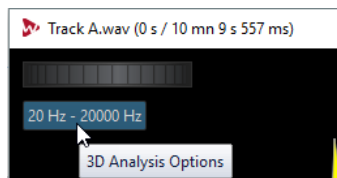


Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D

La duración del audio seleccionado afecta a la precisión de los análisis. Los resultados son más detallados con selecciones cortas. Puede ser conveniente realizar un análisis por separado del ataque en que ocurren las variaciones más drásticas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione la sección del archivo que quiere analizar. Si no selecciona una sección, se analizará todo el archivo de audio.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
3. En la sección **Análisis**, haga clic en **Análisis de frecuencia 3D**.
4. Para editar los parámetros del análisis, haga clic en **Opciones de análisis 3D**.

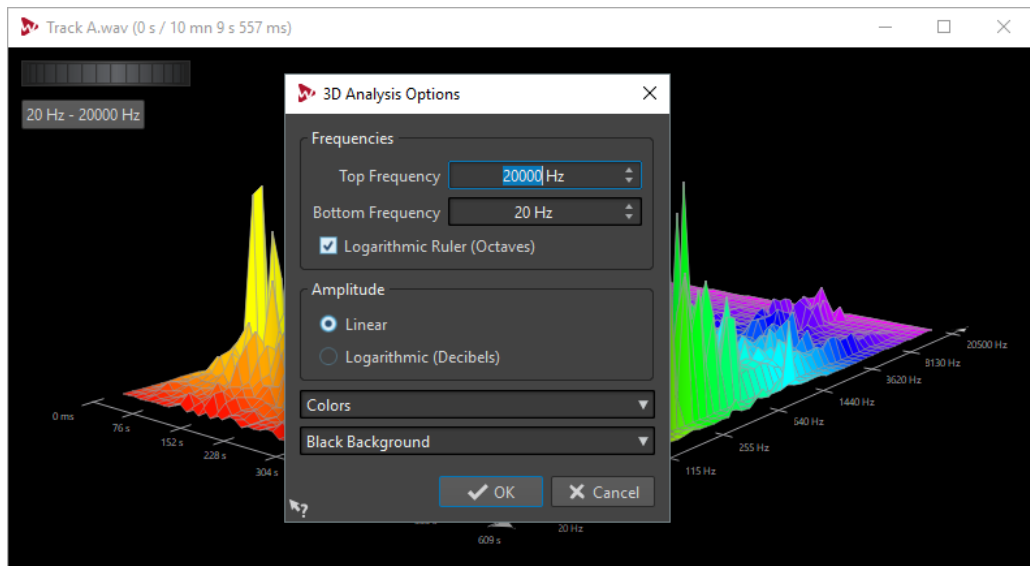


5. Ajuste los parámetros y haga clic en **Aceptar**. El audio vuelve a analizarse.

Opciones de análisis 3D

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

- En el diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, haga clic en el botón **Opciones de análisis 3D**.



Frecuencia superior/inferior

Especifica la frecuencia más alta/baja del rango.

Regla logarítmica (octavas)

Divide la medida de frecuencia en octavas espaciadas por igual.

Amplitud

Seleccione si quiere que los picos sean proporcionales a su amplitud (**Lineal**) o a su energía (**Logarítmica (decibelios)**).

Colores

Define la distribución de color del gráfico.

Fondo

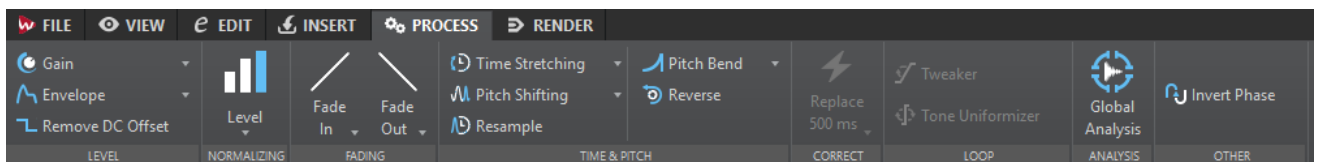
Define el color de fondo.

Procesamiento offline

Los procesados offline son muy útiles para muchos tipos de ediciones y efectos creativos, por ejemplo, si el ordenador es demasiado lento para el procesado en tiempo real, o si la edición requiere de más de un paso.

Tras el procesamiento, el archivo de audio se modifica con carácter permanente.

Pestaña Proceso



Nivel

Ganancia

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

Envelope

Abre el diálogo **Envolvente** en el que puede crear una envolvente de nivel que se puede aplicar a un rango seleccionado o a un archivo de audio entero.

Esto resulta útil si desea igualar partes ruidosas y silenciosas, o crear un fundido de entrada o salida sofisticado, por ejemplo.

Eliminar DC Offset

El DC offset en un archivo afecta a la sonoridad. **Eliminar DC Offset** establece el DC offset a cero.

Normalizar

Nivel

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

Fundir

Fundido de entrada/salida

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

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

- **Lineal** cambia el nivel linealmente.

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

Tiempo y tono

Corrección de tiempo

Abre el diálogo de **Corrección de tiempo** en el que puede cambiar la duración de una selección de audio.

Corrección de tono

Abre el diálogo de **Corrección de tono** en el que puede cambiar el tono de su audio.

Remuestrear

Abre el diálogo de **Frecuencia de muestreo** en el que puede cambiar la frecuencia de muestreo de su audio.

Pitch bend

Abre el diálogo de **Pitch bend** en el que puede cambiar gradualmente el tono de su audio usando una curva de envolvente.

Reverse

Crea un efecto de cinta hacia atrás.

Corregir

Corrección de errores

Le permite seleccionar el método de corrección de errores por defecto.

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

Bucle

Ajustador

Abre el diálogo **Herramienta de bucles** en el que puede ajustar los puntos de inicio y final de bucles, y hacer un fundido cruzado en los bordes del bucle.

Uniformizador de tono

Abre el diálogo **Uniformizador de tono de bucle** en el que puede crear bucles a partir de sonidos que no son óptimos para ser bucleados.

Análisis

Análisis global

Abre el diálogo **Análisis global** en el que puede analizar picos, sonoridad, tono, DC offset, y errores en el archivo de audio.

Otro

Invertir fase

Gira la señal de arriba abajo.

Aplicar procesamiento

El procesamiento puede aplicarse a una selección o a un archivo entero. Para algunas operaciones, es preciso procesar todo el archivo.

NOTA

Si está activada la opción **Procesar archivo entero si no hay selección** en la pestaña **Edición** de las **Preferencias de archivos de audio**, se procesa automáticamente todo el archivo siempre y cuando no se haya seleccionado nada.

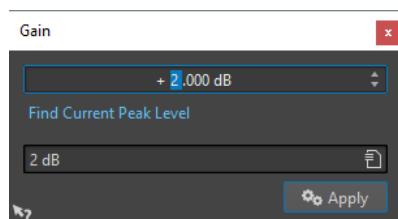
PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
 3. Seleccione el tipo de procesado que desea aplicar.
 4. Si se abre un diálogo, haga los ajustes y haga clic en **Aplicar** para renderizar el efecto al archivo.
-

Diálogo Ganancia

En este diálogo, puede aplicar una ganancia para cambiar el nivel de un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Ganancia**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Ganancia** en la sección **Nivel**.



Haga clic en **Encontrar nivel de pico actual** para obtener un informe sobre el nivel de pico de la selección de audio, o el archivo completo si no hay selección. Esto resulta útil si quiere

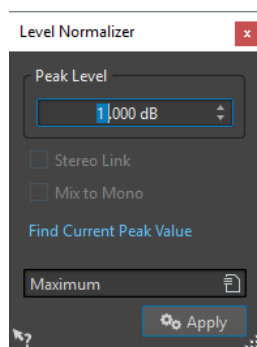
calcular cuánto desea aumentar la ganancia global de un archivo sin clipping (superior a 0 dB), por ejemplo.

Este procesador también permite añadir clipping. El clipping se produce cuando se eleva la ganancia hasta un punto en el que se añade distorsión. Aunque normalmente no se busque este efecto, un clipping suave puede añadir un punch leve, por ejemplo, para acentuar el ataque de un sonido de percusión.

Diálogo Normalizador de nivel

En este diálogo, puede cambiar el nivel de pico de un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Normalizador de nivel**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Nivel** en la sección **Normalización**.



Nivel de pico

Introduzca el nivel de pico (en dB) que desea para la selección de audio.

Enlazar estéreo

Aplica la ganancia a ambos canales.

Mezclar a mono

Mezcla el canal izquierdo y el derecho. El archivo mono resultante tiene el nivel de pico especificado. De este modo, se garantiza una mezcla sin clipping.

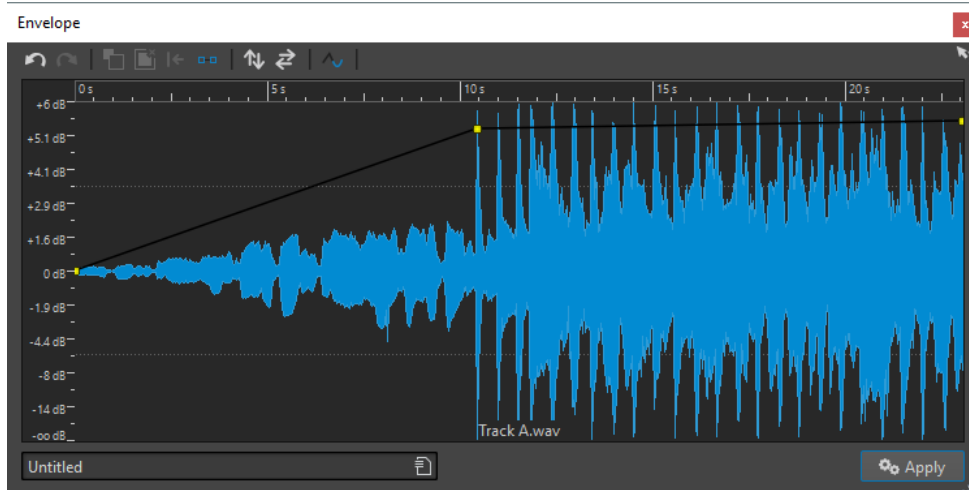
Encontrar el valor de pico actual

Crea un informe sobre el nivel de pico de la selección de audio actual, o del archivo de audio completo si no se ha seleccionado nada.

Diálogo Envolvente

En este diálogo, puede crear una envolvente de nivel que se puede aplicar a un rango seleccionado o a todo el archivo de audio. Esto resulta útil si desea igualar partes ruidosas y silenciosas, o crear un fundido de entrada o de salida sofisticado, por ejemplo.

- Para abrir el diálogo **Envolvente**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Envolvente** en la sección **Nivel**.



El diálogo muestra una forma de onda con una curva de envolvente (inicialmente una línea recta). Una regla vertical muestra el nivel en dB, y la regla horizontal indica la línea de tiempo.

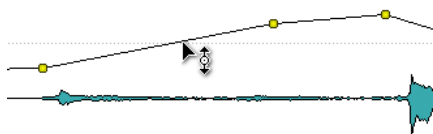
Están disponibles las siguientes opciones:

- **Deshacer la última operación/Rehacer la última operación deshecha**
- **Quitar de la selección los puntos de envolvente**
- **Borrar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar toda la envolvente**
- **Girar la envolvente alrededor de su eje horizontal**
- **Invertir la secuencia de tiempo de la envolvente**
- **Conmutar suavizado de envolvente**

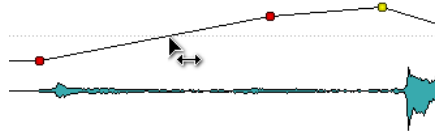
Operaciones básicas de envolvente

Al añadir puntos a la curva de envolvente, puede crear una curva de envolvente que cambie el volumen del material en el tiempo. Cuando coloca el ratón en el visor o mueve un punto, se muestran la posición actual y el cambio de nivel en el campo encima del visor.

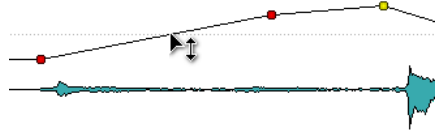
- Para añadir un punto, haga doble clic en la curva de envolvente.
- Haga clic en un punto para seleccionarlo.
- Para seleccionar varios puntos, haga clic y arrastre el rectángulo de selección.
- Para mover un punto, haga clic en él y arrástrelo. Si se selecciona más de un punto, se moverán todos.
- Para mover toda la curva arriba o abajo, haga clic en la curva de envolvente y arrastre hacia arriba o abajo.



- Para mover los segmentos de la curva verticalmente, haga clic en la curva y arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para mover dos puntos horizontalmente, pulse **Mayús**, haga clic en el segmento de curva entre dos puntos y arrastre a la izquierda o la derecha.



- Para mover dos puntos verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en el segmento de curva entre dos puntos, y arrastre hacia arriba o hacia abajo.



Fundidos en archivos de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel.

Puede crear fundidos seleccionando un tipo de fundido individual para cada fundido de entrada o salida.

Crear un fundido de entrada y de salida

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
 3. En función de si desea crear un fundido de entrada o de salida, seleccione una de las siguientes opciones de la sección **Fundido**:
 - Para aplicar el tipo de fundido por defecto, haga clic en el icono **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**.
 - Para seleccionar otro tipo de fundido, haga clic en **Fundido de entrada** o **Fundido de salida** debajo del icono de fundido. En el menú emergente, seleccione el tipo de fundido que quiera crear.
-

Aplicar fundidos sencillos

La función **Fundido sencillo** le permite aplicar rápidamente un fundido de entrada o salida por defecto a un archivo de audio a través de un atajo.

La forma de un fundido se controla con los ajustes **Fundido de entrada** y **Fundido de salida** en la sección **Fundido** de la pestaña **Proceso**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio** haga una de las siguientes selecciones:
 - Desde el inicio del archivo de audio hasta donde quiera que termine el fundido de entrada.
 - Desde la posición en la que quiera que el fundido de salida empiece hasta el final del archivo de audio.
 2. Haga clic en **Ctrl/Cmd-D**.
-

Fundidos cruzados

Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno se atenúa progresivamente para que entre el otro. Puede crear automáticamente un fundido cruzado cuando pega una sección de audio en otra.

Crear fundidos cruzados

El material para el cual desea crear el fundido cruzado puede estar en dos secciones distintas del mismo archivo de audio o en dos archivos de audio diferentes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione la sección a la que quiere hacer un fundido de entrada.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Portapapeles**, haga clic en **Copiar**.
4. Seleccione la sección a la que quiera aplicar el fundido de salida.
La duración de esta selección determina la duración del fundido cruzado real (puede comprobar la duración en la barra de estado). La sección puede estar dentro del archivo de audio seleccionado o en otra ventana de onda. Sin embargo, la selección no debe ser mayor que la selección que acaba de copiar.
5. En función de si desea crear un fundido de entrada o de salida, seleccione una de las siguientes opciones de la sección **Portapapeles**:
 - Para aplicar el tipo de fundido cruzado por defecto, haga clic en el icono **Pegar y fundir cruzado**.
 - Para seleccionar otro tipo de fundido cruzado, haga clic en **Pegar y fundir cruzado** debajo del icono de fundido cruzado. En el menú emergente, seleccione el tipo de fundido cruzado que quiera crear.

RESULTADO

Se creará el fundido cruzado. Cualquier material que originalmente apareciera tras la selección en el archivo en el que pega se moverá para que ahora aparezca tras el material pegado. Cualquier exceso de material en la selección copiada aparece tras el fundido en el nivel completo.

NOTA

Si ambos archivos ya tienen secciones de nivel completo en el área de fundido cruzado (por ejemplo, si ha normalizado ambos archivos), pueden producirse clipping y distorsión. Si esto ocurre, reduzca la amplitud de ambos archivos de 3 dB a 6 dB y vuelva a intentarlo.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Reproduzca el archivo y ajuste el fundido cruzado si es preciso.

Opciones de pegar y fundido cruzado

Estas opciones permiten seleccionar un tipo de fundido cruzado para pegarlo.

- Seleccione la pestaña **Editar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Pegar y fundir cruzado** en la sección **Portapapeles**.

Lineal (igual ganancia)

Cambios de nivel lineales.

Seno (igual potencia)

El nivel cambia según una curva sinusoidal, y la potencia de la mezcla permanece constante.

Raíz cuadrada (igual potencia)

El nivel cambia según una curva de raíz cuadrada, y la potencia de la mezcla permanece constante.

Inversión de fase

Al invertir la fase se gira la señal de arriba abajo. El uso más común de esta función es para arreglar una grabación estéreo si uno de los canales se ha grabado con el otro fuera de fase.

Invertir la fase de audio

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo quiere invertir la fase de un determinado rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango de selección en la ventana de la onda.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
 3. En la sección **Otro**, haga clic en **Invertir fase**.
-

Invertir audio

Puede invertir un archivo de audio o parte de él como si estuviera reproduciendo una cinta hacia atrás.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo quiere invertir un rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango de selección en la ventana de la onda.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
 3. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Invertir**.
-

DC Offset

El DC offset se produce cuando hay un componente DC (corriente continua) demasiado grande en la señal. En la mayoría de los casos, tiene lugar por desavenencias entre los distintos tipos de equipos de grabación.

Un DC es problemático por los motivos siguientes:

- Afecta a la posición de cruce por cero.
- Algunas opciones de procesado no ofrecen resultados óptimos cuando se llevan a cabo en archivos con DC offset.

Eliminar el DC offset

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio para el cual desea comprobar y corregir el DC offset.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Nivel**, haga clic en **Eliminar DC Offset**.

Se abre un diálogo indicando la cantidad de DC offset del archivo de audio. También puede crear un rango de selección en la ventana de onda y seleccionar esta opción para mostrar únicamente el DC offset del rango de selección.

NOTA

Esta función debe aplicarse a archivos enteros, porque el problema suele estar presente en toda la grabación.

4. Haga clic en **Aceptar** para eliminar el DC offset.

Corrección de tiempo

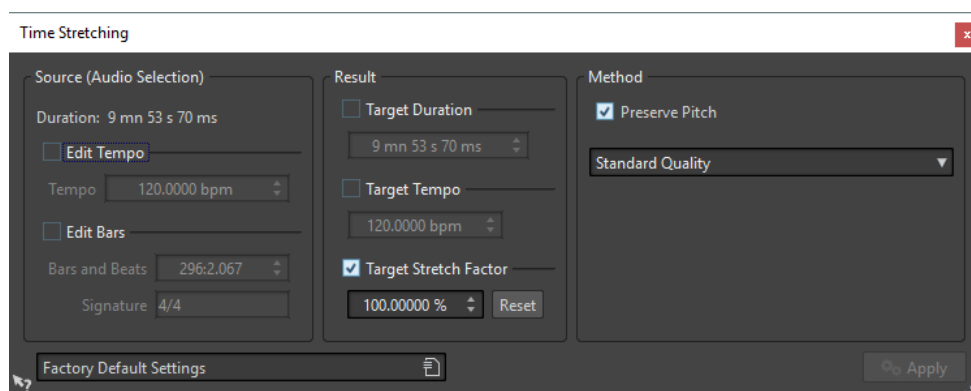
La corrección del tiempo es una operación que permite cambiar la duración de una grabación sin que ello afecte a la altura.

Con la corrección del tiempo puede hacer más largo o más corto el material de audio. Esta función se suele utilizar para que una sección de audio se ajuste con otro material. Seleccione el material que desea corregir y utilice las opciones del diálogo **Corrección del tiempo** para indicar un factor de corrección. Puede especificar una duración o un tempo, según lo que necesite.

Diálogo Corrección del tiempo

En este diálogo, puede cambiar la duración de una selección de audio, normalmente sin cambiar su altura. Puede estirar una selección para ajustarla a una duración específica (en minutos, segundos y milisegundos), un tempo (en bpm) o un factor de corrección (como porcentaje).

- Para abrir el diálogo **Corrección de tiempo**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio** y haga clic en **Corrección de tiempo** en la sección **Tiempo & Tono**.



Origen (selección de audio)

Duración

Si la opción **Editar tempo** está activada, puede cambiar el tempo del origen de audio. El número de compases y tiempos y el factor de corrección se actualizan automáticamente.

Si la opción **Editar compases** está activada, puede ajustar el número de compases y tiempos, así como el indicador de compás para la fuente de audio. El tempo origen se actualiza automáticamente de acuerdo con el factor de corrección.

Resultado

Duración objetivo

Si esta opción está activada, puede cambiar la duración del origen de audio.

Tempo objetivo

Si esta opción está activada, el origen del audio cambia su tempo. Para que funcione, debe especificar el tempo original o el número de compases y tiempos.

Factor de corrección objetivo

Indica cuánto cambia la duración del audio. Este parámetro se actualiza automáticamente al editar los otros parámetros, pero también puede activar esta opción para editarlo manualmente.

Reinicializar

Restablece el factor de corrección a 100%, es decir, sin corrección.

Método

Preservar tono

Si esta opción está activada, el tono (la altura) del material de audio no se modifica cuando se aplica la corrección de tiempo. Si esta opción no está activada, el tono cambia de forma proporcional a la relación de corrección de tiempo.

Menú emergente de calidad

Seleccione si desea utilizar la **Calidad estándar** o el **Proceso rápido**.

Limitaciones de la corrección del tiempo

La corrección del tiempo es una operación compleja de procesamiento de señal digital (DSP) que siempre afecta a la calidad del sonido hasta cierto punto.

- Para la voz, los factores de corrección dentro de un rango del ± 30 % ofrecen buenos resultados.
- Para la composición musical, trate de limitar el rango a ± 10 %.
- Para material sensible, como un solo de piano, intente limitar el rango a ± 3 %.

Procesador ZTX de corrección de tiempo

WaveLab Elements usa la tecnología ZTX para una corrección de tiempo de alta calidad.

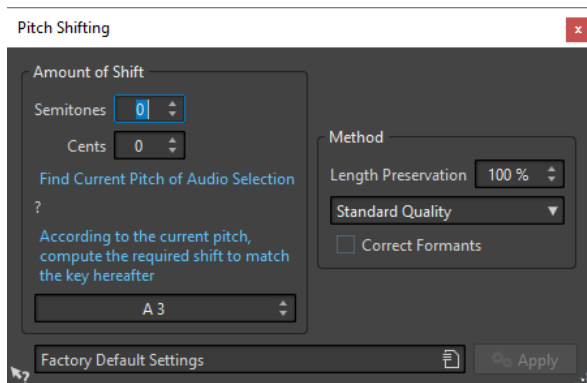
Corrección de tono

La corrección de tono permite detectar y cambiar el tono (la altura) de un sonido, y permite decidir si afectará o no a la longitud. Esto es útil para corregir una nota vocal desafinada en una grabación en directo, o afinar el tono de una muestra de bombo para que se adapte a una canción específica, por ejemplo.

Diálogo Corrección de tono

En este diálogo, puede cambiar el tono de un sonido.

- Para abrir el diálogo **Corrección de tono**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Corrección de tono** en la sección **Tiempo & Tono**.



Semitonos

Especifica la cantidad de cambio de tono en semitonos.

Cents

Especifica la cantidad de cambio de tono en cents.

Encontrar tono actual de selección de audio

Analiza el tono del audio seleccionado y lo muestra debajo de este botón.

Adaptar tono a la siguiente tonalidad

Haga clic para ajustar los parámetros de **Transposición** automáticamente, en función del tono detectado y del tono especificado en el campo de valor debajo de este botón.

Campo de tono

Indica el tono resultante.

Conservar duración

Especifica cómo afecta la operación a la duración de la selección:

- Un valor de 100 significa que la duración del audio no se modifica.
- Un valor de 0 significa que el programa se comporta como una grabadora de cinta, cuando se modifica la velocidad de su cinta. Por ejemplo, si eleva el tono en una octava, el audio durará la mitad.
- Los valores intermedios generan resultados entre estos dos extremos.

Para grandes valores de transposición, a menor valor de este ajuste, mayor calidad del efecto.

Menú emergente de calidad

Seleccione si desea utilizar la **Calidad estándar** o el **Proceso rápido**.

Corregir formantes

Si esta opción está activada, al cambiar el tono del material vocal obtendrá un resultado más realista. Cuando procese material que no sea vocal, deje esta opción desactivada, porque usa un algoritmo de procesamiento ligeramente más lento.

NOTA

Este algoritmo puede causar un incremento notable en el nivel de la señal.

Remuestrear

Es posible cambiar la frecuencia de muestreo de una grabación. Esto es útil si el archivo que quiere utilizar en un sistema de audio determinado fue grabado con una frecuencia de muestreo que este sistema no soporta.

NOTA

- La conversión de la frecuencia de muestreo desde una frecuencia baja hacia arriba no mejora la calidad del sonido. Las altas frecuencias perdidas no se pueden restaurar mediante una conversión.
- Si remuestrea a una frecuencia inferior, se pierde el material de alta frecuencia. Por tanto, al convertir hacia abajo y luego volver a subir, la calidad del sonido se ve afectada.

NOTA

Usar el plug-in **Resampler** en el modo de calidad **Alta** cambia la frecuencia de muestreo con la misma calidad que usando la opción **Remuestrear** del **Editor de audio**. Sin embargo, solo ocurre si la frecuencia de muestreo del diálogo **Frecuencia de muestreo** existe en los valores del menú emergente **Resampler Frecuencia de muestreo**. Si elige una frecuencia de muestreo personalizada, se utiliza otro algoritmo, lo cual da como resultado una calidad inferior de la que puede obtener **Resampler**.

Convertir una frecuencia de muestreo

NOTA

La conversión de la frecuencia de muestreo siempre se aplica a todo el archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
2. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Remuestrear**.
3. En el cuadro de diálogo **Frecuencia de muestreo**, seleccione una frecuencia de muestreo en el menú emergente.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Montaje de audio

El montaje de audio es un entorno de edición multipista, no destructivo, que le permite organizar, editar, reproducir y grabar clips de audio.

No destructivo significa que cuando usted borra o modifica una parte de un archivo de audio, este no se elimina ni sufre un cambio permanente. En cambio, un conjunto de punteros marca todas las ediciones, lo que facilita revertirlas si fuera necesario.

Las funciones de edición no destructivas incluyen efectos basados en clips y pistas, automatización de panorama y volumen, y amplias funciones de fundidos y fundidos cruzados.

El montaje de audio es una gran herramienta para trabajo multimedia, producción de spots de radio, masterizar, crear CD de audio, etc.

Terminología básica

Los montajes de audio pueden contener hasta 3 pistas de audio estéreo o mono. Puede usarlas para estructurar su trabajo gráficamente.

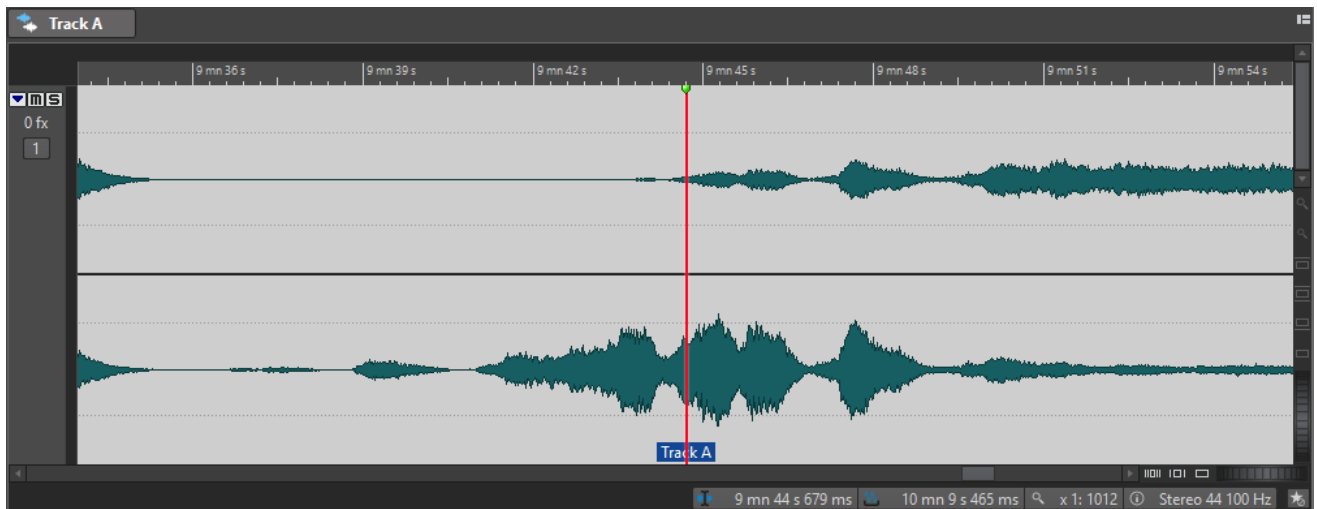
En una pista de audio, se puede colocar cualquier número de clips. Los clips son contenedores para el audio, e incluyen varias funciones y ajustes tales como curvas de volumen y panorama, fundidos, etc.

Un clip contiene una referencia a un archivo de audio de origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, lo que significa que los clips pueden reproducir secciones de los archivos de audio de origen. Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él.

Ventana de montaje

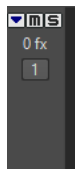
La ventana de montaje es donde usted ensambla su montaje de audio. Aquí puede ver, reproducir y editar montajes de audio.

La ventana de montaje muestra una representación gráfica de las pistas y los clips.



Área de control de pista

El área de control de pista ofrece varias opciones de pista.



Plegar/Desplegar pista

Pliega o despliega la pista.

Silenciar

Silencia la pista.

Solo

Pone la pista en solo.

FX

Abre el menú emergente **Efectos**, en el que puede seleccionar efectos para la pista. Un icono azul indica que una pista tiene efectos.

Botón de número de pista

Abre un menú que contiene opciones de pista.

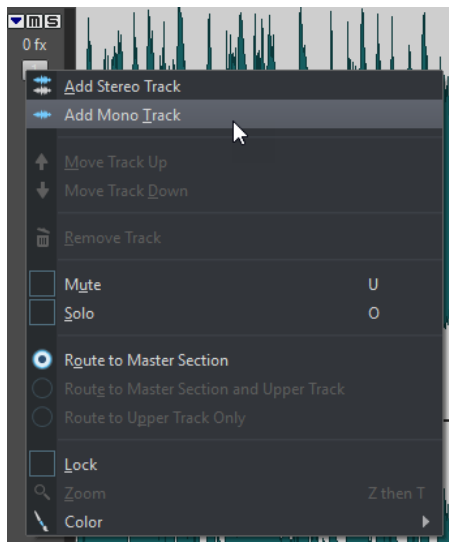
Nombre de pista

Abre el diálogo **Nombre de pista**, donde puede asignar un nombre a la pista.

Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista** haga clic en el botón de número de una pista en el área de control de la pista.



Añadir pista estéreo

Añade una pista estéreo debajo de la pista activa.

Añadir pista mono

Añade una pista mono debajo de la pista activa.

Mover pista arriba

Mueve la pista una posición hacia arriba en la lista de pistas.

Mover pista abajo

Mueve la pista una posición hacia abajo en la lista de pistas.

Eliminar pista

Elimina la pista activa.

Silenciar

Silencia la pista activa.

Solo

Pone en solo la pista activa.

Salida por la Sección Master

Enruta la señal de audio de la pista activa a la entrada de la **Sección Master**.

Salida por la Sección Master y pista superior

Enruta la señal de audio de la pista activa a la entrada de la **Sección Master** y a la entrada de modulación del plug-in de clips **Ducker**.

Salida solo por la pista superior

Enruta la señal de audio de la pista activa a la entrada de modulación del plug-in de clips **Ducker**.

Bloquear

Si esta opción está activada, no puede editar la pista.

Zoom

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

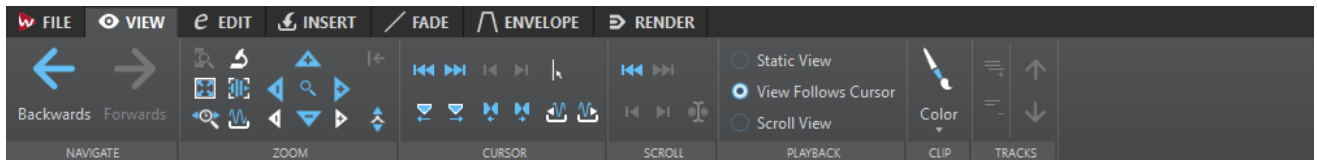
Color

Abre un submenú en el que se puede seleccionar un color para la pista activa.

Pestañas del Montaje de audio

Las pestañas en la ventana del **Montaje de audio** le dan acceso a las herramientas y opciones que necesita para la edición de montajes de audio. Por ejemplo, puede editar las curvas de envolventes y fundidos de clips, hacer ajustes de zoom, analizar el audio, y renderizar el montaje de audio.

Pestaña Ver



Navegar

Atrás/Adelante

Navega hasta la anterior/siguiente posición del cursor, factor de zoom, y rango de selección.

Zoom

Zoom

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

Tiempo

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

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

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

Zoom selección

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

Microscopio

Acerca al máximo.

Ver todo

Aleja al máximo.

Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip en activo.

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

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

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

Nivel

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

Reiniciar zoom a 0 dB

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

Cursor

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

Mueve el cursor al inicio/final del archivo.

Marcador anterior/Marcador siguiente

Mueve el cursor hasta el marcador anterior/siguiente.

Inicio de selección/Final de selección

Mueve el cursor hasta el inicio/final del rango de tiempo seleccionado.

Borde de región anterior/Borde de región siguiente

Mueve el cursor hasta el borde de región anterior/siguiente.

Posición del cursor de edición

Abre el diálogo **Posición del cursor** en el que puede editar la posición del cursor.

Borde de clip anterior/Borde de clip siguiente

Mueve el cursor hasta el borde de clip anterior/siguiente.

Desplazar

Inicio/Final

Muestra el inicio/final del archivo sin mover el cursor.

Inicio de selección/Final de selección

Muestra el inicio/final de la selección de audio sin mover el cursor.

Cursor

Muestra la posición del cursor.

Reproducción

Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

Vista sigue al cursor

Desplaza la vista automáticamente para mantener el cursor de reproducción visible.

Vista despl.

Mueve la vista para mantener el cursor de reproducción centrado.

Clip

Color

Le permite aplicar un color al clip activo.

Pistas

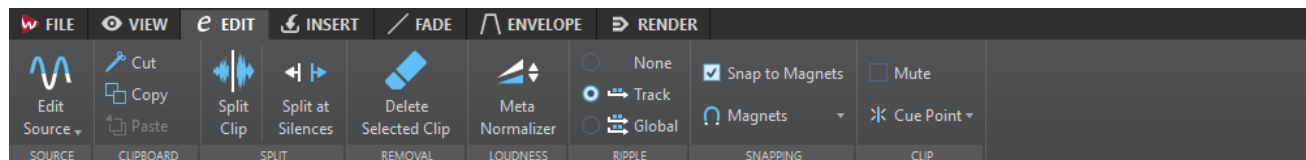
Mostrar más pistas/Mostrar menos pistas

Le permite cambiar el número de pistas que se muestran en la ventana del montaje.

Foco en pista anterior/Foco en pista siguiente

Pone el foco en la pista anterior/siguiente.

Pestaña Editar



Origen

Editar origen

Abre el archivo origen del clip en el **Editor de audio**.

Editar proyecto Cubase

Abre el proyecto de Cubase relacionado con el clip.

Portapapeles

Cortar

Corta el clip activo al portapapeles.

Copiar

Copia el clip activo al portapapeles.

Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

Dividir

Dividir en silencios

Los archivos se dividirán de modo que cada sección no silenciosa se convierta en una región aparte. Si selecciona esta opción, puede especificar la duración mínima de una región, la duración mínima de una sección silenciosa, y el nivel de señal que debería considerarse como silencio.

Borrado

Suprimir clips seleccionados

Suprime la parte del clip de dentro del rango de selección en la pista seleccionada y mueve la sección derecha del clip hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Si no hay ningún rango de selección, se elimina el clip seleccionado.

Repercusión

Ninguno

Desactiva la función de autodesplazamiento.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista seleccionada que se encuentren a la derecha del clip

editado. Esta opción también aplica al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción se tiene en cuenta al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Alineado

Ajustar a bordes magnéticos

Si esta opción está activada, los elementos movidos (tales como los límites de clips, los límites de selección de tiempo, el cursor y los marcadores) se ajustan a los elementos magnéticos activados en el menú emergente **Bordes magnéticos**.

Bordes magnéticos

Este menú emergente le permite seleccionar qué elementos deberán ser magnéticos.

Clip

Silenciar

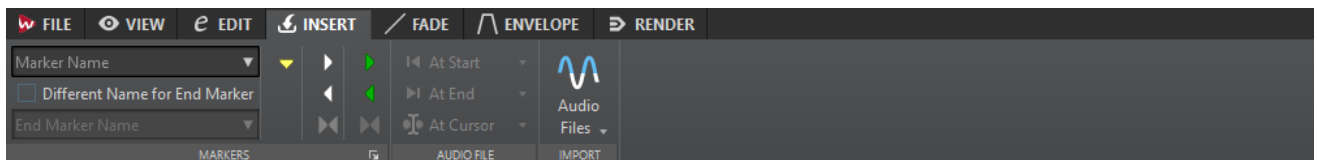
Enmudece el clip activo.

Punto de cue

Este menú emergente le permite hacer ajustes del punto de cue.

- **En el cursor** establece el punto de cue a una posición fija a partir del inicio del clip.
- **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto** establece el punto de cue antes del inicio del clip, a una distancia definida por la posición de prepausa por defecto.
- **Signe el punto de final del fundido de entrada** establece el punto de cue al punto de final del fundido de entrada.
- **Signe el punto de inicio del fundido de salida** establece el punto de cue al punto de inicio del fundido de salida.
- Si **Punto cue final personalizado** está activado, puede ajustar el punto de cue final a una posición a partir del final del clip. Esta opción permite modificar individualmente la pausa para cada clip.
Si esta opción está desactivada, se usa una pausa de 2 segundos por defecto.
- **Desplazamiento final** abre el diálogo **Desplazamiento de punto de cue de final** que le permite establecer el punto de cue final a una posición personalizada a partir del final del clip.

Pestaña Insertar



Marcadores

Nombre del marcador

Le permite introducir el nombre del marcador de inicio y fin. Si no se introduce nada, se usará un nombre genérico.

Para editar los nombres predeterminados, abra la ventana **Marcadores**, y seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.

Nombre diferente para el marcador de final

Si esta opción está activada, puede introducir un nombre diferente para el marcador de final.

Si esta opción está desactivada, el nombre del marcador de inicio también se utilizará para el marcador de fin.

Crear marcador

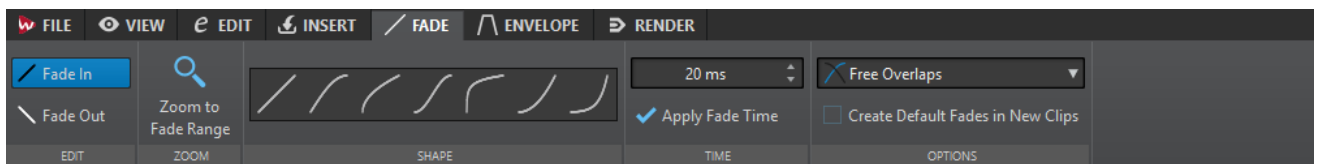
Le permite crear marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición.

Importar

Archivos de audio

Le permite seleccionar uno o más archivos de audio para insertarlos en la posición del cursor de edición en la pista seleccionada.

Pestaña Fundido



Editar

Fundido de entrada/salida

Le permite cambiar entre los ajustes de fundido de entrada y fundido de salida.

Zoom

Zoom en rango de fundido

Ajusta la vista para mostrar la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

Forma

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

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

- **Exponencial+** cambia el nivel según una curva exponencial más pronunciada.

Tiempo

Tiempo de fundido

Le permite especificar un tiempo de fundido de entrada/salida para el clip.

Aplicar tiempo de fundido

Aplica el tiempo especificado de fundido de entrada/salida de clip.

Opciones

Solapamientos

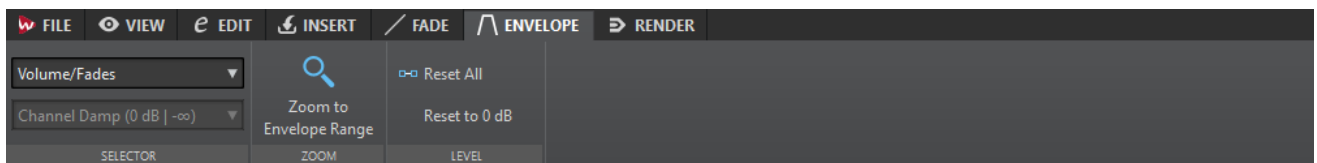
Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de hacer fundidos cruzados automáticos.

- Si **Sin fundido cruzado automático** está activado, no se hace ningún fundido cruzado automático cuando se solapan los clips.
- Si **Solapamientos libres** está activado, se crean fundidos cruzados automáticos cuando un clip se solapa con otro clip en la misma pista. La duración del solapamiento determina la duración del fundido cruzado.

Crear fundidos por defecto en nuevos clips

Si esta opción está activada, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.

Envolvente



Selector

Tipo de envolvente

Define el tipo del envolvente. Según el tipo seleccionado, las opciones disponibles variarán.

Pan Law

Permite seleccionar un modo panorama. Esta opción solo está disponible si está seleccionado el tipo de envolvente **Panorama**.

Zoom

Zoom en rango de envolvente

Ajusta la vista para mostrar el envolvente activo del clip activo.

Nivel

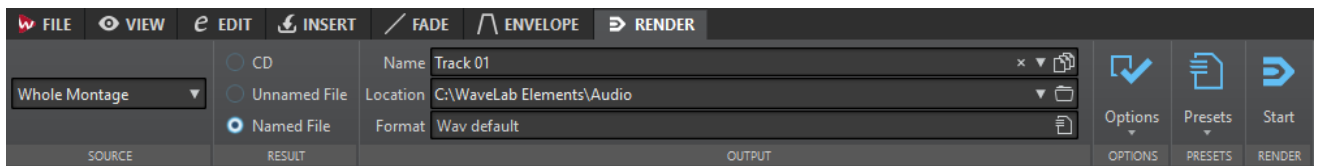
Reiniciar todo

Reinicia la envolvente a su forma neutra.

Reiniciar a 0 dB

Reemplaza los segmentos entre los puntos de fundido de entrada y de salida por un segmento único neutral.

Pestaña Renderizar



Origen

Montaje completo

Procesa y renderiza todo el rango de audio.

Región específica

Procesa y renderiza un rango de audio específico a un archivo independiente. Especifique la región a procesar en el menú emergente.

Resultado

CD

Le permite grabar un CD a partir el montaje de audio.

Archivo sin nombre

Si esta opción está activada, se renderiza un archivo temporal sin título.

Archivo nombrado

Si esta opción está activada, puede especificar un nombre para el archivo renderizado.

Output

Nombre

Le permite introducir un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú emergente con varias opciones de nombrado.

Ubicación

Le permite seleccionar una carpeta de destino para los archivos renderizados.

Formato

Abre un menú emergente en el que puede seleccionar un formato de archivo.

Opciones

Según el origen seleccionado, las opciones disponibles variarán.

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** se omiten durante la renderización.

Autoguardar preset de la sección Master

Si esta opción está activada, el preset de **Sección Master** se guarda automáticamente en el montaje de audio cuando renderiza el archivo. Puede cargar el preset de **Sección Master** a través de la opción **Cargar preset de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana del montaje.

Sin cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación no se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no transfieren la información de la duración de cola a WaveLab. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

Copiar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

Abrir archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, cada archivo renderizado se abre en una nueva ventana.

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, la reproducción del archivo de audio resultante se saltará toda la **Sección Master**. Este ajuste se puede activar o desactivar haciendo clic en el botón de la parte inferior derecha de la ventana de la onda o del montaje.

NOTA

Se le recomienda activar esta opción, ya que de esta forma no monitoriza nuevos archivos a través de los efectos que ya les haya aplicado.

Subir a SoundCloud

Si esta opción está activada, el archivo renderizado se sube a SoundCloud.

Mezclar (renderizar)

Iniciar

Comienza el proceso de renderizado.

Ruta de la señal en el montaje de audio

La señal de audio pasa a través de varias secciones de WaveLab Elements en un orden determinado.

1. Se leen las muestras de audio.
2. Envolvente de audio
3. Efectos de clip
4. Panorama de clip
5. Ganancia individual de clip (ventana **CD**)
6. Los clips se mezclan en la ranura de pista (por ejemplo, clips solapados).
7. Efectos de pista
8. Ajustes de nivel de pista
9. Cada pista se mezcla en un bus estéreo.
10. Este canal estéreo se procesa mediante los plug-ins de la salida del montaje.
11. El bus estéreo se envía a la entrada de la **Sección Master**.

Ruta de la señal en la Sección Master

1. Los canales o la frecuencia de muestreo pueden cambiar en cada ranura de plug-in.
2. Medidores de la **Sección Master**
3. Panel de **Efecto final/Dithering** en la **Sección Master**
4. Medidores independientes
5. Reproducción o renderizado de formato de archivos

Crear montajes de audio nuevos

PROCEDIMIENTO

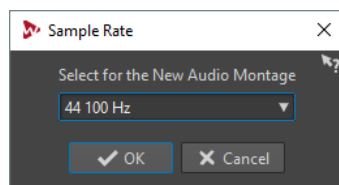
1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
 2. Seleccione **Montaje de audio > Personalizado**.
 3. Especifique las propiedades de audio y haga clic en **Crear**.
-

Propiedades del montaje de audio

Puede ajustar la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

Puede ajustar la frecuencia de muestreo cuando crea un nuevo montaje de audio.

- Para cambiar la frecuencia de muestreo del montaje de audio seleccionado, seleccione la pestaña **Archivo** y haga clic en **Info**, o haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio** en la parte inferior derecha de la ventana del montaje.



Métodos alternativos para crear nuevos montajes de audio

Hay varias forma de crear un montaje de audio.

- Importar pistas de CD de audio a un montaje de audio
- Convertir archivos de onda a un montaje de audio
- Duplicar montajes de audio
- Pulse **Ctrl/Opción** y arrastre una pestaña de montaje sobre la barra de pestañas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 148

Duplicados de montajes de audio

Puede crear duplicados de montajes de audio.

Vacío (con mismas propiedades)

Crea un nuevo montaje de audio con los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original, sin clips.

Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)

Crea un duplicado exacto del montaje de audio original y le permite que los nuevos clips hagan referencia a los archivos de audio originales. El montaje de audio duplicado usa los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original.

Este es útil si se desea producir varias versiones del montaje de audio, para experimentar con variantes, por ejemplo. No obstante, cualquier procesado o edición que usted aplique a los archivos de audio reales se reflejará en todos los montajes de audio.

También puede pulsar **Ctrl/Cmd**, arrastrar una pestaña y depositarla sobre la barra de pestañas para crear un duplicado exacto de un montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicar montajes de audio](#) en la página 149

Duplicar montajes de audio

PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio que quiera duplicar.
 2. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Archivo**.
 3. Seleccione **Nuevo > Montaje de audio > A partir del archivo actual**.
 4. En la sección **A partir del montaje de audio actual**, seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Vacío (con mismas propiedades)**
 - **Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)**
 5. Haga clic en **Crear**.
-

RESULTADO

Se abre en otra pestaña un duplicado del montaje de audio.

Crear un montaje de audio a partir de un archivo de audio

Puede exportar archivos de audio a un montaje de audio, incluidos todos los marcadores que se han configurado en el archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio que quiera exportar a un montaje de audio.
 2. Opcional: si solo quiere utilizar un rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango de selección en la ventana de la onda.
 3. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
 4. Seleccione **Montaje de audio > A partir del archivo activo**.
 5. En la sección **A partir del archivo activo**, haga clic en **Insertar archivo de audio en nuevo montaje**.
 6. Haga clic en **Crear**.
 7. En el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, seleccione si quiere importar todo el archivo o solo el rango de audio seleccionado.
 8. Opcional: decida si quiere realizar alguna de las siguientes operaciones con los marcadores:
 - **Importar marcadores**
 - **Dividir en marcadores de regiones genéricos**
 9. Haga clic en **Aceptar**.
-

Opciones de importación para montajes de audio

Puede importar a un montaje de audio archivos de audio y pistas de CD de audio.

Las siguientes opciones de importación están disponibles a través de la sección **Importar** de la pestaña **Insertar** de la ventana del **Montaje de audio**:

- Para importar archivos de audio, haga clic en **Archivos de audio** y seleccione los archivos de audio que quiera importar en la posición del cursor de edición en la pista seleccionada.

Si importa un único archivo de audio, se abre el menú emergente **Pegar**. Aquí puede especificar cómo se deberán insertar los clips, si los clips existentes se deben ver afectados, etc.

Si importa múltiples archivos de audio, se abre el diálogo **Insertar archivos de audio**. Aquí puede especificar dónde insertar los archivos.

Para acceder a las siguientes opciones de importación, seleccione **Archivo > Importar**.

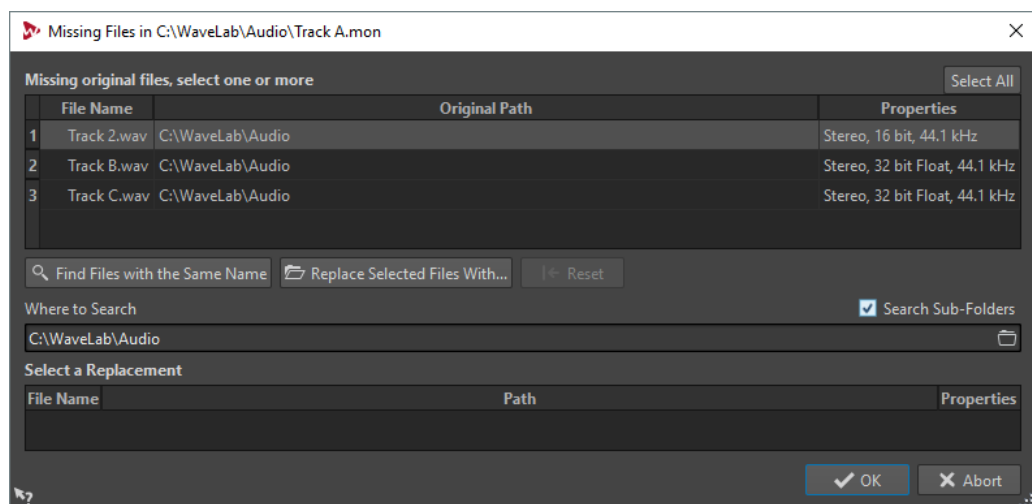
- Para importar archivos de audio, haga clic en **Archivo de audio a montaje**, seleccione el archivo de audio que quiera importar, y haga clic en **Importar**.
- Para abrir archivos de audio que tienen un formato desconocido, haga clic en **Audio desconocido**. A través del diálogo **Formato de archivo especial** puede especificar cómo interpretar el formato del archivo de audio que quiere abrir.
- Para importar pistas de CD de un CD de audio, haga clic en **CD de audio**. A través del diálogo **Importar CD de audio** busque las pistas del CD de audio que quiere extraer.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Frecuencias de muestreo diferentes al insertar archivos de audio](#) en la página 155

Diálogo Archivos no encontrados

Este diálogo se abre si, al abrir un montaje de audio, no pueden encontrar algunos de los archivos a los que hace referencia el montaje. Puede hacer una búsqueda de los archivos o seleccionar archivos sustitutos.



Archivos originales no encontrados

Lista los archivos que no se pueden encontrar. Cada archivo se puede sustituir por uno existente. Para encontrar varios archivos con los que reemplazar los no encontrados, seleccione los archivos y especifique una nueva ruta en el campo **Dónde buscar**.

Una marca de verificación verde indica que un archivo está asociado a uno de reemplazo válido. Una marca de verificación roja indica que un archivo no está asociado aún a uno de reemplazo válido, pero hay posibles candidatos disponibles en la parte inferior de este diálogo.

Buscar archivos con el mismo nombre

Indica a WaveLab Elements que busque todos los archivos con el mismo nombre en la carpeta especificada en el campo **Dónde buscar**.

Reemplazar archivos seleccionados por

Reemplaza los archivos no encontrados por un solo archivo específico.

Reinicializar

Elimina todos los posibles reemplazos para los archivos seleccionados.

Dónde buscar

Permite especificar una ubicación para buscar archivos. Haga clic en **Buscar archivos con el mismo nombre** para iniciar la búsqueda.

Lista de reemplazo

Muestra los nombre de los archivos que se pueden usar como reemplazo. También puede arrastrar archivos a la lista desde Explorador de archivos/Finder de macOS.

Ensamblar el montaje de audio

Se ensambla el montaje de audio agregando pistas y clips.

En el montaje de audio, solo se puede seleccionar una pista al mismo tiempo. La pista seleccionada tiene el área de control de pista de un color diferente. Algunas funciones de WaveLab Elements se aplican siempre a la pista seleccionada.

Pistas

Las pistas constituyen la estructura usada para organizar clips. Las pistas pueden ser pistas de audio mono o estéreo.

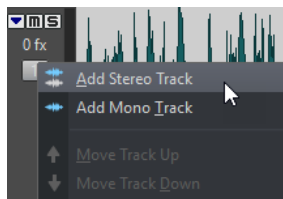
Las pistas de audio permiten añadir clips a un montaje de audio.

Añadir pistas

Puede añadir pistas estéreo y pistas mono.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, haga clic en el botón de número de una pista para abrir el menú emergente de **Pista**.



2. Seleccione el tipo de pista que quiera añadir a su montaje de audio.
-

RESULTADO

Se añade la nueva pista debajo de la pista seleccionada. Si quiere colocarla encima de la pista seleccionada, pulse **Ctrl/Cmd** al añadirla.

Mover pistas en la vista de pistas

Puede cambiar el orden de las pistas en la ventana del montaje.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, haga clic en el botón de número de una pista.
 2. En el menú emergente, seleccione **Mover pista arriba** o **Mover pista abajo**.
-

Eliminar pistas

Al eliminar una pista que contiene clips, también se eliminan estos. Pero la acción no afecta a los archivos de audio a los que hacen referencia los clips.

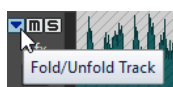
PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, haga clic en el botón de número de la pista que quiera eliminar.
 2. En el menú emergente, seleccione **Eliminar pista**.
-

Plegar y desplegar pistas

Para ahorrar espacio de pantalla puede plegar pistas que no necesite que sean visibles.

- Para plegar una pista, haga clic en el botón de flecha, en la esquina superior izquierda del área de control de la pista.

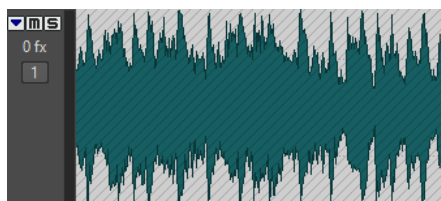


- Para desplegar una pista plegada, vuelva a hacer clic en el botón o haga doble clic en cualquier punto de la pista plegada.

Bloquear y desbloquear pistas

Puede bloquear pistas para evitar moverlas, editarlas o eliminarlas involuntariamente.

- Para bloquear una pista, haga clic en el botón con el número correspondiente y active la opción **Bloquear**.



- Para desbloquear una pista, haga clic en ella, o haga clic en el botón con el número correspondiente de la pista y desactive **Bloquear**.

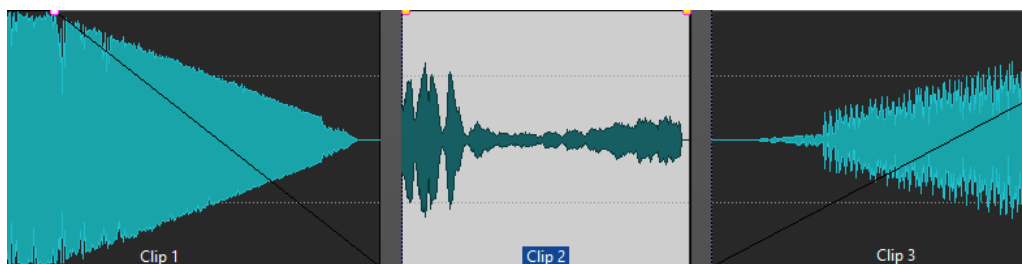
Clips

Un clip contiene una referencia a un archivo de audio de origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, curvas de volumen y panorama, fundidos, etc. Esto permite a los clips reproducir secciones más pequeñas de sus archivos de audio origen.

Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él. Dado que un clip solo hace referencia al archivo de origen, no contiene datos de audio. Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él.

También es posible usar «envolventes» y efectos en los clips.

Puede ver los clips del montaje de audio activo en la ventana **CD**.



3 clips en una pista

Agregar clips de audio al montaje

Puede crear clips insertando audio en el montaje. Existen varias maneras de hacerlo.

NOTA

No se puede añadir un clip monoaural a una pista estéreo, o a la inversa.

Arrastrar audio desde la ventana de onda

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, seleccione la sección de audio a la que quiere que haga referencia el clip.
 2. Arrastre la selección hasta una pista del montaje de audio.
Si desea agregar el archivo de audio entero, arrastre la pestaña a una pista.
-

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar audio desde las ventanas de onda abiertas usando el menú Insertar

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en una área vacía de una pista.
 2. En el menú emergente, seleccione el archivo de audio que desee insertar como clip.
-

Insertar audio mediante copiar y pegar

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, seleccione la sección de audio a la que quiere que haga referencia el clip.
 2. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Copiar**, o pulse **Ctrl/Cmd-C**.
 3. En la ventana del montaje, seleccione la pista donde desea insertar el clip.
La posición del clip está indicada por el cursor de edición.
 4. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd-V**.
 5. Seleccione una opción de inserción del menú emergente.
-

Insertar audio desde el Explorador de archivos/Finder de macOS usando copiar y pegar

PROCEDIMIENTO

1. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione un archivo de audio y pulse **Ctrl/Cmd-C**.
 2. En la ventana del montaje, seleccione la pista donde desea insertar el clip. La posición del clip está indicada por el cursor de edición.
 3. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd-V**.
 4. Seleccione una opción de inserción del menú emergente.
-

Arrastrar archivos de audio usando la ventana de herramientas del explorador de archivos

NOTA

Lo siguiente también puede hacerse desde el Explorador de archivos/Finder de macOS.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
 2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione los archivos de audio a los que quiere que el clip haga referencia, y arrástrelos sobre una pista.
-

Arrastrar regiones usando la ventana de herramientas del explorador de archivos

Si ha definido regiones de marcadores en un archivo de audio, puede arrastrar estas regiones directamente desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta una pista.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
 2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione el archivo de audio al que desea que haga referencia el clip.
En el lado derecho de la ventana del **Explorador de archivos**, una lista muestra las regiones de audio disponibles en el archivo seleccionado.
 3. Arrastre cualquier región a la pista.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 23

Importar archivos de audio

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione la pista a la que desee insertar el clip. La posición del clip está indicada por el cursor de edición.
 2. Haga clic derecho en una zona vacía de la pista, y seleccione **Insertar archivos de audio** en el menú emergente.
 3. Seleccione los archivos que desea insertar.
-

Copiar clips desde otro montaje de audio

Si ha abierto más de un montaje de audio, puede copiar clips de uno a otro, o utilizar arrastrar y soltar o copiar y pegar.

Frecuencias de muestreo diferentes al insertar archivos de audio

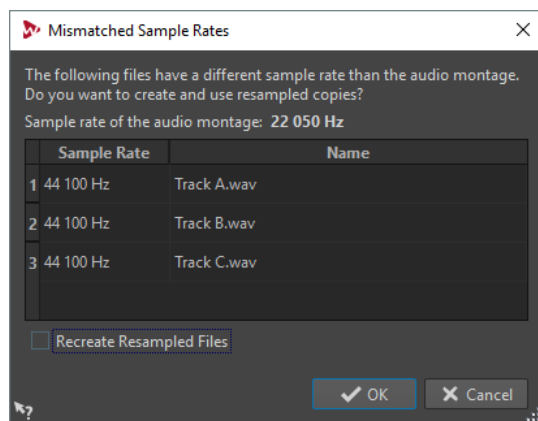
Al insertar archivos de audio con una frecuencia de muestreo distinta a la del montaje de audio, WaveLab Elements puede crear y usar versiones remuestreadas de los archivos.

Las versiones remuestreadas de los archivos se crean en la subcarpeta `Data`. El nombre del archivo es el nombre del archivo original con la nueva frecuencia de muestreo como sufijo. Si el archivo remuestreado ya existe, no es vuelto a generar. No obstante, también se puede activar la opción **Recrear archivos remuestreados** en el diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes**.

Esto crea un archivo de 32 bits flotantes sin ningún proceso de dithering.

Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes

Este diálogo se abre al insertar un archivo de audio con una frecuencia de muestreo diferente a la del montaje de audio. Le permite crear una copia remuestreada del archivo de audio.



Recrear archivos remuestreados

Si esta opción está activada y existe un archivo remuestreado, el archivo se recrea. De lo contrario, se utiliza la versión existente. Active esta opción si el archivo de audio original se ha modificado y quiere recrear la versión remuestreada.

Reorganizar clips

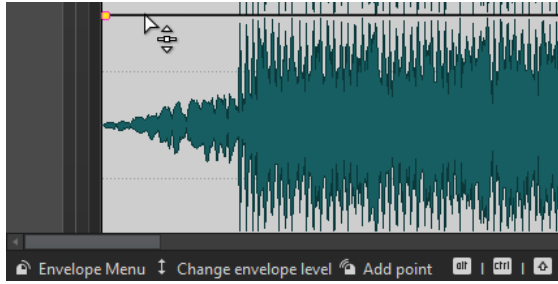
Puede organizar libremente los clips en la ventana de montaje.

Clips activos

Un clip activo es el último clip que ha seleccionado, clicado, o editado. Solo puede estar un único clip activo al mismo tiempo. Por defecto, el clip activo se distingue por una etiqueta de nombre resaltada. Algunas funciones solo se pueden procesar en un clip activo. Hacer clic derecho en un clip abre el menú **Clip activo**.

Línea de información

La línea de información, situada en la parte inferior de la ventana del **Montaje de audio**, muestra lo que ocurre cuando hace clic (ya sea con o sin teclas modificadoras) dependiendo de la posición del cursor.



Se usan los siguientes símbolos en la línea de información:

Clic único



Indica qué ocurre al hacer clic.

Doble clic



Indica qué ocurre al hacer doble clic.

Clic derecho



Indica que se puede hacer clic derecho para abrir un menú. El nombre del menú aparece a la derecha del símbolo.

Ctrl/Cmd-clic



Indica que puede pulsar **Ctrl/Cmd**-clic para acceder a una función adicional.

Alt-clic



Indica que puede pulsar **Alt**-clic para acceder a una función adicional.

Mayús-clic



Indica que puede pulsar **Mayús**-clic para acceder a una función adicional.

Arrastrar arriba/abajo



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia arriba/abajo.

Arrastrar izquierda/derecha



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia la izquierda/derecha.

Arrastrar en cualquier dirección



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento en cualquier dirección dentro del montaje de audio.

Arrastrar fuera del montaje de audio



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento fuera del montaje de audio.

Mover/Redimensionar clips o cambiar valores de envolventes



Esto indica que se están moviendo o redimensionando clips, o se están modificando los valores de la envolvente, por ejemplo.

Teclas modificadoras combinadas

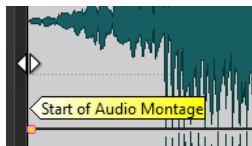


Indica que se pueden usar teclas modificadoras combinadas.

Posición de cuadrícula magnética en montajes de audio

Algunas posiciones, como los marcadores o el inicio y final de un clip, pueden definirse como magnéticas. Los elementos arrastrados se pueden ajustar a estas posiciones. Esto facilita la colocación exacta.

Por ejemplo, cuando mueve o redimensiona un clip y sus límites o punto de cue se acercan a uno de los bordes magnéticos, el clip se ajusta a esa posición. Se muestra una etiqueta que indica la posición de ajuste.



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

Activar el alineado a bordes magnéticos

Para hacer uso de la función de bordes magnéticos, **Ajustar a bordes magnéticos** debe estar activado.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **Alineado**, active **Ajustar a bordes magnéticos**.
-

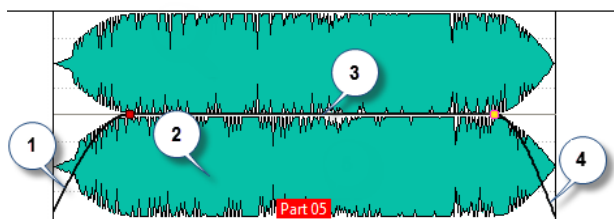
Seleccionar clips

Puede editar a la vez varios clips seleccionados.

- Para seleccionar un clip, haga clic en él. Los clips seleccionados aparecen en un color diferente.
- Para seleccionar múltiples clips, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada haga clic en los clips.

Menús contextuales de clip

Se puede acceder a muchas funciones de edición para clips mediante los menús contextuales de clip. Según dónde se haga clic derecho en el clip, aparecerán diferentes menús contextuales.



- 1 Sección de fundido de entrada**
Abre el menú emergente **Fundido de entrada** en el que puede editar el fundido de entrada.
- 2 Cualquier área de un clip**
Abre el menú emergente **Clip activo** en el que puede editar el clip activo.
- 3 Sección de sostenido**
Abre el menú emergente **Envolvente** en el que puede editar la envolvente.
- 4 Sección de fundido de salida**
Abre el menú emergente **Fundido de salida** en el que puede editar el fundido de salida.

Edición de clips

Todos los clips se muestran en la ventana **CD**. En esta ventana puede editar y reordenar los clips, así como arrastrarlos al montaje de audio.

El clip activo se resalta en la lista de clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana CD](#) en la página 177

Reordenar clips en montajes de audio arrastrando

En la ventana **CD** se pueden reordenar los clips arrastrándolos hasta otra posición en la lista.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana **CD**.
2. En la lista de clips, arrastre uno a una posición diferente dentro de la lista.
Puede mover más de un clip a la vez seleccionándolos y arrastrándolos. Si se seleccionan varios clips, se moverán todos los que se encuentren entre el clip seleccionado más a la izquierda y el clip seleccionado más a la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana CD](#) en la página 177

Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips

Puede dejar que los clips se solapen con otros clips, moverlos, y crear fundidos cruzados entre clips.

Mover clips

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la de la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione los clips que desee mover.
 2. Haga clic en el área de clips y arrastre los clips en cualquier dirección.
Al arrastrar, la línea de información muestra la posición de inicio actual del clip.
-

Superponiendo clips

Los clips se pueden mover para que se solapen.

Tenga en cuenta lo siguiente:

- Las pistas en el montaje de audio son polifónicas: cada una de ellas puede reproducir a la vez varios clips solapados. Los clips solapados son transparentes. Permiten ver los clips subyacentes y sus formas de onda.
- Existen opciones de fundido cruzado que ajustan automáticamente las curvas de envolvente de nivel cuando se solapan clips.

Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips

Hay varias opciones que le ayudan a la hora de mover y hacer fundidos cruzados entre clips.

Repercusión

Las opciones de repercusión están disponibles en la pestaña **Editar** de la ventana del **Montaje de audio**.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista seleccionada que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción también aplica al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción se tiene en cuenta al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Fundido cruzado

Las siguientes opciones de fundido cruzado están disponibles en la pestaña **Fundido** de la ventana del **Montaje de audio**, en la sección de **Opciones**.

Solapamientos

Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de hacer fundidos cruzados automáticos.

- Si **Sin fundido cruzado automático** está activado, no se hace ningún fundido cruzado automático cuando se solapan los clips.
- Si **Solapamientos libres** está activado, se crean fundidos cruzados automáticos cuando un clip se solapa con otro clip en la misma pista. La duración del solapamiento determina la duración del fundido cruzado.

Opciones

- Si **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** está activado, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.

Duplicar clips

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la de la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione uno o varios clips.
 2. Haga clic en el área superior del clip y arrastre los clips en cualquier dirección. Durante la operación de arrastrar, una línea punteada indica dónde se colocará el primero de los clips copiados. La posición también se indica en la línea de información. Se tienen en cuenta los ajustes de repercusión.
-

Duplicar con repercusión

Si duplica más de un clip, los ajustes de repercusión afectan al resultado.

Están disponibles las siguientes opciones en la pestaña **Editar** de la sección **Repercusión**:

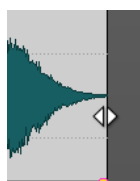
- Si **Pista** está activado y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista seleccionada que se encuentren a la derecha del clip editado.
- Si **Global** está activado y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado.

Redimensionar clips

En este contexto el redimensionado normalmente significa mover los puntos de inicio y final de un clip. Esto revela más cantidad o menos cantidad del archivo de audio original.

Para redimensionar un clip, haga clic en su borde izquierdo o derecho y mueva el punto inicial o final en una u otra dirección. No se puede arrastrar el límite de un clip más allá del punto inicial o final del archivo de audio al que hace referencia.

Si pulsa **Alt** al redimensionar, todos los clips seleccionados se redimensionarán por el mismo valor.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 159

Dividir clips

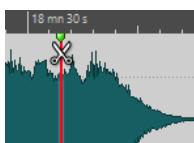
PREREQUISITO

Decida si quiere crear fundidos cruzados automáticamente entre el clip izquierdo y el derecho. Para activar/desactivar esta opción, seleccione la pestaña **Fundido**, haga clic en **Opciones** en la sección **Opciones**, y active/desactive **Crear fundidos por defecto en nuevos clips**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic en la posición donde desee dividir el clip.

- Coloque el cursor del ratón en la posición del cursor de edición en el área superior del clip. El cursor se convierte en unas tijeras.



- Haga doble clic.
-

RESULTADO

El clip se dividirá en dos. Los dos clips tendrán el mismo nombre y la misma configuración. Los envolventes y fundidos se convierten de modo que los dos clips se reproduzcan como si aún fueran un mismo clip.

Para dividir clips en todas las pistas, seleccione la pestaña **Editar**, haga clic derecho en **Dividir clip** en la sección **Dividir**, y seleccione **Dividir clips en todas las pistas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Dividir Clip en silencios](#) en la página 161

Diálogo Dividir Clip en silencios

Puede quitar partes silenciosas de un clip y crear un clip en la posición de corte.

- Para abrir el diálogo **Dividir clip en silencios**, seleccione la pestaña **Editar** en la ventana del **Montaje de audio** y haga clic en **Dividir clip en silencios**, en la sección **Dividir**.

Duración de clip mínima

Establece la duración mínima de las regiones resultantes de la división. Las secciones no silenciosas más cortas que esta duración no se dividen.

Silencio mínimo entre regiones

Establece la duración mínima de una región silenciosa. Las regiones silenciosas más cortas que esta duración no crearán regiones divididas.

Se toma como silencio la señal por debajo de (RMS)

Le permite ajustar el nivel de umbral para la detección de silencio. Los niveles por debajo de este valor se consideran silencio.

Detección de nivel automática (análisis en dos fases, más lento)

Si esta opción está activada, el archivo se analiza y se divide automáticamente donde WaveLab Elements detecta silencio. El archivo se lee dos veces.

Separar clips resultantes por un espacio fijado

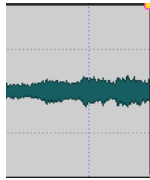
Si esta opción está activada, los clips resultantes se separan los unos de los otros usando el espacio por defecto. Si esta opción está desactivada, la separación entre los clips resultantes dependerá de la duración del silencio eliminado.

Eliminar clips

- Haga clic derecho en un clip y seleccione **Borrar**.
- Seleccione un clip y pulse **Supr.**

Clips y puntos de cue

Un punto de cue es un marcador de posición definido perteneciente a un clip. Se puede colocar dentro o fuera del clip. Los puntos cue se muestran como líneas verticales compuestas por puntos.



Al mover un clip, su punto de cue es magnético a cualquier borde, marcador o posición. Esto tiene varios usos:

- Establecer el punto de cue en una posición relevante del audio para alinear el clip con otros clips, etc.
- Establecer el punto de cue antes del inicio de un clip a fin de colocar clips en fila con espacios predefinidos.
- Establecer el punto de cue en el punto de fundido de entrada o fundido de salida de un clip para mantener las duraciones de fundido definidas en fundidos cruzados.

NOTA

Cada clip puede tener un solo punto de cue. Si selecciona otra opción de inserción de punto de cue, el punto de cue se coloca en una nueva posición.

Añadir puntos de cue

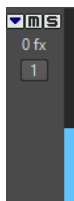
Puede agregar un punto de cue para cada clip.

PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio, haga clic en la posición del clip en la que quiera definir un punto de cue.
 2. Seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Clip**, abra el menú emergente **Punto de cue**.
 4. Seleccione una de estas opciones:
 - **En el cursor**
 - **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto**
 - **Sigue el punto de final del fundido de entrada**
 - **Sigue el punto de inicio del fundido de salida**
 5. Opcional: seleccione **Punto cue final personalizado** y especifique un punto cue final personalizado.
-

Indicador de actividad de pista

El indicador de actividad de pista muestra el nivel de volumen de las pistas de audio. Se encuentra en el lado derecho del área de control de pista, en la ventana del **Montaje de audio**.



El indicador de actividad de pista ofrece una vista general de qué pistas están reproduciendo audio y a qué nivel aproximadamente.

Envolventes para clips

Para los clips del montaje de audio, puede crear envolventes de nivel y de fundidos, y de panorama.

Puede crear una curva de envolvente de nivel independiente para automatizar el nivel, para crear fundidos y fundidos cruzados, y para silenciar secciones de clips.

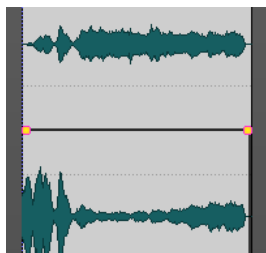
También puede dibujar envolventes de panorama a fin de automatizar ajustes de panorama para clips. Para clips mono, el panorama rige la posición izquierda/derecha en el campo estéreo. Para clips estéreo, el panorama define el balance izquierdo/derecho.

Edite la configuración de envolvente en la pestaña **Envolvente**, o haciendo clic derecho en una curva de envolvente. El menú de ajustes es diferente, dependiendo de si ha hecho clic en la parte del fundido de entrada, en la parte del fundido de salida, o en la parte sostenida.

Cómo se muestran las envolventes

De modo predeterminado, todos los clips muestran una curva de envolvente de nivel. Puede ver la envolvente como tres envolventes distintas: la parte del fundido de entrada, la parte sostenida, y la parte del fundido de salida.

Los puntos en los lados izquierdo y derecho de la curva son los puntos de unión del fundido de entrada y del fundido de salida que separan las partes de fundido de la parte sostenida.



La curva de envolvente indica si se han definido puntos, fundidos de entrada o fundidos de salida. Además de la curva, los cambios en la envolvente de nivel también se ven reflejados en la forma de onda.

Seleccionar envolventes

Puede seleccionar envolventes de volumen/fundido y envolventes de panorama.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.
 2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
 3. En la sección **Selector**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y seleccione qué envolvente a editar.
-

Ocultar curvas de envolvente

Todos los clips muestran las envolventes de forma predeterminada. Puede ocultarlas si lo desea. No obstante, seguirán activos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.

3. En la sección **Selector**, abra el menú emergente **Tipo de envoltente** y seleccione **Ocultar todo**.
-

Editar envoltentes de clips

Los puntos de curva le permiten crear curvas de volumen, curvas de panorama y curvas de fundido para un clip. La curva de envoltente se puede editar añadiendo y moviendo puntos de curva.

Editar puntos de curva

Muchas de las operaciones de edición que se utilizan normalmente en el contexto del sistema operativo del ordenador se pueden aplicar al editar puntos de curva. Además de estas, se aplican varios procedimientos específicos.

- Para añadir un punto de curva, haga doble clic en la curva de envoltente.
- Para eliminar un punto de curva, haga doble clic en el punto. El punto de curva entre las partes sostenida y de fundido de la envoltente no se pueden eliminar.
- Para eliminar múltiples puntos de curva, seleccione los que desee eliminar, haga clic derecho en uno de ellos y seleccione **Borrar puntos seleccionados**.
- Para seleccionar varios puntos, con la tecla **Alt** presionada, haga clic y arrastre el rectángulo de selección.
- Para mover todos los puntos seleccionados, haga clic en uno de ellos y arrastre.
- Para aumentar o reducir el valor de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia arriba o abajo.
- Para cambiar la posición de tiempo de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia la izquierda o derecha.
- Para aumentar o reducir la curva de envoltente en su totalidad, cerciórese de que no haya ningún punto de curva seleccionado, haga clic en la curva de envoltente y arrastre hacia arriba o abajo. No arrastre un segmento que esté limitado por puntos seleccionados.
- Para ajustar los envoltentes en todos los clips seleccionados, presione **Alt** y arrastre cualquier curva de envoltente hacia arriba o abajo. Se trata de un modo rápido para ajustar el nivel o panorama de múltiples clips al mismo tiempo, y también para ajustar simultáneamente ambos lados de una envoltente estéreo a la vez.
- Para mover verticalmente un punto de fundido de entrada/salida, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre el punto de fundido.
- Para cambiar el nivel o el tiempo de fundido de entrada/salida de varias envoltentes a la vez, seleccione los clips que desee editar, pulse **Alt** y modifique la envoltente con el ratón.

Restablecer puntos de curva

Puede restablecer los puntos de curva al nivel por defecto de 0 dB.

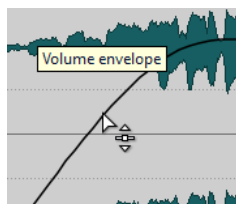
- Para restablecer un solo punto a 0 dB, seleccione el punto, haga clic derecho en él, y seleccione **Reiniciar puntos seleccionados**.
- Para restablecer toda la curva de envoltente a su configuración por defecto, haga clic derecho en la curva de envoltente y seleccione **Reiniciar nivel a 0 dB**.

Cambiar las envoltentes de nivel general de los clips

La curva de envoltente no contiene puntos de envoltente de nivel, pero la puede usar para cambiar el nivel general de un clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque el cursor del ratón en la curva de envolvente. El cursor del ratón adopta la forma de un círculo con dos flechas que apuntan hacia arriba y abajo.



2. Haga clic y arrastre la curva hacia arriba o abajo para cambiar el nivel de la envolvente del clip.
-

Modos de panorama

Si una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales cae aproximadamente 3 dB, comparado con la misma señal enviada al centro. Esto se puede compensar mediante modos de panorama.

Experimente con estos modos para oír cuál encaja mejor. Los modos de panorama se pueden establecer para pistas, clips y la salida del montaje.

- Para establecer los modos de panorama de clips, use el menú emergente **Pan Law** de la pestaña **Envoltente**, o use el menú emergente **Pan Law** y el dial de la ventana **Efectos**.
- Para establecer los modos de panorama para pistas y la salida del montaje, use el menú emergente **Pan Law** y el dial de la ventana **Efectos**.

Estos son los modos de panorama disponibles:

Atenuación de canal (0 dB/silenciamiento)

Este modo no compensa la pérdida de potencia. Si una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales cae 3 dB.

Potencia constante (+3 dB/silenciamiento)

Este es el modo predeterminado. Sea cual sea la posición de panorama, la potencia de la suma de los canales se mantiene constante.

Realce de canal (+4,5 dB/silenciamiento)

Si este modo está seleccionado y una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales es mayor que con una señal ubicada en el centro.

Realce de canal (+6 dB/silenciamiento)

Si este modo está seleccionado y una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales es mayor que con una señal ubicada en el centro. Esta opción es igual que la anterior pero con un aumento de potencia aún mayor.

Modular audio con otro audio

Puede usar la señal de audio de una pista para modular el factor de compresión de otra pista. La señal de la pista superior de audio (clip) normalmente se denomina la señal portadora porque contiene el audio que se debe transmitir.

El plug-in de clip **Ducker** se utiliza con este fin, ya que reduce el volumen de una señal cuando hay otra presente.

Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel. Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno se atenúa progresivamente para que entre el otro.

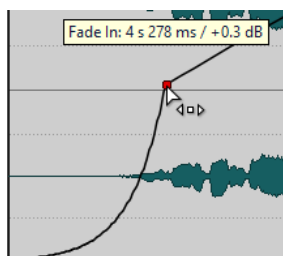
Crear fundidos

De manera predeterminada, todos los clips muestran puntos de empalme de fundido de entrada y de salida. Estos pueden arrastrarse horizontalmente para producir un fundido de entrada o de salida en el clip.

Puede añadir puntos de envolvente a un fundido del mismo modo que con las envolventes de nivel.

- Para crear un fundido de entrada, haga clic en el punto de fundido de entrada al inicio de un clip, y arrástrelo hacia la derecha.
- Para crear un fundido de salida, haga clic en el punto de fundido de salida al final de un clip, y arrástrelo hacia la izquierda.
- Para crear un fundido de entrada o de salida en una posición de tiempo concreta, use la opción **Aplicar tiempo de fundido** de la pestaña **Fundido**. Introduzca el valor de tiempo en el campo de tiempo y haga clic en **Aplicar tiempo de fundido**.
- Para mover un punto de fundido de entrada/salida verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.
- Para crear un fundido cruzado, mueva un clip sobre otro. Se crea automáticamente un fundido cruzado en el punto de empalme.

La curva de fundido de entrada/salida resultante se muestra en el clip, y el fundido también se refleja en la forma de onda. Si coloca el ratón sobre el punto del fundido de entrada, se muestra el tiempo del fundido de entrada en segundos y milisegundos, y el volumen en dB.



Menús de fundido de entrada y fundido de salida

En este menú, se pueden seleccionar varios presets de curvas de fundido y otras opciones.

- Para abrir el menú emergente **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**, haga clic derecho en los puntos de fundido de entrada o de salida.

Zoom en rango de fundido de entrada/Zoom en rango de fundido de salida

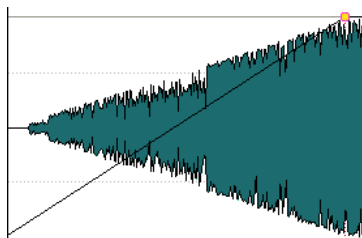
Ajusta la vista para mostrar principalmente la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

Pegar

Reemplaza la forma y la duración del fundido de entrada/salida con la que fue copiada al portapapeles.

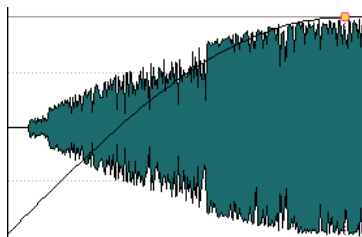
Lineal

Cambia el nivel linealmente.



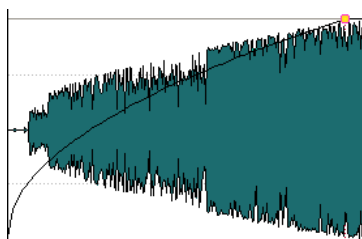
Seno (*)

Cambia el nivel según el primer cuarto de período de la curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



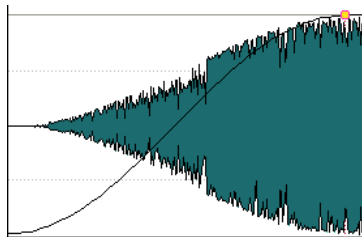
Raíz cuadrada (*)

Cambia el nivel según la curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



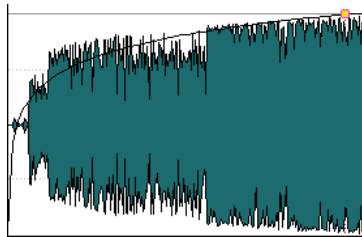
Sinusoidal

Cambia el nivel según medio período de la curva sinusoidal.



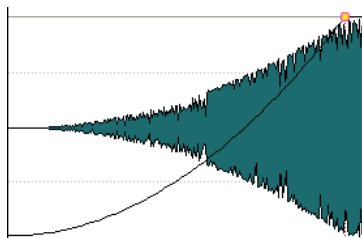
Logarítmica

Cambia el nivel de forma logarítmica.



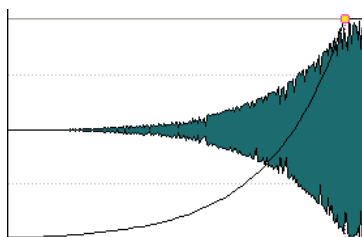
Exponencial

Cambia el nivel de forma exponencial.



Exponencial+

Cambia el nivel de forma fuertemente exponencial.



Aplicar fundidos predeterminados a clips nuevos

Todos los clips nuevos que se importen o graben en el montaje de audio toman la forma y duración predeterminada del fundido entrante y saliente si **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** está activo. En este caso, se usan las formas del fundido cruzado predeterminado. Esto también se aplica a clips creados dividiendo clips.

PROCEDIMIENTO

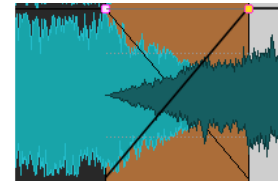
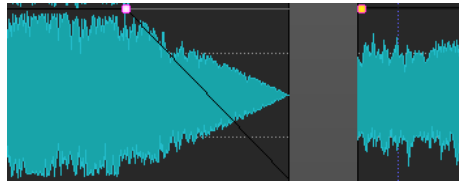
1. Abra un montaje de audio y seleccione la pestaña **Fundido**.
 2. En la sección **Opciones**, abra el menú emergente **Opciones**.
 3. Active **Crear fundidos por defecto en nuevos clips**.
-

Editar fundidos cruzados

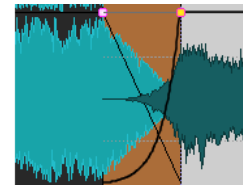
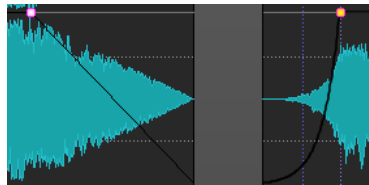
Puede crear fundidos cruzados con formas y duraciones independientes en las curvas de fundido de entrada y fundido de salida.

El fundido cruzado automático predeterminado es lineal. Usa la misma forma y duración de fundido de entrada y de salida. Se aplican las siguientes reglas:

- Un fundido cruzado incluye fundido de entrada y de salida.
- Puede editar las curvas de fundido de entrada y de salida en los fundidos cruzados igual que en los fundidos.
- Para redimensionar el tiempo de fundido simétricamente, pulse **Mayús**, haga clic en la zona de fundido, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Para mover la región con fundido cruzado a la vez que se mantiene su longitud, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en la zona de cruce, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Cuando usted mueve un clip para que se superponga a otro clip para producir un fundido, y ninguno de los dos tiene un fundido definido en la superposición, se crea un fundido predeterminado, si está activada una de las funciones de fundido cruzado automático.
- Al mover un clip con una curva de fundido definida para que se solape con otro clip sin fundido definido, el clip que no ha movido coge automáticamente la misma forma de fundido que el clip movido, con una compensación de amplitud. Esto solo se aplica si la duración del fundido de salida del clip no movido se pone en cero.



- Si ambos clips tienen curvas de fundido diferentes, se crea un fundido cruzado asimétrico.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 159

Efectos para pistas, para clips, y para la salida del montaje

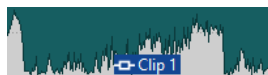
Puede añadir plug-ins de efecto VST a clips o pistas individuales, o a la salida de un montaje de audio. Los efectos de clip solo afectan a clips individuales, los efectos de pista afectan a todos los clips en una pista, y la salida del montaje afecta a todo el montaje de audio.

Solo se pueden utilizar los plug-ins VST 2 y VST 3 en el montaje de audio. Cada clip, cada pista de audio, y la salida del montaje pueden ser procesados independientemente por hasta 2 plug-ins de efectos VST.

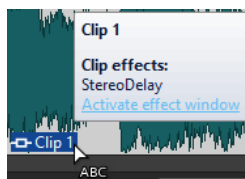
Los efectos se configuran como sigue:

- Como inserciones, donde los efectos procesan todo el audio.
- Como efectos de envío (modo dividido), donde el balance entre el sonido sin procesar y el nivel de envío del efecto se pueden controlar mediante curvas de envolvente de efecto (solo efectos de clip y plug-ins VST 2 específicos).

Un icono delante de un nombre de clip indica que se aplican efectos a un clip.



Si se desplaza el puntero del ratón por encima de un nombre de clip, se muestran los efectos utilizados.



NOTA

- Solo los efectos para los clips que se encuentran activos en la posición de reproducción actual consumen recursos de CPU. Los efectos de pista y de la salida master siempre están activos.
- La primera vez que reproduzca un montaje de audio después que este haya sido abierto o copiado, el programa deberá cargar todos los efectos en memoria. Si se tienen muchos efectos, podría producirse un breve silencio antes del inicio de la reproducción.

- Los efectos que se utilizan para las pistas deben admitir audio estéreo, incluso si la pista de audio es mono.
-

Efectos de la salida del montaje

Puede añadir efectos a la salida del montaje a un montaje de audio. Aunque la **Sección Master** se comparte entre todos los montajes de audio, los efectos de salida del montaje son locales de cada montaje. Esto le permite tener un proyecto completamente incrustado, sin necesidad de utilizar la **Sección Master**.

Los efectos de salida del montaje se encuentran en la salida del montaje de audio.

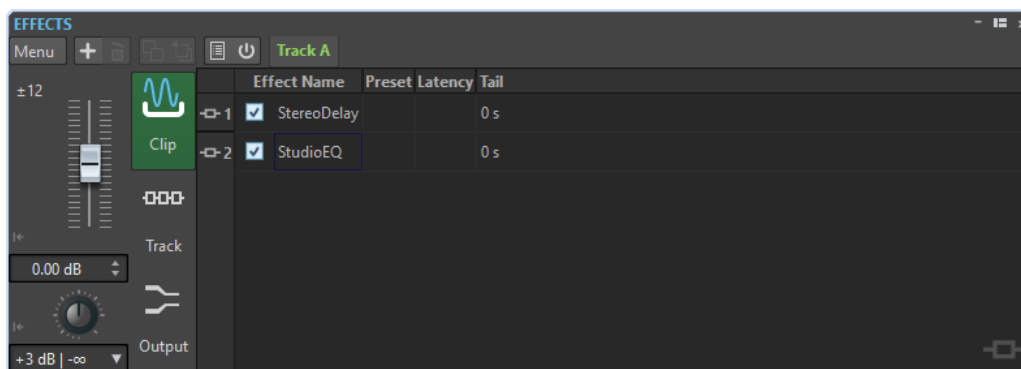
NOTA

Si desea usar un plug-in para dithering, colóquelo en la salida del montaje.

Ventana de efectos

En esta ventana puede añadir plug-ins de efecto a pistas, clips y a la salida master, así como modificar las configuraciones de panorama y ganancia.

- Para abrir la ventana **Efectos**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Efectos**.



Menú

Efectos de clip

Muestra los plug-ins del clip activo.

Efectos de pista

Muestra los plug-ins de la pista activa.

Efectos de salida

Muestra los plug-ins de la salida del montaje.

Añadir ranura

Añade una ranura en la que se puede insertar un plug-in de audio.

Eliminar plug-ins seleccionados

Elimina los plug-ins seleccionados.

Copiar

Copia en el portapapeles el plug-in seleccionado y su configuración.

Copiar todo

Copia los ajustes de todos los plug-ins al portapapeles.

Pegar (insertar)

Inserta el plug-in que se copió al portapapeles antes de la primera ranura seleccionada. Si no hay ninguna ranura seleccionada, el plug-in se inserta al final de la lista de plug-ins.

Pegar (reemplazar)

Reemplaza el plug-in seleccionado por el que se copió al portapapeles. Si no se han añadido ranuras, se crea una.

Cerrar todas las ventanas

Cierra todas las ventanas de plug-ins relacionadas con este montaje de audio.

Mapa de plug-ins

Abre el diálogo **Mapa de plug-ins** que muestra todos los plug-ins utilizados en el montaje de audio, así como los clips y las pistas que los utilizan.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

Lista de efectos

La lista de efectos muestra los plug-ins de efecto de la pista, el clip o la salida del montaje seleccionada. En la lista puede reemplazar los plug-ins de efectos, cambiar el orden de los efectos, y editar la **Cola** de los efectos.

	Effect Name	Preset	Latency	Tail
1	<input checked="" type="checkbox"/> StereoDelay			0 s
2	<input checked="" type="checkbox"/> StudioEQ			0 s

Icono de ventana de plug-in

Abre la ventana del plug-in.

Nombre del efecto

Si hace clic en el nombre de un efecto, se abre el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un efecto nuevo. La casilla le permite activar/desactivar los clips.

Preset

Muestra el preset usado por el plug-in. Si no se usa ningún preset, este campo está vacío.

Latencia

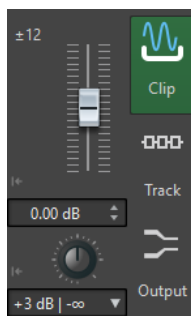
Muestra la latencia de la ruta de audio. Los plug-ins con latencia no se pueden utilizar para ajustar en nivel de envío.

Cola (solo efectos de clip)

Algunos efectos, como la reverberación y el retardo, producen colas en el audio. Esto significa, por ejemplo, que el sonido del efecto continúa después de haber terminado el sonido del clip. Por ejemplo, si añade eco a un clip sin especificar un valor de cola, el efecto de eco se silenciará en cuanto finalice el clip. Defina la longitud de la cola para que el efecto se extinga con naturalidad. Si añade otro plug-in al clip que también produce una cola, no hay necesidad de definir un valor aparte para este plug-in, a menos que desee sumar la extinción. La longitud general de la cola para el clip es la suma de la cola de cada plug-in. El valor máximo de cola es de 30 segundos.

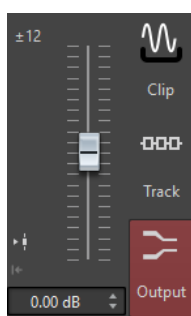
Sección de ganancia/panorama

En esta sección puede modificar la configuración de la **Ganancia** y del **Panorama** para cada clip y pista.



Sección de ganancia global

En esta sección puede definir la ganancia global del montaje de audio activo. Esta ganancia puede aplicarse antes o después de la salida del montaje, dependiendo del ajuste del botón pre/post en la parte izquierda de esta sección. Pre es el valor por defecto.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Modos de panorama](#) en la página 165

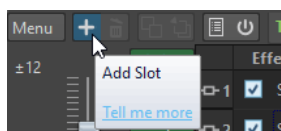
Añadir efectos a una pista, a un clip, o a la salida del montaje

Puede agregar plug-ins de efecto a cada pista y clip del montaje de audio, así como a la salida del montaje de audio.

Añadir efectos mediante la ventana de efectos

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Efectos**.
3. En la ventana **Efectos**, seleccione la sección **Clip**, la sección **Pista**, o la sección **Salida**.
4. Haga clic en **Añadir ranura**.



5. En la columna **Nombre del efecto**, seleccione la ranura añadida.
 6. Añada un plug-in.
-

RESULTADO

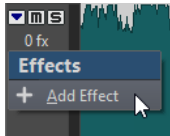
El efecto seleccionado se abre en una ventana.

NOTA

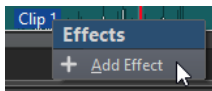
Puede añadir efectos durante la reproducción. Sin embargo, si añade un efecto con una latencia mayor que cero, es mejor detener y reiniciar la reproducción para evitar discrepancias en la temporización. Además, un pequeño número de plug-ins VST podría cambiar su latencia dependiendo de los ajustes de los parámetros. En tal caso, cerciórese de detener y reiniciar la reproducción tras el cambio de latencia.

Otras formas de añadir efectos

- Para añadir un efecto a una pista, haga clic en el botón **FX** en la sección de control de la pista, seleccione **Añadir efecto** y luego un efecto en el menú.



- Para añadir un efecto a un clip en la ventana de montaje, haga clic derecho en el nombre del clip, seleccione **Añadir efecto**, y seleccione un efecto en el menú.



Eliminar efectos de pistas, clips, o de la salida del montaje

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
 2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Efectos**.
 3. En la ventana **Efectos**, seleccione la sección **Clip**, la sección **Pista**, o la sección **Salida**.
 4. Haga clic en el efecto que desee eliminar y seleccione **Eliminar plug-in**.
-

RESULTADO

El efecto se eliminará de la ranura.

Copiar ajustes de efectos a pistas, clips, o la salida del montaje

Puede copiar el efecto y sus ajustes de una pista, de un clip, o de la salida del montaje a pistas, clips, o a la salida del montaje del mismo u otro montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
 2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Efectos**.
 3. En la ventana **Efectos**, seleccione el efecto desde el que quiere copiar los ajustes.
 4. Seleccione **Menú > Copiar**.
 5. Decida si desea pegar los ajustes del efecto en una nueva ranura o sustituir un efecto existente.
 - Para pegar los ajustes del efecto en una nueva ranura, añada una nueva ranura y seleccione **Menú > Pegar (insertar)**.
 - Para sustituir un efecto existente, seleccione el efecto, y seleccione **Menú > Pegar (reemplazar)**.
-

Deshacer cambios en efectos

Los cambios en la configuración de los efectos se pueden deshacer/rehacer. Sin embargo, WaveLab Elements solo registra los cambios cuando la ventana **Efectos** pierde foco.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de plug-in, haga clic en otra ventana para perder el foco del plug-in en el que desee deshacer la configuración.
 2. Regrese al plug-in en el que desee deshacer la configuración.
 3. En la barra de comandos, haga clic en **Deshacer** o **Rehacer**.
-

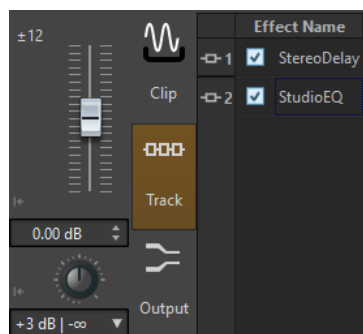
Definir panorama y ganancia de los efectos

Puede establecer el **Panorama** y la **Ganancia** de los efectos para cada clip y pista individualmente.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Efectos**.
3. En la ventana de **Efectos**, seleccione un clip o pista.
4. Ajuste el **Panorama** y la **Ganancia** usando los controles que están a la izquierda de la ventana de **Efectos**.

En los clips, la **Ganancia** se aplica postefecto.

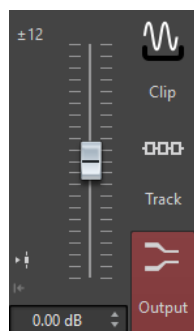


Definir la ganancia global para los efectos

Puede definir una ganancia global para los efectos de la salida del montaje de audio y aplicarla antes o después de los efectos de la salida del montaje.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Efectos**.
3. En la ventana **Efectos**, seleccione **Salida**.
4. Ajuste la ganancia global mediante el fader a la izquierda de la ventana **Efectos**.



5. Haga clic en el botón pre/post para aplicar la ganancia global antes o después de los efectos de la salida del montaje.



Ganancia global antes de efectos de salida del montaje

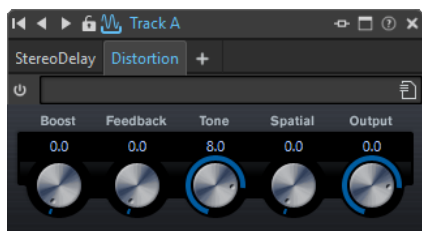


Ganancia global después de efectos de salida del montaje

Si usa un plug-in para dithering, defina la ganancia como pre-master.

Ventana de plug-in

En esta ventana puede mostrar los plug-ins de efectos usados para una pista, un clip o la salida del montaje.



Ventana de un solo plug-in

Cuando añade un nuevo plug-in de efecto a una pista, a un clip, o a la salida del montaje, se abre la ventana del plug-in automáticamente. En la ventana de plug-in, los efectos se muestran en una cadena de plug-ins de forma predeterminada. Para cambiar el orden de procesamiento de los efectos, puede arrastrar estos a las posiciones deseadas en la cadena.

Abrir la ventana de plug-in

Puede abrir la ventana de plug-in desde diferentes ubicaciones.

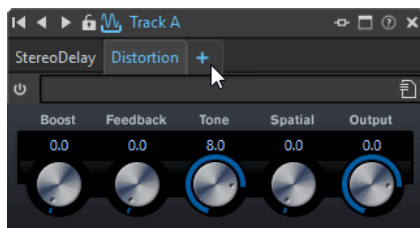
- Para abrir la ventana de plug-in desde la ventana **Efectos**, en la lista de efectos, haga clic en el icono de ventana de plug-in situado a la izquierda de un plug-in.
- Para abrir la ventana de plug-in de un clip en la ventana de montaje, haga clic derecho en un clip y seleccione **Editar plug-ins**. También puede hacer clic derecho en el nombre del clip y seleccionar un plug-in.
- Para abrir la ventana de plug-in de una pista, haga clic en el botón **FX** en el área de control de pista.

Añadir efectos desde la ventana de plug-in

Los efectos añadidos a un clip, a una pista, o a la salida del montaje en la ventana **Efectos** se muestran automáticamente en la ventana de plug-in. Sin embargo, también puede añadir efectos a una pista o a un clip desde la ventana de plug-ins.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana de plug-in para el clip, la pista o la salida del montaje al que quiera añadir un efecto.
2. En la ventana de plug-ins, haga clic en el botón **Añadir plug-in**.

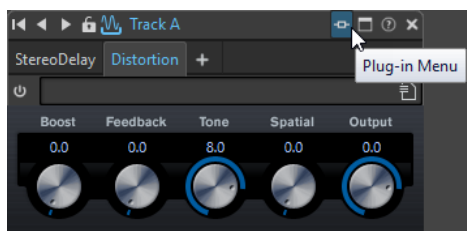


3. Seleccione un efecto en el menú.
El efecto se añade al final de la cadena de plug-ins.
 4. Opcional: si quiere mover el efecto añadido en la ventana de cadena de plug-ins, arrástrelo a otra posición.
-

Cambiar efectos desde la ventana de plug-in

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana de plug-in para el clip, la pista o la salida del montaje para el que quiera cambiar un efecto.
2. Haga clic en el icono de menú de plug-in y seleccione un nuevo efecto desde el menú.

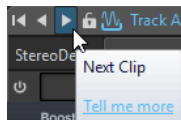


3. Opcional: si quiere mover el efecto cambiado en una ventana de cadena de plug-ins, arrástrelo a otra posición.
-

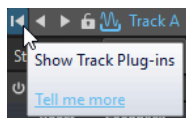
Cambiar entre efectos de pista, de clip, y de salida del montaje en ventanas de plug-in

En la ventana de plug-in, puede cambiar entre las cadenas de efectos de clips, de pistas, y de la salida del montaje.

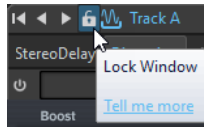
- Para ir pasando entre los efectos de clips y de pistas del montaje de audio activo, use los iconos de flecha izquierda y derecha.



- Al usar una ventana de plug-in tanto para clips como para pistas de un montaje de audio, puede alternar entre los plug-ins del clip activo o de la pista que contiene el clip activo haciendo clic en los iconos **Mostrar plug-ins de clip** o **Mostrar plug-ins de pista**.



- Para bloquear una ventana de plug-in, active **Bloquear ventana**. Si esta opción está activada y selecciona otra pista u otro clip, se abrirá otra ventana de plug-in. Si esta opción está desactivada y selecciona otra pista u otro clip, los efectos se muestran en la misma ventana de plug-in.



Cerrar todas las ventanas de plug-in

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Efectos**.
3. En la ventana de **Efectos**, seleccione **Menú > Cerrar todas las ventanas**.

Ventana CD

La ventana **CD** muestra los clips del montaje de audio activo, y le permite grabar el montaje de audio a un CD de audio.

NOTA

Cada clip del montaje de audio se corresponde con una pista de CD en la ventana **CD**.

También se pueden ajustar pausas entre clips, marcar la conformidad con las normas del Red Book, añadir y editar texto del CD, y agregar códigos ISRC y UPC/EAN. Al seleccionar un clip en la ventana de montaje, queda resaltado en la ventana **CD**.

- Para abrir la ventana **CD**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > CD**.

	Src	Name	FX	Pause	Start	End	Length	Pre-Gain	Post-Gain	ISRC	CD-Text	Comment
1	▶▶	Track A		0 s	0 s	9 mn 55 s 790 ms	9 mn 55 s 790 ms	0 dB	0 dB			
2	▶▶	Track B		1 s 147 ms	9 mn 56 s 946 ms	10 mn 10 s 621 ms	13 s 675 ms	0 dB	0 dB			
3	▶▶	Track C		1 s 733 ms	10 mn 12 s 358 ms	10 mn 18 s 917 ms	6 s 559 ms	0 dB	0 dB			
4	▶▶	Track D		2 s	10 mn 20 s 917 ...	10 mn 28 s 32 ms	7 s 116 ms	0 dB	0 dB			

Lista de pistas

Reproducir pre-roll



Reproduce la pista correspondiente desde el inicio con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir la pista correspondiente desde el inicio con un pre-roll corto.

Iniciar



Reproduce la pista correspondiente desde el inicio.

También se puede mantener pulsado **Ctrl/Cmd** y hacer doble clic en un triángulo de marcador de inicio de una pista de CD para iniciar la reproducción desde ese punto.

Nombre

Muestra el nombre de la pista. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo valor.

FX

Muestra si el clip usa efectos.

Pausa

Muestra la pausa entre dos pistas.

Iniciar

Muestra la posición de inicio de la pista.

Final

Muestra la posición de final de pista.

Duración

Muestra el tiempo desde la posición de inicio de pista al marcador de fin o de transición correspondiente.

Pregancia

Le permite establecer la ganancia preefecto del clip.

Postganancia

Le permite establecer la ganancia postefecto del clip.

ISRC

Permite introducir un código ISRC. Para cambiar el código, haga doble clic en la celdilla correspondiente, e introduzca un nuevo valor.

Texto del CD

Permite indicar el texto del CD. Para cambiar el texto, haga doble clic en la celdilla correspondiente, e introduzca un nuevo valor.

Comentario

Permite introducir un comentario. Para introducir un comentario, haga doble clic en una celdilla.

Menú CD**Escribir CD de audio**

Abre un diálogo que le permite escribir un CD.

Comprobar conformidad de CD

Verifica que las configuraciones del montaje de audio cumplen con las normas del Red Book.

Ajustar pausas entre clips

Abre un diálogo donde puede ajustar las pausas entre clips. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Definir tiempo de pausa específico**
- **Redondear pausas existentes al segundo más cercano**

Editar Texto CD

Abre el **Editor Texto CD** que permite entrar texto descriptivo de las pistas que se graban en el CD.

Asignar código UPC/EAN

Abre un diálogo donde puede asignar un código UPC/EAN a un clip.

Menú Seleccionar

Este menú permite seleccionar clips. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Seleccionar todos los clips**
- **Seleccionar clips de antes del cursor (en la pista seleccionada)**
- **Seleccionar clips de después del cursor (en la pista seleccionada)**
- **Anular selección de todos los clips**

Crear pistas de CD de audio a partir de clips

Se puede usar la opción **Comprobar conformidad de CD** para comprobar si el montaje de audio está listo para grabarse en un CD de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Asegúrese de que el montaje de audio contiene el material que desea en el CD de audio. Las pistas de CD deben tener una duración de al menos 4 segundos.
 2. Escuche las pistas en la ventana **CD** y haga correcciones si fuera preciso.
 3. En la ventana **CD**, seleccione **CD > Comprobar conformidad de CD**.
 - Si aparece un mensaje de advertencia, haga correcciones y compruebe de nuevo la conformidad el CD.
 - Si no aparece ningún mensaje de advertencia, el montaje de audio está listo para ser grabado en un CD de audio.
-

Mezclar – La función renderizar

La función **Renderizar** le permite mezclar todo el montaje de audio o una región del mismo en un solo archivo de audio.

Para obtener un archivo de audio de un montaje de audio, se necesita una mezcla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar](#) en la página 197

Metanormalizador de sonoridad

Esta herramienta es un componente de masterización clave para asegurar que todas las canciones tienen la misma sonoridad y evitar el recorte o «clipping». Permite ajustar la sonoridad de los clips de un montaje de audio para que todos tengan la misma sonoridad. También se puede ajustar la sonoridad de la mezcla del montaje y la de la salida de la **Sección Master**.

Esta herramienta se aplica a las ganancias. No afecta a los archivos de audio subyacentes ni usa compresores de audio.

No es posible modificar la sonoridad de un clip en particular sin tener clipping, se reduce el nivel de los demás clips para que todos tengan la misma sonoridad. Esto no ocurre si la opción **Ignorar picos** del menú emergente **Picos** del diálogo **Metanormalizador de sonoridad** está seleccionada.

Para evitar el clipping en la etapa de la **Sección Master**, puede limitar la salida de la mezcla del montaje de audio antes de que entre en la **Sección Master** y/o en la salida de la **Sección Master**.

NOTA

- La ruta de audio del montaje usa procesamiento de coma flotante de 64 bits. Por lo tanto se puede sobrecargar, por ejemplo, con niveles por encima de 0 dB en clips sin causar

recorte en la ruta de la señal. La única sección de la ruta de audio que puede introducir clipping es la salida de la **Sección Master** o la salida del montaje de audio. En ambos casos se puede resolver con el Metanormalizador de sonoridad.

- Dado que se necesitan varios segundos de audio para calcular la sonoridad correctamente, esta herramienta no se debería usar en clips muy cortos (de menos de 3 segundos).
-

Diálogo Metanormalizador de sonoridad

En este diálogo puede ajustar la sonoridad de los clips de un montaje de audio para que todos tengan la misma. También puede ajustar toda la salida.

- Para abrir el diálogo **Metanormalizador de sonoridad**, seleccione la pestaña **Proceso** de la ventana del **Montaje de audio**, y haga clic en **Metanormalizador**, en la sección **Sonoridad**.

Clips, salida de la Sección Master y salida del montaje de audio

- Si la opción **Clips** está activada, los ajustes de ganancia de los clips del montaje de audio se modifican individualmente para que todos los clips se reproduzcan con la misma sonoridad.
- Si la opción **Salida de montaje de audio** está activada, el ajuste de ganancia del montaje de audio se modifica para que la mezcla del montaje de audio coincida con una sonoridad específica.
- Si la opción **Salida de la Sección Master** está activada, la ganancia de la **Sección Master** se ajusta para que la mezcla del montaje de audio que se procesa a través de todos los plug-ins de la **Sección Master** coincida con una sonoridad específica. Esta operación no modifica el montaje de audio en sí.

Las opciones detalladas a continuación están disponibles para los ajustes de ganancia de clips, de la salida del montaje de audio y de la salida de la **Sección Master**.

Menú de igualación de sonoridad

Seleccione si quiere que la salida del montaje de audio deba tener una sonoridad específica. Están disponibles las siguientes opciones:

- **No cambiar la sonoridad**
- **Alcanzar la sonoridad del clip más fuerte**
- **Alcanzar la sonoridad del clip activo**
- **Igualar los niveles de pico**

El pico más alto se usa como referencia.

Menú de picos

Seleccione si WaveLab Elements debería limitar los valores de muestra (picos digitales) o omitir los picos.

Pico máximo

Determina el valor de pico máximo que no debe sobrepasarse.

Forzar una sonoridad idéntica

Si la opción **Limitar picos reales** o **Limitar picos digitales** está seleccionada, algún clip puede que no alcance la ganancia necesaria para la sonoridad de referencia. En tal caso, active **Forzar una sonoridad idéntica** para reducir la sonoridad del clip que se usa como referencia para conseguir la misma sonoridad en todos los clips.

Opciones adicionales

Excluir los efectos del montaje de audio

Si esta opción está activada, los efectos del montaje de audio no se tendrán en cuenta al usar el Metanormalizador de sonoridad.

Esta opción también afecta a las opciones de **Preganancia** y **Postganancia** de la ventana **CD**.

- Si **Excluir los efectos del montaje de audio** está activado, el Metanormalizador de sonoridad cambia el valor de **Preganancia** de los clips.
- Si **Excluir los efectos del montaje de audio** está desactivado, el Metanormalizador de sonoridad cambia el valor de **Postganancia** de los clips.

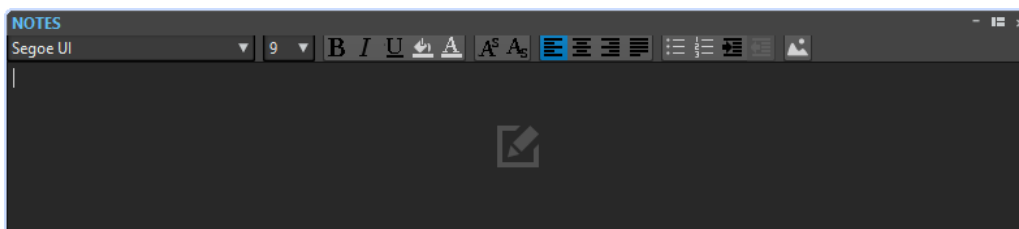
Solo clips seleccionados

Si esta opción está activada, solo se procesan los clips seleccionados con el Metanormalizador de sonoridad.

Ventana Notas

Esta ventana le permite introducir notas sobre la sesión actual del montaje de audio.

- Para abrir la ventana del **Notas**, abra un montaje de audio y seleccione **Herramientas de ventanas > Notas**.



Puede introducir el texto directamente en esta ventana y usar los controles de edición de texto estándares de HTML para formatear el texto, y para añadir imágenes y listas. Las notas se guardan con el montaje de audio.

Grabación

Puede grabar audio en la ventana del **Editor de audio** y del **Montaje de audio**.

Configurar el diálogo Grabación

Antes de empezar a grabar, configure el diálogo **Grabación**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga clic en el botón **Grabar** o pulse * en el teclado numérico.
 2. En la sección **Archivo a crear**, abra el menú emergente y seleccione si desea grabar un archivo nombrado o un archivo temporal.
 3. En la sección **Archivo a crear**, seleccione un nombre de archivo y la ubicación donde desea guardar el archivo.
 4. Seleccione el formato de audio de uno de los modos siguientes:
 - Haga clic en la flecha abajo para seleccionar un formato de audio de preset.
 - Haga clic en el texto del formato de audio para abrir el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione el formato y haga clic en **Aceptar**.
 5. Seleccione si desea grabar en un archivo de audio o una pista de montaje de audio, mediante una de las siguientes opciones:
 - **Crear nueva ventana de archivo de audio**
 - **Añadir al archivo de audio activo**
 - **Añadir a la pista seleccionada del montaje**
 6. Seleccione si desea que se muestre **Nivel** o **Espectro**.
 7. Opcional: realice ajustes adicionales en la sección **Opciones**, así como en las pestañas **Opciones** y **Valores**.
 8. Haga clic en **Grabar** para iniciar la grabación.
Si ha seleccionado una de las opciones de inicio automático, la grabación se pondrá en modo **Pausa** hasta que se cumplan los criterios de inicio automático especificados.
El fondo de diálogo **Grabación** se vuelve de color rojo para indicar que se está grabando.
 9. Opcional: pause la grabación haciendo clic en el botón **Pausa**.
 10. Opcional: ponga marcadores durante la reproducción haciendo clic en los botones para depositar marcadores.
 11. Cuando termine de grabar, haga clic en **Detener**.
 12. Opcional: si desea grabar otra toma, vuelva a hacer clic en **Grabar**.
-

Colocar marcadores durante la grabación

Cuando está grabando, puede hacer clic en los botones de marcadores para añadir marcadores al archivo grabado.

PROCEDIMIENTO

1. Abre el diálogo **Grabación**.
2. Realice sus ajustes y empiece a grabar.
3. Seleccione el tipo de marcador que desea colocar.
 - Para colocar un marcador genérico numerado, haga clic en el botón de marcador amarillo o pulse **Ctrl/Cmd-M**.
 - Para colocar marcadores de inicio y fin de región genéricos numerados, haga clic en los botones blancos o pulse **Ctrl/Cmd-L/Ctrl/Cmd-R**.

RESULTADO

Se coloca un marcador cada vez que hace clic en el botón del marcador.

NOTA

Si inserta dos o más marcadores de inicio de región seguidos sin que haya marcadores de fin de región en medio, solo se conserva el último de estos marcadores de inicio. Lo mismo ocurre con los marcadores de fin de región.

Diálogo Grabación

En este cuadro de diálogo, puede realizar ajustes de grabación y empezar a grabar un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Grabación**, abra la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, y en la barra de transporte, haga clic en **Grabar**.

Botones principales



Grabar

Empieza a grabar. En función de las opciones de grabación, el modo **Pausa** está activo.

Pausa

Pone en pausa la grabación.

Detener

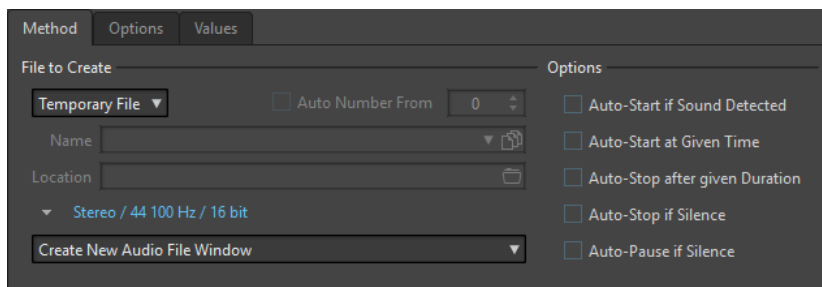
Detiene la grabación.

Descartar

Detiene la grabación y elimina lo que se ha grabado hasta ahora.

Pestaña Método

En esta pestaña, puede definir las opciones para iniciar, detener y pausar la grabación automáticamente. Puede seleccionar un dispositivo de entrada y optar por iniciar una grabación en un momento específico, o detenerla tras una duración concreta.



Archivo a crear

Especifique si quiere grabar a un archivo temporal para guardarlo después, o grabar en un archivo con un nombre y ubicación específicos.

Auto numeración desde

Si esta opción está activada y graba múltiples archivos, se añaden números crecientes a los nombres de los archivos.

Nombre

El nombre del archivo que desea escribir, sin la ruta. Cuando escribe, se muestran todos los archivos de la carpeta seleccionada que empiezan por las mismas letras. Para mostrar todos los archivos de la carpeta seleccionada, haga clic en el icono de lista.

Ubicación

Especifica la carpeta donde desea guardar la grabación.

Formato de archivo de audio

Abre el diálogo **Formato de archivo de audio**, donde puede especificar el formato de archivo.

Ubicación de la grabación

Especifica dónde se graba el audio:

- Si **Crear una nueva ventana de archivo de audio** está seleccionado, el audio se graba en una nueva ventana de archivo de audio.
- Si **Añadir al archivo de audio activo** está seleccionado, el audio se graba en la ventana de archivo de audio activa en la posición del cursor de edición (si no existe ninguna ventana de archivo de audio, se crea una nueva).
- Si **Añadir a la pista seleccionada del montaje** está seleccionado, el audio se graba en un montaje de audio existente en la posición del cursor de edición (si no existe ninguna ventana de montaje de audio, se crea una nueva).

Inicio automático si se detecta sonido

Si esta opción está activada, la grabación comienza cuando el nivel de entrada de audio supera el nivel de umbral especificado en la pestaña **Valores**.

Inicio automático en un tiempo dado

Si esta opción está activada, la grabación comienza en un tiempo especificado. Especifique el tiempo en la pestaña **Valores**.

Parada automática después de una duración dada

Si esta opción está activada, la grabación se detiene automáticamente tras la duración especificada en la pestaña **Valores**.

Parada automática si hay silencio

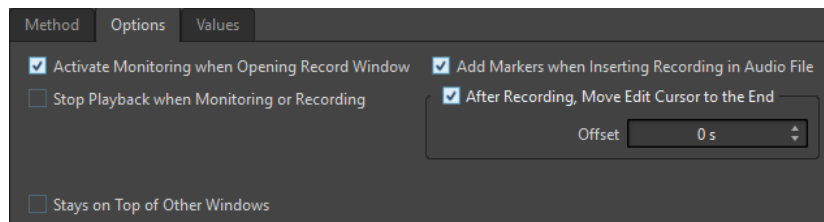
Si esta opción está activada, la grabación se detiene automáticamente cuando el nivel de la entrada de audio cae por debajo de un umbral especificado y permanece ahí un tiempo específico. Especifique el nivel y la duración en la pestaña **Valores**.

Pausa automática si hay silencio

Si esta opción está activada, la grabación se pausa automáticamente cuando el nivel de la entrada de audio cae por debajo de un umbral especificado y permanece ahí un tiempo específico. Especifique el nivel y la duración en la pestaña **Valores**.

Pestaña Opciones

En esta pestaña, puede realizar ajustes adicionales para el proceso de grabación.



Activar la monitorización al abrir la ventana de grabación

Si esta opción está activada, los medidores se activan al abrirse el diálogo **Grabación**. Si esta opción está desactivada, los medidores y el audio pasante se muestran al pulsar **Grabar** o activar **Monitor**.

Detener reproducción al monitorizar o grabar

Si esta opción está activada, la reproducción se detiene antes de que comience la monitorización o la grabación.

Añadir marcadores al insertar grabaciones en un archivo de audio

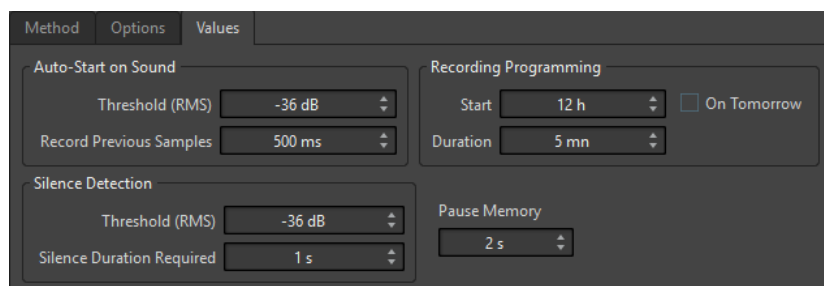
Si esta opción está activada y se inserta una grabación en un archivo de audio, se añaden marcadores que incluyen las nuevas muestras.

Después de la grabación, mover el cursor de edición al final

Si esta opción está activada, el cursor de edición se mueve al final de la grabación.

Pestaña Valores

En esta pestaña, puede definir valores para las distintas opciones de grabación.



Inicio automático al detectar señal — Umbral (RMS)

Especifica el nivel de sonido que disparará la grabación.

Inicio automático al detectar señal — Grabar muestras anteriores

Permite incluir una pequeña sección de audio antes del punto de inicio, para captar ataques, por ejemplo. Solo es relevante si está activada la opción **Inicio automático si se detecta sonido**.

Detección de silencio - Umbral (RMS)/Duración necesaria para silencio

El valor de umbral que se utiliza para las opciones **Parada automática si hay silencio** y **Definir marcadores automáticamente en los puntos de silencio**. Se utiliza junto con el ajuste **Duración necesaria para silencio**, para que se detenga la

grabación o se añada un marcador si el nivel de entrada permanece por debajo del valor de umbral por una duración especificada.

Programación de la grabación — Inicio

Determina el tiempo en el que empezará la grabación cuando esté activa la opción **Inicio automático en un tiempo dado**.

Programación de la grabación — Mañana

Si esta opción está activada, puede especificar un tiempo del día siguiente (empezando en medianoche).

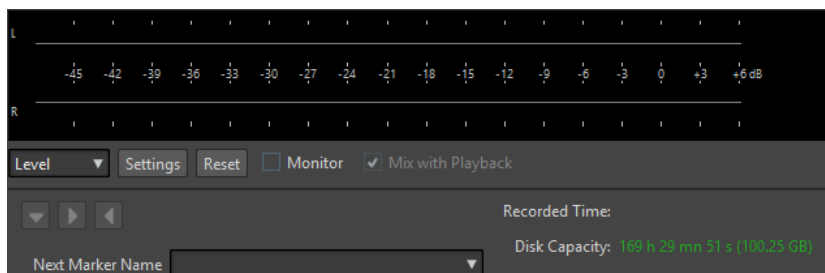
Programación de la grabación — Duración

Determina la duración de la grabación si la opción **Parada automática después de una duración dada** está activada.

Memoria de pausa

Se trata de un búfer de seguridad para cuando utilice el botón **Pausa**. Cuando reanuda la grabación, se utiliza este búfer para restablecer la última sección corta de audio antes de desactivar el botón **Pausa**. De este modo, puede reanudar la grabación aunque haya desactivado el botón **Pausa** un poco tarde.

Medidores



Nivel/Espectro

Especifica el medidor que se mostrará.

Ajustes

Abre el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**, en el que puede personalizar los ajustes de los medidores.

Reinicializar

Reinicializa los valores de pico.

Monitor

Si esta opción está activada, también se envía la entrada de audio a los puertos de salida (no disponible si se utilizan los controladores Windows MME).

Mezclar con la reproducción

Si esta opción está activada y se seleccionan los mismos puertos para la monitorización que para la reproducción (en la pestaña **Conexiones de Audio VST**), se mezclan las señales. Si no está activada, la señal de monitorización tiene prioridad.

Permite alternar entre la escucha de la señal grabada y la señal de reproducción, y tener un control total de las salidas de monitorización.

Marcador

Le permite establecer marcadores durante la grabación.

Siguiente nombre de marcador

Edita el nombre del marcador de texto a insertar.

Medidores

En la parte inferior del diálogo **Grabación** se encuentra un visor de medición. Resulta útil para comprobar el nivel de entrada y el espectro de frecuencia de la señal de entrada.

Puede activar los medidores marcando la casilla **Monitor**. Esto se hace automáticamente si la opción **Activar la monitorización al abrir la ventana de grabación** está activada en la pestaña **Opciones** del diálogo **Grabación**.

Para reinicializar los medidores, haga clic en el botón **Reinicializar**.

Medidor de nivel

En el **Medidor nivel**, las barras horizontales muestran el nivel de pico (barras exteriores) y la sonoridad media (VU, barras interiores) de cada canal. También se muestran los valores de forma numérica. Cuando hace clic en el botón **Ajustes**, se abre el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**.

Espectrómetro

El **Espectrómetro** muestra un diagrama de barras que da una representación gráfica continuada del espectro de frecuencia. En **Ajustes**, aparece un menú emergente en el que puede decidir si desea restringir a los niveles de audio altos o incluir los niveles de audio medios o bajos.

Indicador Capacidad del disco

Este indicador de la parte inferior del diálogo **Grabación** indica la cantidad aproximada de espacio disponible en el disco duro especificada en la sección **Archivo a crear**, o el disco duro que se ha seleccionado para los archivos temporales.

NOTA

Cuando quedan menos de 30 segundos de espacio disponible en el disco duro, la indicación de capacidad del disco es de color rojo.

Sección Master

La **Sección Master** es el bloque final de la ruta de la señal antes de que se envíe el audio al hardware de audio, a un archivo de audio o a los medidores de audio. Aquí es el lugar en el que se ajustan los niveles master, se añaden efectos, se remuestrea y se aplica dithering.

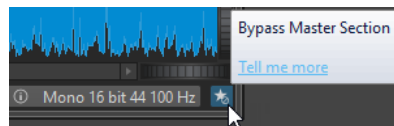
Los ajustes y los efectos de la **Sección Master** se tienen en cuenta en los casos siguientes:

- Cuando se reproduce un archivo de audio en la ventana de la onda.
- Cuando se reproduce un montaje de audio.
Tenga en cuenta que los efectos de la **Sección Master** son globales para todos los clips y las pistas de un montaje de audio.
- Cuando se utiliza la función **Mezclar (renderizar)**.
- Cuando se escriba un CD a partir de un montaje de audio.

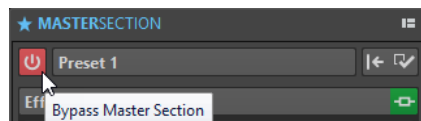
Bypass de la Sección Master

De forma predeterminada, la **Sección Master** está activa. Puede omitirla (bypass) individualmente en cada archivo o globalmente. Si se omite la **Sección Master**, solo está activo el panel de **Procesado de reproducción** de la **Sección Master** durante la reproducción.

- Para omitir la **Sección Master** individualmente en archivos o montajes de audio, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte inferior de la ventana de la onda/montaje.



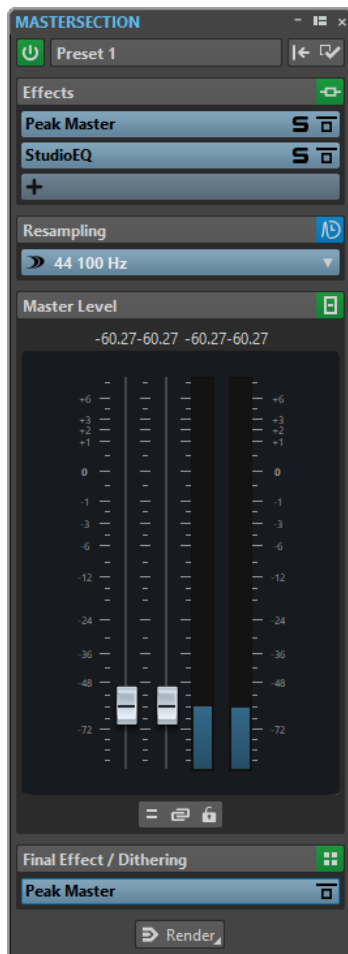
- Para omitir la **Sección Master** globalmente, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte superior izquierda de la **Sección Master**.



Ventana Sección Master

En esta ventana puede aplicar plug-ins de efectos, ajustar el nivel de master, aplicar dithering y renderizar el archivo de audio o el montaje de audio.

- Para abrir la ventana de la **Sección Master**, seleccione **Ventanas de herramientas > Sección Master**.



La **Sección Master** consiste en los siguientes paneles:

- **Efectos**
- **Remuestreado**
- **Nivel Master**
- **Efecto final/Dithering**

Ruta de señal

Los paneles de la ventana de la **Sección Master** se corresponden con los bloques de procesado de la **Sección Master**.

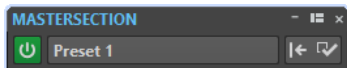
La señal pasa a través de estos bloques de arriba a abajo:

1. Audio de WaveLab Elements
2. Efectos
El reordenado de las ranuras de efectos afecta a la ruta de la señal.
3. Remuestreado
4. Nivel Master
5. Efecto final/Dithering
Los medidores de las ventanas de medidores monitorizan la señal entre en panel **Efecto final / Dithering** y la tarjeta de sonido o el archivo en disco.
6. Tarjeta de sonido o archivo en disco

En la **Sección Master**, la señal pasa por todos los plug-ins, incluso si están en modo solo. Sin embargo, esto no afecta al sonido, ya que se ignoran los plug-ins silenciados desde el flujo del proceso de reproducción.

Herramientas de la Sección Master

Las herramientas y opciones en la parte superior de la ventana **Sección Master** le permiten hacer varios ajustes antes de renderizar el archivo, hacer ajustes de bypass, y decidir si la reproducción de la señal pasa por la **Sección Master**.



Bypass Sección Master

Si esta opción está desactivada, se ignora la **Sección Master** durante la reproducción. Sin embargo, al renderizar a archivo se siguen teniendo en cuenta todos los plug-ins.

Presets

Le permite guardar y recuperar presets de la **Sección Master**. El menú **Presets** ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Reinicializar Sección Master

Elimina todos los efectos activos de las ranuras y pone la salida master a 0 dB.

Ajustes

Abre el menú emergente **Ajustes**, en el que puede hacer ajustes de la **Sección Master**.

Menú emergente Ajustes

Ocultar ventanas de plug-ins cuando la Sección Master no está visible

Si esta opción está activada, las ventanas de plug-ins se ocultan cuando la **Sección Master** no está visible.

Mostrar controles de plug-ins en la ventana de plug-ins

Si esta opción está activada, los controles de plug-ins se muestran en las ventanas de plug-ins.

Usar ventana de cadena de plug-ins

Muestra todos los plug-ins abiertos como pestañas en la ventana de plug-in, para facilitar el cambio de uno a otro.

Las ventanas de plug-ins se mueven con la Sección Master

Si esta opción está activada, las ventanas de plug-ins también se mueven cuando mueve la **Sección Master** flotante.

Restaurar la última configuración en el siguiente arranque

Si esta opción está activada, la configuración de plug-ins y las posiciones de faders de la **Sección Master** se restauran al siguiente arranque de WaveLab Elements.

Visibilidad de secciones

Le permite mostrar u ocultar las secciones de la **Sección Master**.

Reorganizar

Reorganiza la **Sección Master** de acuerdo con la frecuencia de muestreo y la configuración de canales del archivo de audio activo. El bus interno de la **Sección Master** y los plug-ins que haya activos se configuran en consecuencia.

Esta operación se lleva a cabo automáticamente antes de la reproducción o la mezcla. En ocasiones resulta útil reorganizar la **Sección Master** manualmente, ya que algunos plug-ins no aceptan una señal mono o estéreo como entrada, o una determinada frecuencia de muestreo. En ese caso, al hacer clic en los botones se le informa de si existe algún problema, antes de la reproducción o la mezcla.

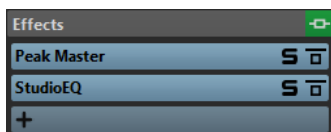
Esta operación no surte efecto si la reproducción ya está en curso o si no hay ningún archivo de audio activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Efecto final/Dithering](#) en la página 195

Panel Efectos

Este panel de la **Sección Master** le permite añadir hasta 5 plug-ins de efecto en serie y gestionarlos.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Bypass todos los efectos

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado.

Añadir efecto

Le permite añadir un efecto a una ranura de efecto vacía.

Nombre del plug-in de efecto

Una vez ha añadido un plug-in a una ranura, puede hacer clic en el nombre del plug-in para abrir y cerrar la correspondiente ventana del plug-in.

Menú emergente Presets

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Menú emergente Opciones de efectos

Le permite cargar otro efecto a la ranura de efectos. Además, están disponibles las siguientes opciones:

- **Eliminar plug-in** elimina el efecto de la ranura.
- **Mover todos los plug-ins abajo/Mover todos los plug-ins arriba** le permite mover los efectos a otra posición.
- Si **Activo** está activado, el efecto está activo. Si **Activo** está desactivado, el efecto se excluye de la reproducción y del renderizado.

Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

Bypass de procesado

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante la renderización. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

Formatos de plug-ins de efectos soportados

WaveLab Elements soporta plug-ins específicos de WaveLab Elements, plug-ins VST 2 y plug-ins VST 3.

Plug-ins específicos de WaveLab Elements

En WaveLab Elements se incluyen algunos plug-ins específicos, por ejemplo, el plug-in Resampler.

Plug-ins VST

Muchos programas y fabricantes de plug-ins soportan el formato del plug-in VST de Steinberg. En WaveLab Elements se incluyen una serie de plug-ins VST. Puede adquirir aparte otros plug-ins de Steinberg u otros fabricantes.

Configurar efectos

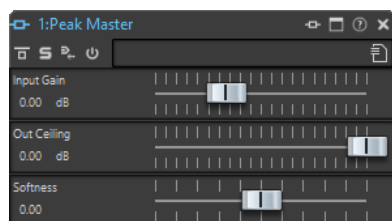
El número de efectos disponibles depende del número y formato de los plug-ins que haya instalado.

- Para seleccionar un plug-in de efecto para una ranura, haga clic en la ranura y seleccione un efecto en el menú desplegable. Cuando haya seleccionado un efecto, se activará automáticamente y se abrirá su panel de control.
- Para desactivar un efecto, haga clic derecho en la ranura, y desactive **Activo**. Para activar el efecto, active **Activo** de nuevo.
- Para eliminar un plug-in de efecto, haga clic derecho en la ranura y seleccione **Eliminar plug-in** en el menú emergente.
- Para mostrar/ocultar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto.
- Para poner en solo un efecto, haga clic en su botón **Solo (bypass)**. De este modo, puede comprobar únicamente el sonido de dicho efecto. También puede aplicar bypass a los efectos a través de sus paneles de control.
- Para cambiar el orden de las ranuras, es decir, el orden en que la señal pasa por los efectos, haga clic en una ranura y arrástrela a una nueva posición.

Ventana de plug-ins de la Sección Master

En las ventanas de plug-ins de la **Sección Master**, puede realizar ajustes para un plug-in de efecto de la **Sección Master**.

- Para mostrar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto.



Bypass de procesado

Si se activa esta opción, se ignora este plug-in durante la reproducción, y opcionalmente para una operación de mezcla. Para desactivar un efecto al renderizar, haga clic derecho en una ranura de efecto, y desactive **Activo** en el panel **Efectos** de la **Sección Master**.

Modos de bypass

Haga clic derecho en **Bypass de procesado** para abrir el menú emergente **Modos de bypass**. Aquí puede seleccionar **Bypass efecto** o **Bypass señal origen**.

Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

Renderizar in situ

Procesa el audio in situ. Los plug-ins en bypass se excluyen y el audio renderizado se funde con un fundido cruzado en los límites.

Efecto encendido/apagado

Si desactiva un plug-in, se excluye tanto de la reproducción como del renderizado.

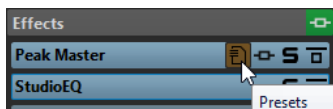
Presets

Abre un menú para cargar o guardar presets para este plug-in.

Presets de plug-ins de efectos

WaveLab Elements incluye una serie de presets de fábrica para los plug-ins de efectos incluidos. Puede usarlos tal cual o como punto de partida para sus propios ajustes.

Los plug-ins de terceros pueden contener sus propios presets de fábrica. Para acceder a los presets de un efecto, haga clic en el botón **Presets** en su ventana del panel de control o en el botón **Presets** de la ranura del efecto. Las funciones disponibles dependen del tipo de plug-in.



Presets para plug-ins VST 2

Los plug-ins VST 2 tienen su propia gestión de presets.

Al hacer clic en el botón **Presets** de este tipo de efecto, se abre un menú emergente con las siguientes opciones:

Cargar/Guardar banco

Carga y guarda conjuntos de presets completos. El formato de archivo es compatible con Cubase.

Cargar/Guardar banco predeterminado

Carga el conjunto de presets predeterminado o guarda el conjunto actual como banco predeterminado.

Cargar/Guardar efecto

Carga o guarda un preset. También es compatible con Cubase.

Editar nombre del programa actual

Permite definir un nombre para el preset.

Lista de presets

Le permite seleccionar uno de los presets cargados.

Panel de remuestreado

Este panel de la **Sección Master** le permite remuestrear la señal. Con el plug-in de Remuestreado puede comprobar los picos anteriores a la ganancia master y a los medidores, y antes de la limitación y el dithering.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Off

Desactiva el efecto de remuestreo.

Usar la frecuencia de muestreo preferida

Si esta opción está activada, el remuestreado se adapta a la frecuencia de muestreo que está especificada como frecuencia de muestreo preferida en la pestaña **Conexiones de Audio**.

NOTA

La frecuencia de muestreo solo se usa para la reproducción. Esto le permite reproducir frecuencias de muestreo que su dispositivo de audio no soporte.

Menú Frecuencia de muestreo

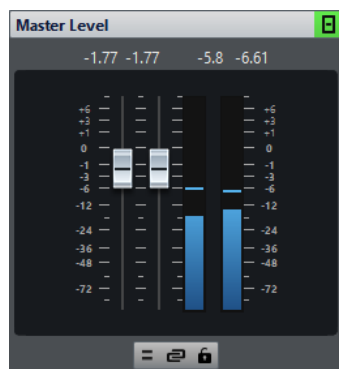
Le permite seleccionar una frecuencia de muestreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña de Conexiones de Audio](#) en la página 10

Panel Nivel Master

Este panel de la **Sección Master** permite controlar el nivel Master del archivo de audio activo.



Faders

Los faders del panel **Nivel Master** controlan el nivel de salida final. Utilice los faders para optimizar el nivel de la señal que se envía al hardware de audio.

NOTA

Es importante evitar el clipping, especialmente cuando se masteriza. El clipping se indica mediante los indicadores de clip de la **Sección Master**.

- Para bloquear los faders, active **Bloquear faders** debajo de la sección de faders. Los faders bloqueados no se pueden cambiar con el ratón. Otros métodos de edición, por ejemplo, a través de control remoto o atajos, todavía son posibles.

Medidores

Los medidores de la **Sección Master** muestran el nivel de la señal antes del dithering o cualquier otro plug-in al que haya aplicado el fader postmaster.

Use estos medidores para obtener una vista general de los niveles de la señal. Los campos numéricos que hay sobre los faders muestran los niveles de pico de cada canal. Los indicadores de pico se vuelven de color rojo cuando hay clipping en las señales. Si esto ocurre, debería hacer lo siguiente:

- Bajar los faders.
- Haga clic derecho en los indicadores de clip y seleccione **Reinicializar picos** para restablecer los indicadores de clip.
- Reproducir la sección de nuevo hasta no que haya clipping.

Mezclar canales estéreo a canales mono

La opción **Mezclar a mono** en el menú emergente **Monitorización de canales de audio** le permite transformar los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo en dos canales mono. En este caso, el nivel de salida se reduce automáticamente en -6 dB a fin de evitar el clipping. La opción **Mezclar a mono** resulta útil para comprobar la compatibilidad mono de mezclas estéreo, etc.

NOTA

Si **Mezclar a mono** está activado, el indicador del panel **Nivel Master** está encendido, incluso si el nivel master no está ajustado. Esto le ayuda a evitar dejar activado accidentalmente **Mezclar a mono**.

Desenlazar faders

Determina si puede ajustar los faders individualmente o juntos.

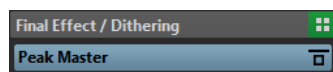
Si **Desenlazar faders** está desactivado, al mover un fader también se mueve el otro la misma cantidad. Activando **Desenlazar faders** puede corregir un balance estéreo incorrecto ajustando el nivel de los canales individualmente.

Si desplaza los faders con la opción **Desenlazar faders** activada y luego desactiva **Desenlazar faders** de nuevo, puede ajustar el nivel global sin cambiar el nivel de desplazamiento entre los canales.

Los desplazamientos de los faders no se conservan al final del rango de movimiento ni una vez que se suelta el botón del ratón.

Panel Efecto final/Dithering

Este panel de la **Sección Master** le permite añadir un efecto final y dithering a la señal antes de enviarla al hardware de audio o guardarla como archivo en disco.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Bypass todos los efectos

Omite los efectos del panel **Efecto final/Dithering**.

Menú emergente Presets

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Menú emergente Opciones de efectos

Le permite cargar otro efecto a la ranura de efectos. Además, están disponibles las siguientes opciones:

- **Eliminar plug-in** elimina el efecto de la ranura.
- **Mover todos los plug-ins abajo/Mover todos los plug-ins arriba** le permite mover los efectos a otra posición.
- Si **Activo** está activado, el efecto está activo. Si **Activo** está desactivado, el efecto se excluye de la reproducción y del renderizado.

Bypass de procesado

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante la renderización. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

Dithering

Dithering es una técnica que consiste en añadir pequeñas cantidades de ruido a una señal para reducir la distorsión de bajo nivel en una grabación digital. Se añade una pequeña cantidad de ruido aleatorio a la señal analógica antes de la fase de muestreo, de modo que se reduce el efecto de los errores de cuantización.

Al añadir un tipo de ruido especial a un nivel extremadamente bajo, los errores de cuantización se minimizan. El ruido añadido se puede percibir como un silbido inactivo de muy bajo nivel añadido a la grabación. No obstante, prácticamente no se percibe y es preferible a la distorsión que ocurriría de otro modo. Las opciones de **Moldeado de ruido** le permiten filtrar este ruido a un área de frecuencias menos perceptible por el oído humano.

En WaveLab Elements, se aplica dithering cuando se reduce la cantidad de bits de una grabación, por ejemplo, cuando se pasa de 24 a 16 bits, y cuando se aplican procesados.

NOTA

El dithering siempre debe aplicarse tras la fase del fader de bus de salida, y después de cualquier tipo de proceso de audio.

Plug-ins de Dithering

WaveLab Elements cuenta con un plug-in de dithering interno. Sin embargo, también puede añadir otros plug-ins de dithering.

- Para seleccionar y activar un plug-in de dithering en la **Sección Master**, haga clic en la ranura de plug-in en el panel **Efecto final/Dithering** y seleccione una de las opciones en el menú desplegable.
- Para desactivar el plug-in de dithering, abra el menú emergente **Efecto final/Dithering**, y seleccione **Eliminar plug-in**.

Añadir otros plug-ins al panel de Efecto final/Dithering

Si desea utilizar otro plug-in de dithering que no sea el interno, puede añadirlo al panel **Efecto final/Dithering**.

NOTA

Los medidores de la **Sección Master** monitorizan la señal antes del panel **Efecto final/Dithering**. Para evitar el clipping, compruebe el medidor de nivel/pan y ajuste el nivel de salida del plug-in, si es posible.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
 2. Seleccione la pestaña **Organizar**.
 3. Localice el plug-in que desea añadir al panel **Efecto final/Dithering** en la lista, y marque la casilla de la columna **Final** del plug-in.
-

RESULTADO

El plug-in está disponible a través del menú emergente del panel **Efecto final/Dithering**, y se puede insertar después de los faders de **Nivel Master**. El plug-in sigue estando disponible para seleccionar como efecto premaster estándar si la entrada correspondiente en la columna **Efecto** del diálogo **Ajustes de plug-ins** está activada.

Cuándo aplicar dithering

Como norma básica debería aplicar dithering al convertir un archivo de audio a precisión menor. Por ejemplo, preparar un archivo de 24 bits para masterización en CD, que usa un formato de 16 bits.

Sin embargo, aunque reproduzca o renderice un archivo de 16 o 24 bits a la misma precisión, debe aplicar dithering si utiliza cualquier tipo de procesado en tiempo real en WaveLab Elements. El motivo es que WaveLab Elements trabaja con una precisión interna de 64 bits (punto flotante) para una calidad de audio superior. Esto implica que, en cuanto realice cualquier tipo de procesado, los datos de audio se tratarán con esta precisión alta en lugar de la original de 16 o 24 bits, haciendo que sea necesario aplicar dithering.

Algunos ejemplos de procesado en tiempo real son ajustes de niveles, efectos, mezcla de dos o más clips de un montaje de audio, etc. La única vez que se reproduce un archivo de 16 bits con una precisión de 16 bits es cuando se reproduce sin fundidos ni efectos, y con los faders de **Nivel Master** en 0.00 (sin ajuste de nivel – indicador de nivel master apagado).

Renderizar

Renderizando los efectos usando la función **Renderizar** de la **Sección Master**, se convierten en una parte permanente de un archivo. En lugar de realizar todo el procesamiento en tiempo real durante la reproducción, puede guardar la salida de audio en un archivo del disco.

Escribir la salida de la **Sección maestra** a un archivo en el disco le permite aplicar el procesado de la **Sección maestra** a un archivo de audio, o mezclar un montaje de audio a un archivo de audio.

Una mezcla puede servir para:

- Mezclar un montaje de audio completo en un archivo de audio.
- Procesar un archivo y guardarlo como un nuevo archivo de audio, incluidos los efectos de la **Sección Master**, el dithering y otros ajustes. Puede elegir el formato del nuevo archivo de audio, que le permite, por ejemplo, crear un archivo MP3 y añadir efectos al mismo tiempo.
- Procesar una o más regiones de un archivo de audio in situ o a nuevos archivos.

Mezclar archivos

PREREQUISITO

Configure su archivo de audio o montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En **Sección Master**, realice los ajustes necesarios.

2. En la parte inferior de la **Sección Master**, haga clic en **Mezclar** (renderizar).
 3. Haga sus ajustes de renderización.
 4. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
 5. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar formato**.
 6. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio** y haga clic en **Aceptar**.
 7. Una vez ha configurado el proceso de mezcla, haga clic en **Iniciar**.
-

RESULTADO

Se mezclará el archivo.

NOTA

Pueden realizarse varias operaciones de mezcla al mismo tiempo cuando se utilizan diferentes archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

[Crear presets de formatos de archivos de audio](#) en la página 198

Crear presets de formatos de archivos de audio

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, especifique el formato del archivo de audio.
 2. Abra el menú emergente **Preset** y seleccione **Guardar como**.
 3. Introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

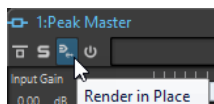
[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

Mezcla in situ

En el **Editor de audio**, puede procesar una sección de un archivo de audio o el archivo de audio entero. Se trata de un modo rápido de procesar varias secciones de audio de un archivo, o de probar el efecto de diferentes plug-ins en un archivo de audio.

Puede seleccionar la función **Renderizar in situ** en los siguientes lugares:

- En la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**
- En la **Sección Master**, en el menú contextual del botón **Mezclar**
- En la barra de comandos de la ventana de un plug-in



Al seleccionar **Renderizar in situ** a través de la pestaña **Renderizar**, puede hacer ajustes de renderizado adicionales en el menú emergente **Opciones**. Al seleccionar **Renderizar in situ** a través de la **Sección Master** o de una ventana de plug-in, los siguientes ajustes de renderizado siempre están activos:

- Fundido de entrada/salida en bordes
- Excluir plug-ins ignorados (bypass)

NOTA

Una vez se ha procesado una sección de audio, no se aplica bypass automático a los plug-ins ni la **Sección Master**.

Ejemplo de uso de mezcla in situ:

Supongamos que está restaurando un archivo y tiene 3 plug-ins favoritos, por ejemplo, 3 plug-ins **DeClicker**. Ahora quiere utilizar el que le proporcione los mejores resultados.

1. Cargue los 3 plug-ins en la **Sección Master**.
2. Seleccione una región, aplique solo al plug-in 1 y reproduzca la región.
3. Aplique solo al plug-in 2 y reproduzca la región.
4. Aplique solo al plug-in 3 y reproduzca la región.
5. Ponga en solo al plug-in que crea que sonó mejor, y haga clic en **Renderizar in situ**, o pulse **Alt-A**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar](#) en la página 199

Mezclar una selección de audio in situ

Puede mezclar los plug-ins de una sección o de todo el archivo de audio.

PREREQUISITO

En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio que quiera renderizar, y configure la **Sección Master**.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solamente desea utilizar algunos plug-ins de la **Sección Master**, ponga en solo los plug-ins que quiera utilizar.
 2. En la ventana de onda, seleccione la sección de audio que desee procesar.
 3. Seleccione la pestaña **Renderizar**.
 4. En la sección **Origen**, abra el menú emergente **Origen** y seleccione **Rango de audio seleccionado**.
 5. En la sección **Resultado**, active **In situ**.
 6. En la sección **Opciones**, abra el menú emergente y haga ajustes de renderización.
 7. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar**.
-

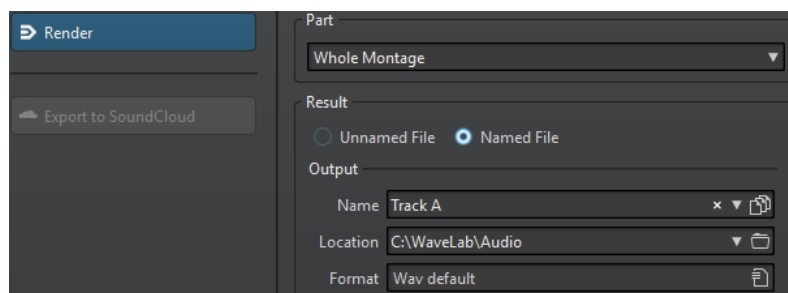
RESULTADO

Se procesan la sección de audio o el archivo de audio.

Pestaña Renderizar

Esta pestaña le permite seleccionar qué partes de un archivo de audio renderizar y a qué formato.

- Para abrir la pestaña **Renderizar**, haga clic en **Renderizar** en la parte inferior de la **Sección Master**.



Están disponibles las siguientes opciones para renderizar archivos de audio y montajes de audio.

Parte

- **Rango de audio seleccionado** procesa y renderiza el rango de audio seleccionado.
- **Región específica** procesa y renderiza un rango de audio que está especificado usando marcadores de región. En el menú emergente próximo a esta opción, seleccione la región que quiera renderizar.

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen.

Archivo sin nombre

Si esta opción está activada, el archivo se nombra como `sin título`.

Archivo nombrado

Si esta opción está activada, puede especificar un nombre para el archivo renderizado.

Nombre

Introduzca un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú con varias opciones de nombrado automáticas.

Ubicación

Seleccione una carpeta para el archivo renderizado.

Formato

Abre el diálogo **Formato de archivo de audio múltiple**, en el que puede seleccionar el formato del archivo.

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** se omiten durante la renderización.

Autoguardar preset de la sección Master

Si esta opción está activada, el preset de **Sección Master** se guarda automáticamente en el archivo de audio o en el montaje de audio cuando renderiza el archivo. Puede cargar el preset de **Sección Master** a través de la opción **Cargar preset de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana de onda o la ventana del montaje.

Fundido de entrada/salida en bordes

Si esta opción está activada, se lleva a cabo un fundido en los bordes del rango de audio cuando se crea un archivo, o un fundido cruzado con el audio colindante si el rango de audio se procesa in situ.

Sin cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación no se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no proporcionan una duración de cola a WaveLab Elements. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

Copiar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

Omitir regiones de exclusión

Si esta opción está activada, se ignoran los rangos de audio que están marcados como silenciados y no se incluyen en el resultado.

Abrir archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, los archivos renderizados se abren en un nuevo grupo de archivos.

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, la reproducción del archivo de audio resultante se saltará toda la **Sección Master** después de renderizar. Este ajuste se puede activar o desactivar haciendo clic en el botón de la parte inferior derecha de la ventana de la onda o del montaje.

NOTA

Se le recomienda activar esta opción, porque no es necesario monitorizar otra vez este archivo nuevo a través de los efectos cuando estos efectos se han aplicado a un archivo.

Exportar a SoundCloud

Si esta opción está activada, el archivo renderizado se sube a SoundCloud, una vez finalizado el proceso de renderización.

Pestaña Renderizar para archivos de audio

Las siguientes opciones de la pestaña **Renderizar** son exclusivas de la renderización de archivos de audio.

Parte

Todo el archivo procesa y renderiza el archivo entero.

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen.

Pestaña Renderizar para montajes de audio

La siguiente opción de la pestaña **Renderizar** es exclusiva de la renderización de montajes de audio.

Parte

Todo el montaje procesa y renderiza el montaje de audio entero.

Guardar presets de la Sección Master

Puede guardar todos los ajustes que se han hecho en la **Sección Master** como un preset. Esto incluye los procesadores que se utilizan, cuyos ajustes son propios de cada uno de ellos, y las opciones de dithering.

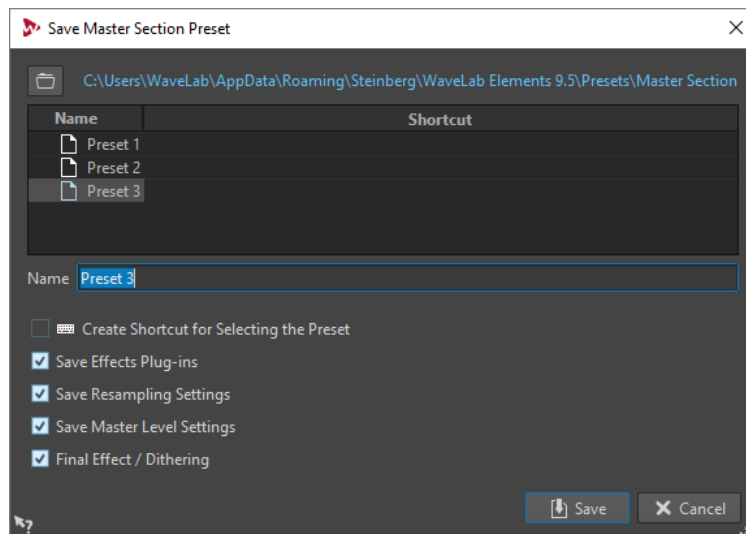
PROCEDIMIENTO

1. Configure la **Sección Master**.
 2. Haga clic en **Presets**, en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.
 3. Opcional: en el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en la ruta del nombre, introduzca un nombre, y haga clic en **Aceptar** para crear una nueva subcarpeta en la carpeta de presets de la **Sección Master**.
 4. Escriba un nombre para el preset en el campo **Nombre**.
 5. Seleccione las opciones que quiera guardar en el preset.
 6. Haga clic en **Guardar**.
-

Diálogo Guardar preset de Sección Master

En este diálogo puede guardar una configuración de la **Sección Master** como preset, y definir qué partes de la **Sección Master** actual desea incluir en el preset.

- Para abrir el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.



Ubicación

Abre la carpeta raíz del preset en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Aquí puede crear subcarpetas en las que guardar los presets.

Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

Nombre

Permite especificar el nombre del preset para guardar.

Guardar plug-ins de efectos

Si esta opción está activada, los plug-ins de efectos se guardan con el preset.

Guardar ajustes de remuestreado

Si esta opción está activada, los ajustes de remuestreado se guardan con el preset.

Guardar ajustes de Nivel Master

Si esta opción está activada, los ajustes de Nivel Master se guardan con el preset.

Guardar plug-in de efecto final/dithering

Si esta opción está activada, el plug-in de efecto final/dithering se guarda con el preset.

Excluir plug-ins bloqueados

Si esta opción está activada, los plug-ins bloqueados no se guardan como parte del preset de la **Sección Master**.

Cargar presets de la Sección Master

Puede cargar un preset de la **Sección Master** guardado previamente, un preset de la **Sección Master** guardado temporalmente, o importar presets de WaveLab Elements 4/5/6.

Abra el menú emergente **Presets** de la parte superior de la ventana **Sección Master**.

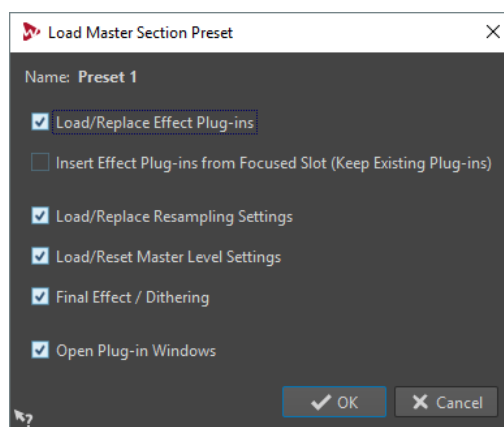
- Para cargar un preset que se guardó previamente en la carpeta `Presets\Sección Master`, seleccione un preset en el menú emergente **Presets**.
- Para cargar un preset desde cualquier ubicación, seleccione **Cargar preset**, seleccione un preset, y haga clic en **Abrir**.
- Para cargar un preset guardado temporalmente, abra el submenú **Restaurar** y seleccione un preset.
- Para importar un preset de WaveLab Elements 4/5/6, seleccione **Cargar preset de WaveLab Elements 4/5/6**, seleccione un preset, y haga clic en **Abrir**.

Diálogo Cargar preset de Sección Master

En este diálogo puede especificar qué partes de un preset de **Sección Master** guardado se cargarán al abrirlo.

- Para abrir el diálogo **Cargar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Cargar Preset**.

Este diálogo solo se abre si está activado en el menú **Presets** de la **Sección Master**. Abra el menú **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y active **Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset**.



Ahora, cuando restaure un preset guardado temporalmente o abra uno guardado, se abrirá un diálogo con las opciones siguientes:

Nombre

Muestra el nombre del preset.

Cargar/Reemplazar plug-ins de efecto

Si se activa esta opción, se eliminan los plug-ins de efectos activos y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Insertar plug-ins defecto desde la ranura señalada (mantener plug-ins existentes)

Si se activa esta opción, se conservan los plug-ins de efectos actuales y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Cargar/Reemplazar ajustes de remuestreado

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de remuestreado, y se cargan los nuevos ajustes.

Cargar/Reinicializar ajustes de niveles de Master

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de **Nivel Master**, y se cargan los nuevos ajustes.

Cargar/Reemplazar plug-in de efecto final/dithering

Si se activa esta opción, se elimina el plug-in de efecto final/dithering actual, y se carga el nuevo.

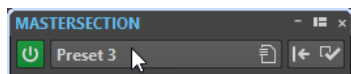
Abrir ventanas de plug-in

Si esta opción está activada, las ventanas de plug-in se abren cuando carga un nuevo preset de **Sección Master**.

Menú emergente Presets Sección Master

Este menú emergente ofrece varias opciones para guardar, gestionar y restaurar presets de la **Sección Master**.

- Para abrir el menú emergente **Presets**, haga clic en el panel de presets de la parte superior de la **Sección Master**.



Guardar

Guarda los cambios que ha realizado en un preset existente.

Guardar como

Abre un diálogo en el que puede especificar un nombre y una ubicación para el preset.

Organizar presets

Abre la carpeta **Preset** de la **Sección Master**, en la que puede renombrar o eliminar presets.

Cargar preset

Le permite cargar un preset de **Sección Master** a través del Explorador de archivos/ Finder de macOS. Por ejemplo, resulta útil si desea cargar un preset proporcionado por otra fuente que no se encuentra en su carpeta raíz predeterminada.

Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset

Si esta opción está activada, se abre un diálogo en el que puede elegir cómo cargar el preset que seleccione.

Almacenar temporalmente

Le permite seleccionar una de las ranuras para guardar temporalmente un preset.

Restaurar

Le permite restaurar un preset guardado previamente.

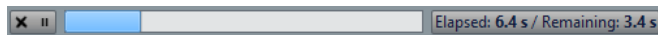
Lista de presets guardados

Enumera los presets guardados en la carpeta **Presets** de la **Sección Master**.

Monitorizar tareas en segundo plano

Durante la renderización, puede monitorizar el proceso, y pausar o cancelar tareas.

Una barra de estado debajo de la ventana de la onda y del montaje muestra el progreso del proceso de renderización actual. Puede cancelar o pausar la renderización con los botones correspondientes.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 271

Pérdidas de sonido

La causa más probable de las pérdidas de datos o sonido es que el ordenador no tiene la suficiente capacidad de procesamiento para soportar todos los procesadores de efectos usados.

Para evitar las pérdidas de datos:

- Utilice menos efectos.
- Considere la posibilidad de renderizar el procesado en lugar de ejecutarlo en tiempo real. A continuación, cree un master del archivo procesado sin aplicar efectos. Las pérdidas de datos nunca se producen cuando se mezcla en un archivo.
- No procese archivos en segundo plano.
- Si no funciona ninguna de las soluciones anteriores, compruebe los ajustes de la tarjeta de audio. Puede que tenga que cambiar la configuración del búfer de audio. Si se produce una pérdida de datos durante un proceso de masterización en tiempo real, se recomienda volver a masterizar. Detenga la reproducción, haga clic en el indicador de la pérdida de datos para restablecerlo y vuelva a internarlo.

Marcadores

Los marcadores permiten guardar y nombrar posiciones específicas de un archivo. Los marcadores resultan útiles para la edición y la reproducción.

Por ejemplo, los marcadores pueden servir para:

- Indicar puntos de guía (cue) o ubicaciones de tiempo absolutas.
- Resaltar secciones problemáticas.
- Separar visualmente las pistas.
- Establecer el cursor de la onda en una posición específica.
- Seleccionar todo el audio entre dos posiciones.
- Crear bucles de secciones en un archivo de audio.

La cantidad de marcadores que puede tener en un archivo es ilimitada.

NOTA

Las funciones de la ventana **Marcadores** son las mismas para archivos de audio y montajes de audio. Sin embargo, la ventana **Marcadores** en montajes de audio ofrece opciones adicionales en relación a los clips.

Tipos de marcadores

Hay disponibles los siguientes tipos de marcadores:

Marcadores genéricos

Permiten localizar posiciones y seleccionar todo el audio entre dos puntos, por ejemplo. Los marcadores genéricos se pueden crear durante la grabación.

Marcadores de inicio y fin de región

Definen los puntos de inicio y fin para regiones genéricas. Los marcadores de inicio y fin de región se pueden crear durante la grabación y se usan en parejas.

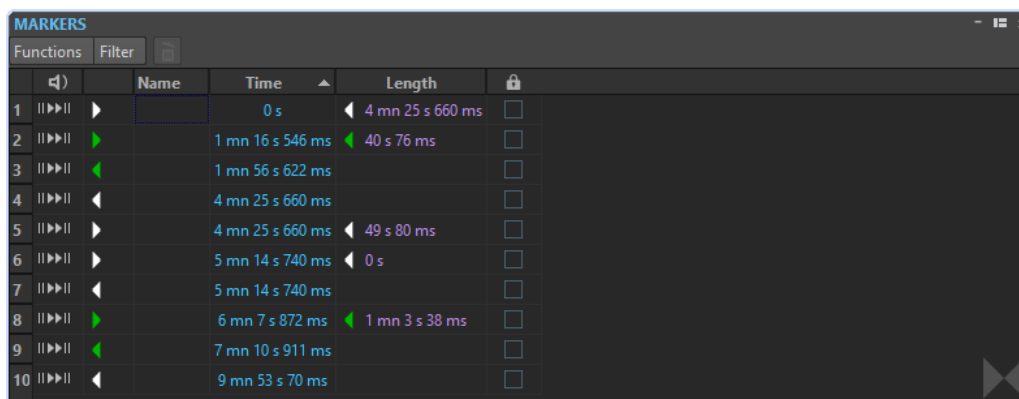
Marcadores de inicio y fin de bucle

Se utilizan para definir puntos de bucle y se necesitan para acceder a las funciones de edición de bucles de la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**. Los marcadores de inicio y fin de bucle están conectados con el modo **Bucle** al reproducir audio. Estos marcadores son útiles para editar y crear bucles antes de transferir un sonido a un muestreador. Los marcadores de bucles se utilizan por pares.

Ventana Marcadores

En esta ventana, puede crear, editar y utilizar marcadores mientras trabaja en archivo de audio o en un montaje de audio.

- Para abrir la ventana **Marcadores**, abra un archivo de audio o montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Marcadores**.



Lista de marcadores

La ventana **Marcadores** contiene una lista de todos los marcadores del archivo activo, junto con sus detalles y controles. Puede crear y editar los marcadores desde la lista de marcadores.

Números de marcadores

Al hacer clic en el número de un marcador se desplaza por la forma de onda para mostrar el marcador correspondiente.

Reproducir pre-roll



Reproduce el audio desde la posición del marcador con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir desde la posición del marcador con un pre-roll corto.

Iniciar



Reproduce el audio desde la posición del marcador.

Tipo de marcador

Muestra el tipo de marcador. Para cambiar el tipo de marcador, haga clic en el icono de marcador y seleccione otro tipo de marcador en la lista emergente.

Nombre

Muestra el nombre del marcador. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo nombre.

Tiempo

Muestra la posición del marcador en la regla de tiempo. Para cambiar la posición, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo valor.

Duración

Muestra el tiempo entre la posición inicial del marcador y el marcador de final correspondiente.

- Para ampliar la región entre un marcador inicial y uno final, haga clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**.
- Para seleccionar la región entre un marcador inicial y uno final, haga doble clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**. Esta función solo está disponible para marcadores en el **Editor de audio**.

Bloquear

Permite bloquear marcadores. Al bloquear los marcadores, se impide que se puedan arrastrar accidentalmente a una nueva posición de la ventana de la onda o el montaje. Para bloquear un marcador, active la casilla correspondiente.

Referencia del clip (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Los marcadores se pueden vincular al borde izquierdo o derecho de un clip, así como a su forma de onda. Cuando mueve un clip, se mueve el marcador correspondiente con él. La columna de referencia del clip muestra el nombre del clip.

Offset (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Muestra la distancia entre el marcador y el punto de referencia.

Menú Funciones

Dependiendo de si la ventana **Editor de audio** o la ventana **Montaje de audio** está abierta, las opciones disponibles son diferentes. Están disponibles las siguientes opciones en archivos de audio y montajes de audio:

Seleccionar todo

Selecciona todos los marcadores de la lista de marcadores.

Invertir estados de selección

Invierte el estado de selección de todos los marcadores.

Anular selección de todo

Anula la selección de todos los marcadores.

Borrar marcadores seleccionados

Borra todos los marcadores que están seleccionados.

Nombres de marcadores por defecto

Abre el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, en el que puede seleccionar nombres de marcadores por defecto para cada tipo de marcador.

Bloquear el marcador seleccionado

Bloquea el marcador seleccionado. Si esta opción está activada, no es posible mover ni borrar el marcador.

Personalizar barra de comandos

Abre un diálogo en el que puede personalizar los menús y atajos relacionados con los marcadores.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en archivos de audio:

Seleccionar en rango de tiempo

Selecciona los marcadores del rango de selección en la ventana de onda.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en montajes de audio:

Ligar marcadores seleccionados al inicio del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del clip activo. Cuando se mueve el inicio de este clip, también se mueve el marcador.

Ligar marcadores seleccionados al final del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al final del clip activo. Cuando se mueve el final de este clip, también se mueve el marcador.

Separar los marcadores seleccionados de su clip asociado

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del montaje de audio.

Vincular completamente al clip

Vincula los marcadores a un clip para que se copien o borren cuando se copie o borre el clip.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

Menú Filtro

Use el menú **Filtro** para determinar los tipos de marcadores que se visualizan en la lista de marcadores y en la línea de tiempo.

Acerca de la creación de marcadores

Los marcadores se pueden crear durante la reproducción o en modo de parada. Puede crear marcadores específicos si ya sabe qué quiere marcar, o bien crear marcadores genéricos.

Crear marcadores

Puede crear marcadores en la ventana de la onda y del montaje, tanto en modo de parada como durante la reproducción.

PROCEDIMIENTO

1. Siga uno de estos procedimientos:
 - Inicie la reproducción.
 - En la ventana de la onda o del montaje, establezca el cursor en la posición en la que desea insertar el marcador.
 2. Siga uno de estos procedimientos:
 - En el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar**, y haga clic en un icono de marcador en la sección **Marcadores**.
 - Haga clic derecho en la parte superior de la regla de tiempo y seleccione un marcador en el menú contextual.
 - Pulse **Insert/M**. Se crea un marcador genérico.
-

Crear marcadores en el inicio y el final de la selección

Puede marcar una selección para crear un bucle o revisarla, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la onda, cree un rango de selección.
 2. Siga uno de estos procedimientos:
 - En el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar** y seleccione una pareja de marcadores en la sección **Marcadores**.
 - En la ventana de la onda, cree un rango de selección, haga clic derecho en él y seleccione uno de los pares de marcadores.
 - En la ventana de la onda o del montaje, cree un rango de selección, haga clic derecho encima de la regla de tiempo y seleccione uno de los pares de marcadores.
-

Duplicar marcadores

Es un modo rápido de crear un marcador a partir de uno que ya existe.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de la onda o del montaje, mantenga pulsada la tecla **Mayús**, haga clic en un marcador y arrástrelo.
-

Borrar marcadores

Los marcadores pueden borrarse en la ventana de la onda o el montaje, y en la ventana **Marcadores**.

Borrar marcadores en la ventana de la onda o el montaje

- En la ventana de la onda o el montaje, haga clic derecho en un marcador y seleccione **Borrar**.
- Arrastre y suelte un icono de marcador hacia arriba fuera de la regla de tiempo.

Borrar marcadores en la ventana de marcadores

Resulta útil si el proyecto cuenta con múltiples marcadores o si el marcador que desea borrar no está visible en la ventana de la ola o el montaje.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione uno o varios marcadores.
También puede seleccionar **Funciones > Seleccionar todo**.
 2. Haga clic en el botón **Borrar marcadores seleccionados**, o seleccione **Funciones > Borrar marcadores seleccionados**.
-

Mover marcadores

Puede ajustar las posiciones de los marcadores de la ventana de la onda y la ventana del montaje.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de la onda o el montaje, arrastre un marcador a una nueva posición en la regla de tiempo.
Si **Ajustar a bordes magnéticos** está activado, el marcador se ajusta a la posición del cursor, o al inicio/final de una selección o una forma de onda.
-

Navegar por los marcadores

Puede saltar al marcador anterior o al siguiente utilizando los botones del marcador correspondientes.

- Para saltar al marcador anterior/siguiente, seleccione la pestaña **Ver**, y, en la sección **Cursor**, haga clic en **Marcador anterior/Marcador siguiente**.
- Para establecer el cursor de la onda en una posición de marcador, en la ventana de la onda o del montaje, haga doble clic en un triángulo de marcador.

Ocultar marcadores de un tipo específico

Para obtener una vista general más clara, puede ocultar los tipos de marcadores.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione **Filtro**.
 2. Desactive el tipo de marcador que desea ocultar.
Puede volver a hacer visibles los marcadores activando el tipo de marcador correspondiente.
-

Convertir tipos de marcadores

Puede convertir los marcadores de un tipo específico a otro tipo.

Convertir el tipo de un solo marcador

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, haga clic en el icono del marcador que desea convertir.
 2. Seleccione un nuevo tipo de marcador en la lista.
-

Renombrar marcadores

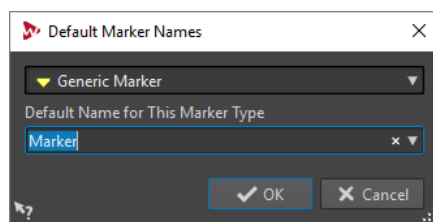
Puede cambiar los nombres de los marcadores.

- Para renombrar un marcador de la ventana de la onda o el montaje, haga clic derecho en un marcador, seleccione **Renombrar** y escriba un nuevo nombre.
- Para renombrar los marcadores en la ventana **Marcadores**, haga doble clic en el nombre de un marcador en la columna **Nombre** y escriba un nuevo nombre.
- Para editar los nombres predeterminados, en la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.

Diálogo Nombres de marcadores por defecto

En este diálogo puede especificar los nombres de los marcadores predeterminados.

- Para abrir el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.



Tipo de marcador

Le permite seleccionar el tipo de marcador para el que quiere especificar un nombre predeterminado.

Nombre por defecto para este tipo de marcador

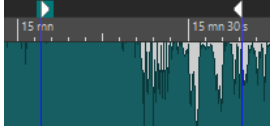
Permite especificar el nombre predeterminado del tipo de marcador seleccionado.

Seleccionar marcadores

Existen diferentes modos de seleccionar marcadores.

- En la ventana de la onda o del montaje, haga clic en un marcador.
- En la ventana **Marcadores**, haga clic en una celda. Se selecciona el marcador correspondiente.
- Utilice **Ctrl/Cmd** y **Mayús** para seleccionar varios marcadores.

El fondo del icono del marcador cambia para indicar el marcador seleccionado.



Seleccionar audio entre marcadores

Puede seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes o entre dos marcadores cualesquiera. De este modo, puede seleccionar una sección que se haya marcado.

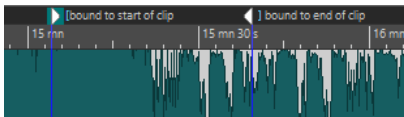
- Para seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes en la ventana de onda o de montaje.
- Para seleccionar varias regiones entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes y, a continuación, arrastre para seleccionar las regiones adyacentes.
- Para seleccionar el audio entre un par de marcadores de región, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en un marcador de región.
- Para extender la selección hasta el final de una región de marcador, en la ventana de la onda o el montaje, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en la región de marcador que desee seleccionar.
- Para abrir la ventana **Marcadores** y mostrar más información sobre un marcador específico, mantenga pulsada la tecla **Alt** y haga doble clic en un marcador.

Ligar marcadores a clips en el montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio**, puede ligar marcadores a clips. Gracias a ello, el marcador permanece en la misma posición en relación con el inicio/fin del clip, aunque éste se mueva o redimensione en el montaje de audio.

Encontrará las opciones relativas al ligado de clips y marcadores en el menú **Funciones** de la ventana **Marcadores**, y también al hacer clic derecho en un marcador.

Cuando se liga un marcador a un elemento de clip, su nombre va precedido de un carácter azul.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 206

Cómo se guarda la información de los marcadores

WaveLab Elements usa archivos MRK como forma de guardar información que es independiente del formato de archivo. Sin embargo, para hacer que la información de marcadores sea intercambiable entre aplicaciones, WaveLab Elements también guarda alguna información en las cabeceras Wave.

Esto hace que sea más rápido guardar los archivos si solo se ha modificado un ajuste de marcador. Sin embargo, esto solo es así si la opción **Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV** está desactivada en **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Archivo**. De forma predeterminada, se crean archivos MRK y se guarda información en la cabecera de los archivos Wave.

- Cuando se importa un archivo por primera vez, los puntos de bucle se importan y se muestran como marcadores de bucle.
- Cuando se guarda un archivo en el formato de archivo Wave, los puntos de bucle se guardan como parte del archivo real y también en el archivo MRK.
- Si un archivo incluye marcadores añadidos con WaveLab Elements y otros añadidos con otra aplicación, se mostrarán todos los marcadores en WaveLab Elements.

Medidores

WaveLab Elements contiene una serie de medidores de audio que puede usar para monitorizar y analizar audio. Los medidores permiten monitorizar el audio durante la reproducción, la renderización y la grabación. Asimismo, puede utilizarlos para analizar secciones de audio cuando se detenga la reproducción.

Ventanas de medidores

Solo puede haber una instancia de cada medidor de audio.

Es posible rotar el eje de la mayoría de los medidores de audio para ver los gráficos horizontal o verticalmente. En el caso de algunos medidores, también puede aplicar estilo y personalizar algunos parámetros en un cuadro de diálogo de ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

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

Ajustes de medidores

Puede configurar la mayoría de medidores en los diálogos de ajustes correspondientes. Por ejemplo, puede ajustar el comportamiento, la escala y el color de los medidores.

- Para abrir el diálogo de ajustes de un medidor, seleccione **Funciones > Ajustes**.
- Para comprobar los resultados después de modificar los ajustes sin cerrar el diálogo de ajustes, haga clic en **Aplicar**.
- Para cerrar el diálogo de ajustes y descartar los cambios realizados, aunque haya hecho clic en el botón **Aplicar**, haga clic en **Cancelar**.

Restablecer los medidores

Puede restablecer el visor de algunos medidores, por ejemplo, el **Medidor de nivel**.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana del medidor, haga clic en **Reinicializar**, o seleccione **Funciones > Reinicializar**.

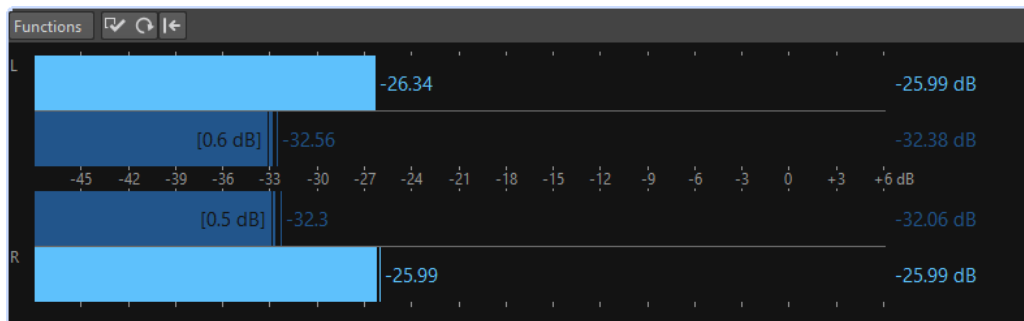
RESULTADO

Se reinician todos los valores e indicadores numéricos del medidor.

Medidor de nivel

El **Medidor de nivel** muestra los niveles de sonoridad/decibelios promedio y de pico de su archivo de audio.

- Para abrir el **Medidor de nivel**, seleccione **Medidores > Medidor de nivel**.



Medidores de nivel

El **Medidor de nivel** muestra el nivel de pico y la sonoridad promedio del modo siguiente:

- Los indicadores de Nivel de pico muestran los niveles de pico de cada canal, gráfica y numéricamente.
- Los medidores VU miden la sonoridad media (RMS) de cada canal. Estos indicadores disponen de una inercia interna que uniformiza las variaciones de sonoridad a partir de un lapso de tiempo definido por el usuario. Si está supervisando la reproducción o la entrada de audio, puede ver dos líneas verticales después de cada barra de medidor VU. Estas líneas indican el promedio de los valores RMS mínimos más recientes (línea izquierda) y el promedio de los valores RMS máximos más recientes (línea derecha). A la izquierda, se muestra la diferencia entre los valores promedio mínimo y máximo. Esto ofrece una vista general del rango dinámico del material de audio.
- Los valores de sonoridad y pico máximo se muestran a la derecha de las barras de medidores. Los números entre paréntesis a la derecha de los valores de pico máximo indican las veces que se produce clipping (picos de señal de 0 dB). Los valores entre 1 y 2 son aceptables, pero si obtiene un valor superior, debe reducir el nivel master para evitar la distorsión digital.
- Es conveniente establecer los niveles de grabación de manera que raramente se produzca clipping. Si el nivel master está configurado con un valor demasiado elevado, la calidad del sonido y la respuesta de la frecuencia se ven afectadas en niveles de grabación elevados, y se producen efectos de clipping no deseados. Si el nivel está configurado demasiado bajo, los niveles de ruido pueden ser elevados en relación con el sonido principal que se está grabando.

Ajustes del medidor de nivel

En el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, puede ajustar el comportamiento, escala y color de los medidores.

- Para abrir el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, abra la ventana **Medidor de nivel** y seleccione **Funciones > Ajustes**.

Sección Medidor de pico

Comportamiento del medidor - Tiempo de retroceso

Determina la velocidad con que el medidor de nivel de pico caerá tras un pico.

Comportamiento del medidor - Tiempo de detención

Determina durante cuánto tiempo se muestra el valor de pico. El pico se puede mostrar como una línea o un número. Si la altura del medidor es demasiado estrecha, solo se muestra la línea.

Zona Superior/Media/Inferior

Los botones de color permiten seleccionar colores para las zonas inferior, media y superior del medidor de nivel. Puede definir el rango de las zonas superior y media cambiando los valores correspondientes.

Sección Medidor VU (sonoridad)

Medidor VU (sonoridad)

Activa/desactiva el medidor VU.

Comportamiento del medidor - Resolución

Establece el tiempo que se utiliza para determinar la sonoridad. A menor valor, más se comportará el medidor VU como un medidor de picos.

Comportamiento del medidor - Zona dinámica

Fija el tiempo que se utiliza para determinar las líneas de valores máximo y mínimo recientes y, por lo tanto, determina la rapidez con que estas responderán a los cambios de sonoridad.

Sección Colores globales

En esta sección puede elegir los colores para el fondo, las marcas (unidades de escala) y las líneas de rejilla del medidor.

Sección Zona global (indicadores de pico y VU)

En esta sección puede especificar los valores mínimo y máximo del rango de nivel mostrado.

Espectroscopio

El **Espectroscopio** muestra una representación gráfica del espectro de frecuencia, analizada en 60 bandas de frecuencias independientes, representadas como barras verticales.

- Para abrir el **Espectroscopio**, seleccione **Medidores > Espectroscopio**.



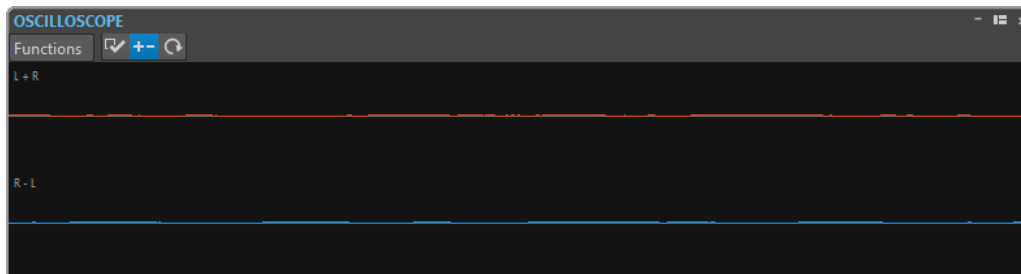
Los niveles de pico se muestran como líneas horizontales por encima de las bandas correspondientes, e indican valores máximos/de pico recientes. El **Espectroscopio** ofrece una vista general rápida del espectro. Para obtener un análisis más detallado del espectro de audio, utilice el **Espectrómetro**.

En el menú **Funciones**, puede especificar si se mostrarán solo los niveles de audio altos, o si también se mostrarán los niveles medios y bajos.

Osciloscopio

El **Osciloscopio** presenta una vista muy ampliada de la forma de onda alrededor de la posición del cursor de reproducción.

- Para abrir el **Osciloscopio**, seleccione **Medidores > Osciloscopio**.



Si está analizando audio estéreo, el **Osciloscopio** normalmente muestra los niveles individuales de los dos canales. Sin embargo, si activa **Mostrar Suma y Resta** en el menú **Funciones**, la mitad superior del **Osciloscopio** muestra la mezcla de ambos canales, y la inferior muestra la diferencia.

Ajustes de osciloscopio

En el diálogo **Ajustes de osciloscopio**, puede ajustar los colores de visualización, así como activar y desactivar el **Zoom auto**. Cuando la opción **Zoom auto (amplitud normalizada)** está activada, se optimiza la visualización para que el nivel más alto se ajuste a la parte superior de la pantalla en todo momento y se muestren incluso las señales más pequeñas.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de osciloscopio**, abra la ventana **Osciloscopio**, y seleccione **Funciones > Ajustes**.

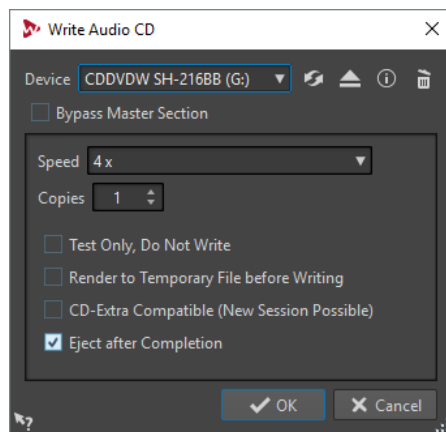
Operaciones de escritura

Para empezar el proceso de escritura de un CD/DVD, debe haber completado todos los preparativos para la grabación un CD/DVD.

Diálogo Escribir CD de audio

En este diálogo puede grabar un montaje de audio en un CD de audio.

- Cuando quiera escribir montajes de audio a un CD de audio, abra la ventana **CD**, y seleccione **Funciones > Escribir CD de audio**.



Dispositivo

Le permite seleccionar la grabadora de discos que desea utilizar.

NOTA

En Mac, inserte un medio en la unidad después de abrir WaveLab Elements. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Elements.

Refrescar

Escanea el sistema para buscar dispositivos ópticos conectados. Esto se hace automáticamente cuando se abre este diálogo. Haga clic en el icono de actualizar después de insertar un medio virgen para actualizar el menú **Velocidad**.

NOTA

En Mac, inserte un medio en la unidad después de abrir WaveLab Elements. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Elements.

Expulsar el medio óptico

Al hacer clic aquí se expulsará el medio óptico presente en la unidad seleccionada.

Información del dispositivo

Abre el diálogo **Información del dispositivo**, que muestra información sobre el dispositivo seleccionado.

Borrar disco óptico

Borra el disco óptico presente en la unidad seleccionada, siempre que sea un medio regrabable.

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, la señal de audio no se procesa a través de la **Sección Master** antes de grabarse en el medio.

Velocidad

Le permite seleccionar la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de la capacidad de su dispositivo de escritura y del medio presente en el dispositivo.

Copias

Le permite introducir el número de copias que quiere grabar.

Solo probar, no escribir

Si esta opción está activada, hacer clic en **Aceptar** inicia una simulación de escritura de CD. Si se pasa este test, la operación real se realizará correctamente. Si el test falla, inténtelo de nuevo a una velocidad de escritura más baja.

Renderizar a un archivo temporal antes de escribir

Si esta opción está activada, se crea una imagen del disco antes de grabar, lo que elimina el riesgo de subdesbordamientos de búfer. Esta opción es útil si su proyecto usa muchos plug-ins de audio mientras graba. Se activa automáticamente cuando quiere grabar varias copias. Aunque esta operación hace el proceso de escritura más largo, le permite seleccionar una velocidad de escritura más alta.

Compatible con CD-Extra (nueva sesión posible)

Si esta opción está activada, el CD de audio resultante es compatible con el formato CD-Extra.

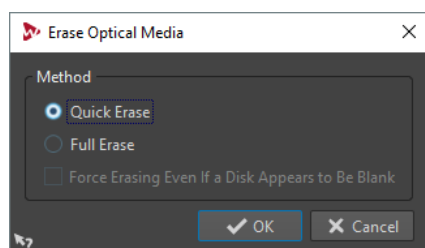
Expulsar al acabar

Si esta opción está activada, el medio se expulsa después de la operación de escritura.

Diálogo Borrar medio óptico

En este diálogo, puede borrar rápida o completamente un disco óptico antes de escribir en él.

- Para abrir el diálogo **Borrar medio óptico**, abra el diálogo **Escribir CD de audio** y haga clic en el icono de papelera.



Borrado rápido

Borra la tabla de contenidos del disco.

Borrado entero

Borra todas las partes del disco.

Forzar borrado aunque el disco esté en blanco

Si esta opción está activada, se borra el disco, incluso si es un disco virgen. Utilice esta opción para asegurarse de que los discos que se habían borrado parcial o mínimamente se borren totalmente.

Acerca de la escritura de montajes de audio

Puede grabar montajes de audio en un CD de audio.

Escribir un montaje de audio en un CD de audio

PREREQUISITO

Configure el montaje de audio y ajuste las preferencias de escritura de CD en **Preferencias globales**.

NOTA

En Mac, inserte un medio en la unidad después de abrir WaveLab Elements. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Elements.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: en la ventana **CD**, seleccione **Funciones > Comprobar conformidad de CD** para comprobar que todos los parámetros se ajusten al estándar del Red Book.
2. Inserte un CD vacío en la unidad.
3. En la ventana **CD**, seleccione **Funciones > Escribir CD audio**.
4. En el menú emergente **Dispositivo**, seleccione el dispositivo de escritura que desea utilizar.
5. Si quiere saltarse la **Sección Master**, active **Bypass Sección Master**.
6. Seleccione la velocidad de escritura en el menú emergente **Velocidad**.
7. Seleccione el número de copias que quiere grabar.
Cuando vaya a grabar más de una copia, se recomienda activar **Renderizar a un archivo temporal antes de escribir**.
8. Opcional: active una o varias de las siguientes opciones:
 - Active **Solo probar, no escribir** si quiere probar si la operación de escritura sería satisfactoria.
 - Active **Renderizar a un archivo temporal antes de escribir** si su montaje de audio utiliza muchos plug-ins. De este modo, los datos de audio se envían a la grabadora de CD con rapidez.
 - Active **Compatible con CD-Extra (nueva sesión posible)** si desea que el CD de audio resultante sea compatible con el formato CD-Extra.
 - Active **Expulsar al acabar** si desea que el disco sea expulsado automáticamente después de la operación de escritura.
9. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Comienza la operación de escritura.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Escribir CD de audio](#) en la página 218

Texto del CD

Texto del CD (CD-Text) es una extensión de la norma Red Book Compact Disc, y le permite guardar información de texto como el título, el autor de la canción, el compositor y el ID del disco en un CD de audio.

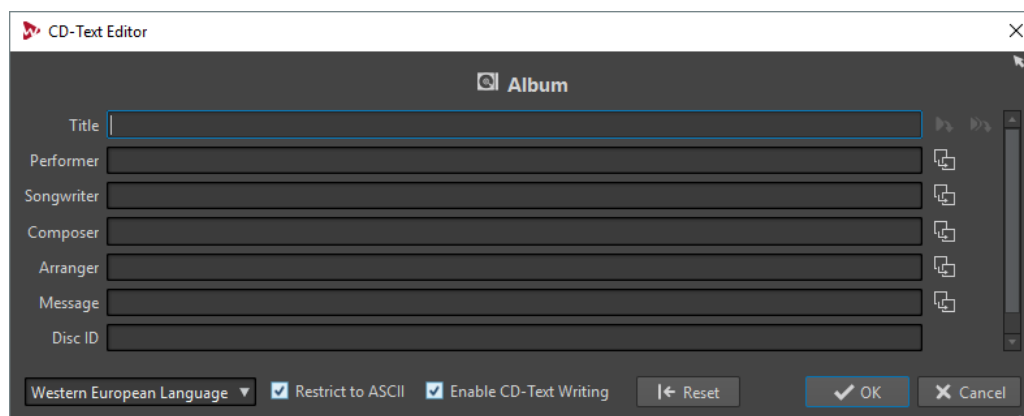
Los datos de texto se muestran en los reproductores de CD que admiten el formato de texto del CD. El texto del CD también se puede incluir en el informe del CD de audio.

Diálogo Editor Texto CD

En este diálogo, puede especificar información como el título de la pista, el artista y el autor de la canción, que se escribe en el CD o en el texto del CD.

Puede añadir información sobre el propio disco y sobre cada pista individual. Esta información se introduce en los campos de texto que se desplazan horizontalmente. Hay un panel de campos para el propio disco y otro para cada pista.

- Para abrir el diálogo **Editor Texto CD**, en la ventana **CD**, seleccione la pista para la que quiere editar el CD-Text, y seleccione **Funciones > Editar Texto CD**.



Copiar nombre de marcador de pista de CD



Copia el nombre del marcador de la pista de CD en este campo.

Copiar nombre de marcador de inicio de pista de CD a todos los títulos de pista de CD



Copia el nombre de cada marcador de inicio de pista de CD en el campo de título de cada pista de CD.

Copiar texto a todas las pistas siguientes



Copia el texto a todas las pistas que se encuentran después de la actual.

Barra de desplazamiento

Le permite navegar por todos los textos de CD. La primera posición corresponde a todo el CD, y las demás posiciones a las pistas individuales.

Idioma

Aquí, seleccione cómo deben codificarse los caracteres en el CD.

NOTA

Si un carácter no es compatible con el texto del CD, se muestra como ?.

Limitar a ASCII

Para asegurar la máxima compatibilidad con los reproductores de CD, se recomienda restringir los caracteres a ASCII al usar la opción **Idioma de Europa Occidental**. Si está activada esta opción y escribe un carácter no compatible, se muestra un carácter ?.

Activar escritura de CD-Text

Si esta opción está activada, se escribe el texto de CD en el CD.

Proyectos de CD/DVD de datos

Un proyecto de CD/DVD de datos se puede utilizar para compilar y grabar un CD de datos, DVD, Blu-ray o una imagen ISO. Puede introducir un nombre para su disco y cambiar la estructura de archivos de disco antes de grabar los datos a un CD, DVD, Blu-ray o imagen ISO.

Crear un proyecto de CD/DVD de datos

Un proyecto de CD/DVD de datos se puede utilizar para compilar y grabar un CD de datos, DVD, Blu-ray o una imagen ISO.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Herramientas > CD/DVD de datos**.
 2. Añada archivos al proyecto, utilizando uno de los siguientes métodos:
 - Arrastre los archivos desde WaveLab Elements, desde la ventana del **Explorador de archivos**, o desde el Explorador de archivos/Finder de macOS hasta la ventana **CD/DVD de datos**.
 - Arrastre una pestaña de archivo o de montaje de audio hasta la ventana **CD/DVD de datos**.
 - Haga clic derecho en una pestaña de archivo, y seleccione **Añadir a > CD/DVD de datos**.
 3. Opcional: haga clic en **Nueva carpeta**, especifique un nombre de carpeta y ordene los archivos arrastrándolos.
-

Grabar un proyecto de CD/DVD de datos

PREREQUISITO

Abra el diálogo **CD/DVD de datos** y añada los archivos que quiera grabar en un CD/DVD.

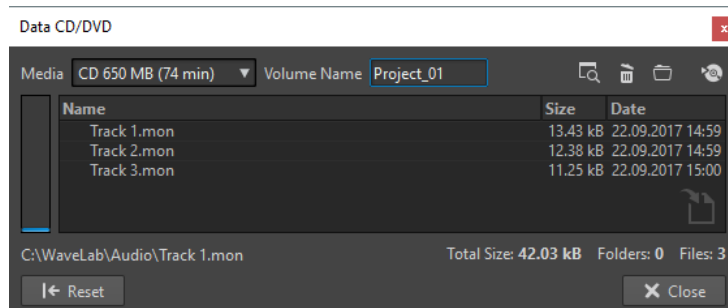
PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en **Escribir CD/DVD de datos**.
 2. Seleccione un dispositivo de escritura.
 - Si selecciona **Imagen ISO**, especifique un nombre y una ubicación para el archivo.
 - Si selecciona una grabadora de CD/DVD, especifique la velocidad de escritura y configure los ajustes correspondientes.
 3. Haga clic en **Aceptar**.
-

Diálogo CD/DVD de datos

En este diálogo puede crear un proyecto de datos de CD/DVD, y grabarlo en CD, DVD, Blu-ray o en una imagen ISO.

- Para abrir el diálogo **CD/DVD de datos**, seleccione **Archivo > Herramientas > CD/DVD de datos**.



Medios

Le permite seleccionar el tipo de medio que quiera escribir. Si el tamaño de medios que quiere utilizar no está en la lista, seleccione el tipo de medio cuyo tamaño se ajuste más a sus necesidades.

Nombre de volumen

Le permite especificar el nombre de volumen del CD/DVD.

Abrir Explorador de archivos/Finder de macOS

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

Eliminar archivos y carpetas seleccionados

Se utiliza para eliminar los archivos y carpetas seleccionados del proyecto de CD/DVD.

Nueva carpeta

Crea una carpeta. También puede crear subcarpetas.

Escribir CD/DVD de datos

Abre el diálogo **Escribir CD/DVD de datos**, desde el que puede grabar el medio.

Lista de CD/DVD de datos

Muestra el contenido del proyecto de CD/DVD, y el tamaño, fecha de creación de los archivos, y el número de archivos.

Espacio disponible en el medio

Indica cuánto espacio se utiliza en el medio. El **Tamaño total** del proyecto de CD/DVD de datos se muestra más abajo en la lista de CD/DVD de datos.

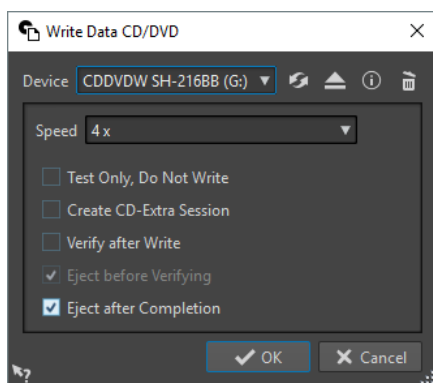
Reinicializar

Esta opción elimina todos los archivos del proyecto de CD/DVD de datos.

Diálogo Escribir CD/DVD de datos

En este diálogo puede grabar un proyecto de CD/DVD de datos a un CD/DVD o a un archivo ISO.

- Para abrir el diálogo **Escribir CD/DVD de datos**, abra el diálogo **CD/DVD de datos** y haga clic en **Escribir CD/DVD de datos**.



Dispositivo

Le permite seleccionar la grabadora de discos que quiere utilizar, o seleccionar **Imagen ISO** para grabar un archivo en el disco duro. Escribir una imagen ISO crea una copia de un futuro medio óptico.

NOTA

En Mac, abra WaveLab Elements sin ningún medio en la unidad. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Elements.

Refrescar

Escanea el sistema para buscar dispositivos ópticos conectados. Esto se hace automáticamente, cuando se abre este diálogo. Haga clic en el icono de actualizar después de insertar un medio virgen para actualizar el menú de velocidad.

Expulsar el medio óptico

Al hacer clic aquí se expulsará el medio óptico presente en la unidad seleccionada.

Información del dispositivo

Abre el diálogo **Información del dispositivo**, que muestra información sobre el dispositivo seleccionado.

Borrar medio óptico/Imagen ISO

Borra el medio óptico presente en la unidad seleccionada, siempre que sea un medio regrabable. Si está seleccionado **Imagen ISO**, al hacer clic en el botón se borra el archivo ISO existente.

Nombre de archivo ISO

Si se selecciona la opción **Imagen ISO** en el menú **Dispositivo**, especifique el nombre y la ubicación del archivo ISO en el campo de texto.

Velocidad

Le permite seleccionar la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de la capacidad de su dispositivo de escritura y del medio presente en el dispositivo.

Solo probar, no escribir

Si esta opción está activada, hacer clic en **Aceptar** inicia una simulación de escritura de CD. Si se pasa este test, la operación real se realizará correctamente. Si el test falla, inténtelo de nuevo a una velocidad de escritura más baja.

Crear una sesión CD-Extra

Si esta opción está activada, los datos se escriben en una nueva sesión, después de las pistas de audio. Esto crea un «CD Extra», también conocido como «Enhanced CD» y «CD Plus». Para que esto funcione, el CD que esté en la unidad ya tiene que incluir

pistas, escritas con la opción «CD-Extra». De lo contrario, la operación no se realizará correctamente.

Verificar después de escribir

Si esta opción está activada, los datos del medio se verificarán automáticamente después del proceso de escritura.

Expulsar antes de verificar

Si esta opción está activada, el disco se expulsará y retirará antes del proceso de verificación, para forzar que la unidad salga del estado de escritura.

NOTA

Esto solo es posible si el disco se puede retirar automáticamente.

Expulsar al acabar

Si esta opción está activada, el disco se expulsa después de la operación de escritura.

Formatos de CD de audio

Este capítulo incluye información de fondo sobre el formato de CD, que le ayudará a comprender mejor la creación de CDs propios.

Formatos básicos de CD

Hay varios formatos para los contenidos de un disco CD. Por ejemplo, CDs de audio, CD-ROMS y CD-I. Todos ellos son ligeramente diferentes.

La especificación de CD de audio se denomina Red Book o Libro rojo. Es el estándar al que se ajusta WaveLab Elements.

NOTA

Red Book CD no es un formato de archivo real. Todo el audio del CD se guarda en un archivo grande. Esto es diferente a los discos duros, por ejemplo, donde cada archivo se guarda de forma separada. Tenga en cuenta que todo el audio en realidad es un flujo largo de datos digitales.

Compatibilidad con CD-Extra

CD-Extra es un formato que permite escribir tanto audio como datos en un solo CD, como los CDs de modo mixto. Cuando grabe un CD de audio, puede prepararlo para que admita CD-Extra (también conocido como Enhanced CD o CD Plus).

La diferencia es que en los CDs de modo mixto se escriben primero los datos y luego el audio, y en los CDs en modo CD-Extra se escriben primero las pistas de audio y seguidamente los datos.

Todas las funciones de CD de audio del Libro rojo son posibles con CD-Extra, a diferencia de los CDs de modo mixto. Después de escribir un CD de audio con compatibilidad para CD-Extra, los datos se pueden añadir al CD en otra sesión, creando y escribiendo un proyecto de CD de datos.

NOTA

Es posible que algunas unidades de CD no reconozcan los CDs con el formato CD-Extra.

Tipos de eventos de un CD de audio

Hay tres tipos de eventos que se pueden utilizar para especificar varias secciones de audio en el CD.

Inicio de pista

Puede haber hasta 99 pistas en un CD. Cada una se identifica únicamente por su punto de inicio.

Subíndice de pistas

En los reproductores de CD avanzados, una pista puede dividirse en subíndices (a veces se denominan solamente índices). Se utilizan para identificar las posiciones importantes de una pista. Puede haber 98 subíndices en cada pista. Sin embargo, dado que buscar y localizar un subíndice resulta difícil y requiere mucho tiempo, muchos reproductores de CD omiten esta información.

Pausa

Se añade una pausa antes de cada pista. Las pausas pueden tener una duración variable. Algunos reproductores de CD indican las pausas entre pistas en sus visores.

Frames, posiciones, miniframe y bits

Los datos de un CD de audio se dividen en frames.

Un frame se compone de 588 muestras estéreo. 75 frames constituyen un segundo de audio. Esto es debido a que la siguiente operación: $75 \times 588 = 44100$; dado que la frecuencia de muestreo del formato CD es 44100 Hz (muestras por segundo), esto equivale a un segundo de audio. Cuando especifica posiciones en el CD en WaveLab Elements, lo hace en el formato mm:ss:ff (minutos:segundos:frames). Los valores de frame oscilan entre 0 y 74, porque hay 75 frames en un segundo.

Técnicamente, no hay forma de especificar algo más pequeño que un frame en un CD. Una de las consecuencias de esto es que si la longitud de muestra de una pista de CD no es igual a un número de frames perfecto, hay que añadir audio vacío al final. Otra consecuencia es que cuando reproduce el CD, nunca puede situarse en algo más pequeño que un frame. Si necesita algunos datos en mitad de un frame, aún así tiene que leer todo el frame. De nuevo, esto es distinto a su disco duro, donde puede recuperar cualquier byte del disco, sin tener que leer los datos circundantes.

Pero los frames no son los bloques de datos más pequeños de un CD. También existe algo llamado «miniframe». Un miniframe es un contenedor de 588 bits. 98 miniframe juntos forman un frame normal. En cada miniframe solo hay espacio para seis muestras estéreo, lo que significa que queda mucho espacio para datos diferentes al propio audio. Hay información de codificación, sincronización láser, corrección de errores y datos PQ para identificar los límites de pista. Estos datos PQ son de gran importancia para todo aquel que quiera crear su propio CD y gestionarlo sin esfuerzo en WaveLab Elements.

Códigos ISRC

El Código Estándar Internacional de Grabación (ISRC, por sus siglas en inglés) es una identificación que solo se utiliza en los CDs dirigidos a la distribución comercial. WaveLab Elements le permite especificar un código ISRC para cada pista de audio. Estos códigos los proporcionan los productores o clientes.

El código ISRC se estructura de este modo:

- Código de país (2 caracteres ASCII)
- Código de propietario (3 caracteres ASCII)
- Año de grabación (2 dígitos o caracteres ASCII)

- Número de serie (5 dígitos o caracteres ASCII)

Los grupos de caracteres suelen mostrarse separados por guiones para facilitar su lectura, pero los guiones no forman parte del código.


Códigos UPC/EAN

Código UPC/EAN: el Código Universal de Producto/Número de Artículo Europeo es un número de catálogo para un artículo (por ejemplo, un CD) destinado a la distribución comercial. En un CD, el código también se llama Número de Catálogo del Medio y solo hay un código de este tipo por disco. Estos códigos los proporcionan los productores o clientes.

El UPC es un código de barras de 12 dígitos utilizado de forma generalizada en EE. UU. y Canadá. EAN-13 es un código de barras estándar de 13 dígitos (12 más un dígito de suma de verificación) definido por la organización de estándares GS1. EAN ahora se llama Número de Artículo Internacional, pero se sigue utilizando la abreviatura anterior.

Preénfasis

El preénfasis de CD se refiere al proceso designado para aumentar, con una banda de frecuencias, la magnitud de algunas frecuencias (en general más altas) en comparación con la magnitud de otras frecuencias (en general más bajas) para mejorar la relación señal-ruido bajando las frecuencias durante la reproducción.

El preénfasis se utiliza en telecomunicaciones, grabación de audio digital, edición de grabaciones de audio y retransmisiones FM. La presencia de preénfasis en una pista a veces se indica con una marca de verificación en la columna **Preénfasis**  del diálogo **Importar CD de audio**.

Modo Disc-At-Once - Grabar CD-Rs para su duplicación en CDs reales

WaveLab Elements solo graba CDs de audio en el modo Disc-at-Once.

- Si desea crear un CD-R para utilizarlo como master para una producción de CD, debe grabar el CD-R en el modo Disc-At-Once. En este modo, todo el disco se graba en un solo pase. Hay otros modos de grabar un CD, concretamente Track-At-Once y Multi-Session. Si utiliza estos formatos de escritura, los bloques de enlace creados para unir los diferentes pases de grabación se reconocerán como errores incorregibles cuando intenta masterizar desde el CD-R. Estos enlaces también pueden producir ruidos al reproducir el CD.
- El modo Disc-At-Once proporciona más flexibilidad a la hora de especificar las longitudes de pausa entre las pistas.
- Disc-At-Once es el único modo que admite subíndices.

Grabar sobre la marcha frente a Imágenes de CD

WaveLab Elements graba un CD sobre la marcha, es decir, no crea una imagen de CD antes de grabar. Este método hace que grabar CDs/DVDs sea más rápido y requiera menos espacio en disco. Sin embargo, también puede crear una imagen antes de crear un CD/DVD.

Bucles

Este capítulo describe varias operaciones relacionadas con la creación de bucles. La creación de bucles se utiliza para simular el sostenido infinito (o muy largo) de varios sonidos instrumentales. WaveLab Elements dispone de herramientas que permiten la buena integración de los bucles, incluso para los sonidos más complejos.

Crear bucles básicos

Crear un bucle de un sonido permite repetir una sección de la muestra de forma indefinida para crear un sostenido de duración ilimitada. Los sonidos instrumentales de los muestreadores se basan en el bucleado de sonidos de órgano, por ejemplo.

En WaveLab Elements, los bucles se definen con marcadores de bucle. Los marcadores de bucle se añaden, mueven y editan de la misma forma que cualquier otro tipo de marcador.

Para asegurarse de que encuentra un buen punto de bucle, tenga en cuenta lo siguiente:

- Un bucle largo normalmente suena lo más natural posible. Sin embargo, si el sonido no tiene una sección estable en la parte central (una parte de sostenido uniforme), puede ser difícil encontrar un buen bucle largo.
Por ejemplo, es difícil crear un bucle con una nota de piano que se desvanece de forma continua, porque el punto inicial del bucle es más fuerte que el punto final. Es mucho más fácil crearlo con una flauta, ya que el sonido de la sección de sostenido es muy estable.
- Los bucles deberían empezar poco después del ataque, es decir, una vez que el sonido se ha estabilizado a una nota sostenida.
- Si crea un bucle largo, este debería terminar tan tarde como sea posible, pero antes de que el sonido empiece a desvanecerse hacia el silencio.
- Los bucles cortos son difíciles de colocar dentro del sonido. Procure colocarlos cerca del final.

NOTA

Puede encontrar más información acerca de la creación de bucles en general y las posibilidades concretas de su equipo en el manual de su muestreador.

Crear un bucle básico

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la sección de audio que desee utilizar para crear un bucle.
2. Haga clic derecho encima de la regla y seleccione **Crear bucle a partir de la selección**.
3. En la barra de transporte active **Bucle**.
4. Reproduzca el bucle y ajuste la posición de los marcadores para modificar el bucle.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Crear un bucle de esta forma no implica necesariamente buenos bucles, porque los clics o cambios abruptos en el timbre en el punto de retorno pueden ocurrir.

Se recomienda que use este método para establecer la duración básica del bucle, y después recurrir a la **Herramienta de bucles** y al **Uniformizador de tono de bucle** para su optimización.

Acerca de depurar bucles

La **Herramienta de bucles** permite depurar una región de audio para crear un bucle perfectamente integrado. Utilice la **Herramienta de bucles** para modificar la selección de bucles existentes y así generar bucles perfectos. También puede utilizar la herramienta para crear un bucle a partir de material que no es muy adecuado para tener un bucle.

Puede escanear el área entre dos marcadores de bucle para detectar automáticamente los puntos de bucle. Puede especificar parámetros que determinen el nivel de precisión del programa a la hora de sugerir puntos de bucle.

Si la búsqueda automática de puntos de bucle no produce resultados, puede procesar la forma de onda para permitir la detección de bucles más sutiles realizando un fundido cruzado de las áreas de la forma de onda cercanas a los puntos de inicio y fin del bucle.

Para utilizar la **Herramienta de bucles**, primero debe definir un bucle con un par de marcadores de bucle.

Pestaña Ajuste de puntos de bucle

Puede utilizar la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** del diálogo **Herramienta de bucles** para depurar manualmente una selección de bucles arrastrando la forma de onda hacia la izquierda o la derecha o utilizando los botones de búsqueda automática para hallar el punto de bucle apto más cercano. El objetivo es alinear las formas de onda para que se encuentren en un punto de cruce por cero donde las formas de onda coincidan tanto como sea posible. Si se modifican los puntos de inicio y fin de bucle en el diálogo, los marcadores de inicio y fin de bucle se ajustan de la forma correspondiente en la ventana principal de forma de onda. Tenga en cuenta que es posible que este movimiento no resulte visible, en función de la distancia que se muevan los marcadores y del factor de zoom utilizado.

Puede ser de ayuda activar **Bucle** en la barra de transporte durante la reproducción para que se puedan oír las diferencias al ajustar los marcadores de bucle. Si no utiliza un fundido cruzado ni un postfundido cruzado, no tiene que hacer clic en **Aplicar** cuando se modifican puntos de bucle. También puede dejar abierto este diálogo y ajustar manualmente la posición de los marcadores en las ventanas principales de forma de onda.

Pestaña Fundido cruzado

Esta pestaña le permite aplicar un fundido cruzado entre el audio al final del bucle y el audio al inicio del bucle. Esto puede ser útil para suavizar la transición entre el final de un bucle y su principio, en especial cuando se utiliza material que no es muy apropiado para tener un bucle. Puede utilizar los puntos de arrastre de la envolvente o los deslizadores para ajustar la envolvente de fundido cruzado. Haga clic en **Aplicar** para crear el fundido cruzado.

Pestaña Post-Fundido cruzado

Esta pestaña le permite aplicar un fundido cruzado al final del bucle mezclando una copia del bucle de nuevo con el audio. Puede utilizar los puntos de arrastre de la envolvente o los deslizadores para ajustar la envolvente de fundido cruzado. Haga clic en **Aplicar** para crear el postfundido cruzado.

Llamamos postfundido cruzado al acto de realizar un fundido cruzado del bucle para reconducirlo al audio una vez finalizado. De esta forma, no se producen fallos cuando la

reproducción continúa después del bucle. Esto se realiza mezclando una copia del bucle con el audio.

Depurar bucles

Puede depurar bucles con la **Herramienta de bucles**.

PREREQUISITO

Configurar un bucle básico.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione el bucle que desea refinar haciendo clic entre sus marcadores de inicio y fin de bucle.
 2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
 3. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.
 4. En el diálogo **Herramienta de bucles**, refine su bucle.
 5. Haga clic en **Aplicar**.
-

Mover puntos de bucle manualmente

Si su bucle todavía tiene fallos o cambios de nivel en los puntos de transición, puede usar la **Herramienta de bucles** para mover los puntos en tramos cortos para eliminar los fallos.

Este método resulta similar a la opción de desplazar los puntos de bucle en la visualización de la onda, pero proporciona una información visual que hace que sea más fácil encontrar buenos puntos de bucle.

Hay dos formas de mover puntos de bucle manualmente en la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** del diálogo **Herramienta de bucles**:

- Arrastrar la forma de onda hacia la izquierda o la derecha.
- Utilizar las flechas verdes debajo de la forma de onda para empujar el audio hacia la izquierda y la derecha. Con cada clic se desplazará el punto de bucle a razón de una muestra por clic.

Al mover puntos de bucle manualmente se deben tener en cuenta las siguientes observaciones:

- Para mover el punto final hasta una posición posterior o anterior, desplace la parte izquierda de la visualización.
- Para mover el punto final hasta una posición posterior o anterior, desplace la parte izquierda de la visualización.
- Para mover los puntos de inicio y fin de forma simultánea, active la opción **Enlazar puntos de inicio y fin**. Así, al ajustar un punto de bucle, la longitud del bucle seguirá siendo la misma, pero se moverá todo el bucle.
- También puede ajustar los marcadores de bucle en la ventana de onda.

Detectar automáticamente buenos puntos de bucle

La **Herramienta de bucles** puede encontrar automáticamente buenos puntos de bucle.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione el bucle que desea refinar haciendo clic entre sus marcadores de inicio y fin de bucle.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.

3. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.
 4. En el diálogo **Herramienta de bucles**, en la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** compruebe que la opción **Enlazar puntos de inicio y fin** esté desactivada.
 5. En la sección **Búsqueda automática** especifique el valor de **Correspondencia objetivo y Precisión de búsqueda**.
 6. Haga clic en los botones de flecha de color amarillo para comenzar a buscar automáticamente un buen punto de bucle.
WaveLab Elements escanea el punto actual hacia adelante o hacia atrás hasta dar con un punto que coincida. Puede detener el proceso en cualquier momento haciendo clic derecho. Si así lo hace, el programa salta hasta la mejor coincidencia que se haya detectado.
 7. Reproduzca el bucle para comprobar si resulta apropiado.
 8. Opcional: si considera que puede haber otro punto de bucle mejor, continúe la búsqueda.
-

Guardar puntos de bucle temporalmente

Puede guardar y restaurar puntos de bucle temporalmente para comparar diferentes configuraciones de bucles.

PREREQUISITO

Cree un bucle básico y abra la **Herramienta de bucles**.

NOTA

- Hay cinco ranuras para guardar puntos de bucle temporalmente en cada ventana de onda y ventana de montaje. Si tiene varios conjuntos de bucles en su archivo, debe ir con cuidado para no recuperar el conjunto equivocado.
 - Solo se guardan temporalmente las posiciones de los bucles.
-

PROCEDIMIENTO

1. En la pestaña **Ajuste de puntos de bucle**, dentro de la sección **Memorias temporales**, haga clic en **M**.
 2. Seleccione una de las cinco ranuras de memoria.
-

Fundidos cruzados en bucles

Los fundidos cruzados son útiles para crear transiciones suaves entre el final de un bucle y su principio, en especial cuando se utiliza material que no es muy adecuado para tener un bucle.

A veces resulta imposible encontrar un bucle que no cause fallos. Esto es especialmente cierto para el material estéreo, donde es posible que encuentre un candidato perfecto para solo uno de los canales.

En tal caso, el fundido cruzado difumina el material en el punto donde termina el bucle para que forme un bucle perfecto. Esto se logra mezclando material anterior al inicio del bucle y material posterior al final del bucle.

NOTA

Tenga en cuenta que esta técnica altera la forma de onda y por lo tanto modifica el sonido.

Crear un fundido cruzado

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, cree el mejor bucle que pueda.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.
4. En el diálogo **Herramienta de bucles**, decida si quiere crear un fundido cruzado o un postfundido cruzado:
 - Si quiere crear un fundido cruzado haga clic en la pestaña **Fundido cruzado**.
 - Si quiere crear un postfundido cruzado haga clic en la pestaña **Post-Fundido cruzado**.
5. Asegúrese de que esté activada la opción **Fundir cruzado al final del bucle con el audio anterior al bucle** (pestaña **Fundido cruzado**) o **Fundir cruzado después del bucle con el audio del inicio del bucle** (pestaña **Post-Fundido cruzado**).
6. Especifique cuál será la duración del fundido cruzado, ya sea arrastrando la manecilla de duración o ajustando el valor de **Duración** que aparece debajo del gráfico.
7. Decida cuál será la forma del fundido cruzado, ya sea arrastrando la manecilla de forma o ajustando el valor de **Forma (desde ganancia constante a potencia constante)**.
8. Haga clic en **Aplicar**.
Se procesará el sonido. Cada vez que haga clic en **Aplicar**, se deshace automáticamente el proceso de bucle anterior. De esta forma es posible probar diferentes ajustes con rapidez.

NOTA

No mueva los puntos de bucle tras realizar un fundido cruzado. La forma de onda se ha procesado de forma específica para los ajustes de bucle actuales.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- Puede comprobar visualmente el fundido cruzado si abre la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** y activa la opción **Mostrar audio procesado**. Si esto está activado, el visor muestra una vista previa de la forma de onda con el fundido cruzado. Si esta opción está desactivada, la visualización muestra la forma de onda original. Puede realizar la comparación alternando la activación y la desactivación de esta opción.

Postfundidos cruzados

Llamamos postfundido cruzado al acto de realizar un fundido cruzado del bucle para reconducirlo al audio una vez finalizado. De esta forma, no se producen fallos cuando la reproducción continúa después del bucle. Esto se realiza mezclando una copia del bucle con el audio.

El postfundido cruzado se puede definir en la pestaña **Post-Fundido cruzado** del diálogo **Herramienta de bucles**.

El postfundido cruzado analiza la parte de la forma de onda inmediatamente posterior al inicio del bucle y procesa un área específica que comienza al final del bucle. El parámetro de duración ajusta el tamaño de esta área. Por lo demás, es idéntico al fundido cruzado normal.

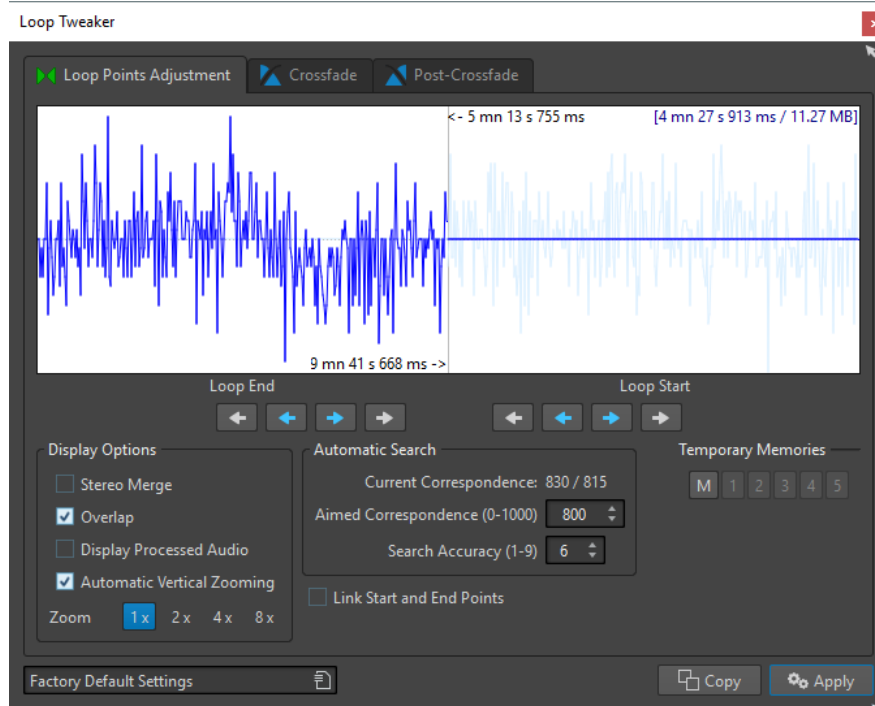
Herramienta de bucles

Este diálogo permite ajustar los puntos de inicio y fin de los bucles, y realizar el fundido cruzado de los límites. Los puntos de inicio y fin del bucle se especifican con los marcadores de inicio y fin del bucle.

Si hay más de una pareja de marcadores de bucle en el archivo de audio, haga clic en el área entre la pareja de marcadores para ajustar los puntos de inicio y fin correspondientes.

- Para abrir el diálogo **Herramienta de bucles**, abra el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**, y en la sección **Bucle**, seleccione **Ajustador**.

Pestaña Ajuste de puntos de bucle



La parte superior de este diálogo muestra el inicio y el fin de la forma de onda entre los marcadores de bucle. La parte inferior de este diálogo ofrece las siguientes opciones:

Fin bucle: flechas interiores

Mueve el punto de fin de bucle hacia la izquierda/derecha.

Fin bucle: flechas exteriores

Invoca la búsqueda automática de un buen punto de bucle lo más cercano posible, a la izquierda/derecha del punto de fin de bucle, y mueve el punto de fin a esa posición.

Inicio bucle: flechas interiores

Mueve el punto de inicio de bucle hacia la izquierda/derecha.

Inicio bucle: flechas exteriores

Invoca la búsqueda automática de un buen punto de bucle lo más cercano posible, a la izquierda/derecha del punto de inicio de bucle, y mueve el punto de inicio a esa posición.

Mezclar estéreo

Si esta opción está activada para un archivo estéreo, las dos formas de onda se superponen. De lo contrario, se muestran en dos secciones distintas.

Superponer

Si esta opción está activada, las formas de onda de ambas mitades continúan en la otra mitad. Esto muestra el aspecto de la forma de onda antes y después del bucle.

Mostrar audio procesado

Si esta opción está activada, la pantalla muestra una vista previa de la forma de onda después del fundido cruzado. Si esta opción está desactivada, verá el aspecto de la forma de onda sin el fundido cruzado. Esta opción solo tiene sentido después de que haya aplicado un fundido cruzado.

Zoom vertical automático

Si esta opción está activada, el aumento vertical se ajusta para que la forma de onda siempre rellene todo el visor, verticalmente.

Zoom

Establece el factor de zoom.

Correspondencia actual

Indica en qué medida las formas de onda cercanas a los puntos de bucle coinciden entre sí. El valor izquierdo estima la similitud a través de varios ciclos de onda, mientras que el valor derecho estima la similitud de las pocas muestras cerca de los puntos de bucle. Cuanto mayores son los valores, mejor es la coincidencia.

Correspondencia objetivo (0-1000)

Define la búsqueda automática de buenos puntos de bucle. Esto define el grado de similitud que debe tener la sección encontrada con relación a la sección con que se realiza la comparación, para que se pueda considerar una coincidencia válida. Cuanto mayor sea el valor, mayor parecido deberá tener la sección encontrada. Un valor de 1000 requiere de una coincidencia perfecta del 100%.

Precisión de búsqueda

Determina el número de muestras que el análisis de búsqueda automática deberá tener en cuenta. A valores más altos, más precisión, pero también más tiempo de proceso.

Enlazar puntos de inicio y fin

Si esta opción está activada, los puntos de inicio y fin se mueven a la vez al ajustar los puntos de bucle manualmente. Es decir, la duración del bucle es la misma y se mueve el bucle entero.

Memorias temporales

Permite guardar hasta cinco conjuntos diferentes de puntos de bucle, que se pueden recuperar más adelante. De esta forma es posible probar diferentes ajustes de bucle. Para guardar un conjunto, haga clic en este botón y luego en uno de los botones 1-5.

Pestaña Fundido cruzado



Fundir cruzado al final del bucle con el audio anterior al bucle

Para permitir el fundido cruzado, active esta casilla de verificación. El fundido cruzado se aplica al hacer clic en **Aplicar**.

Duración

Determina la duración del fundido cruzado. En general, es deseable que el fundido cruzado sea lo más breve posible, con un resultado aceptable.

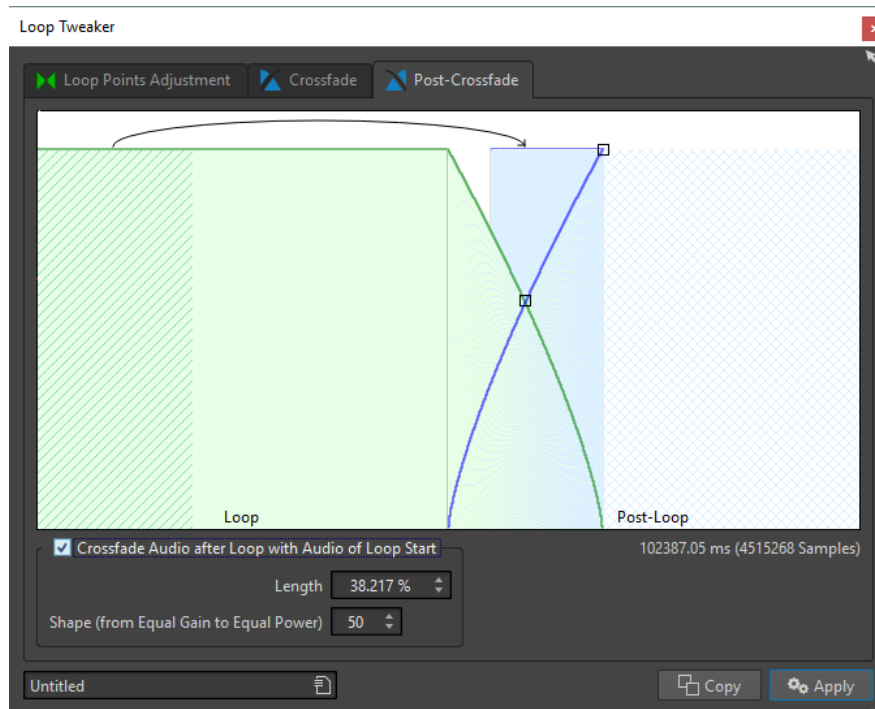
NOTA

- Un fundido cruzado largo suaviza el bucle. Sin embargo, se procesa una parte mayor de la forma de onda, lo cual modifica su carácter.
- Un fundido cruzado más breve afecta menos al sonido, pero el bucle no es tan suave.

Forma (desde igual ganancia a equipotencial)

Determina la forma del fundido cruzado. Use valores bajos para sonidos simples y valores altos para sonidos complejos.

Pestaña Post-Fundido cruzado



Fundido cruzado después del bucle con el audio del inicio del bucle

Para permitir el fundido cruzado, active esta casilla de verificación. El fundido cruzado se aplica al hacer clic en **Aplicar**.

Duración

Determina la duración del fundido cruzado. En general, es deseable que el postfundido cruzado sea lo más breve posible, con un resultado aceptable.

NOTA

- Un postfundido cruzado largo suaviza el bucle. Sin embargo, se procesa una parte mayor de la forma de onda, lo cual modifica su carácter.
- Un postfundido cruzado más breve afecta menos al sonido, pero el bucle no es tan suave.

Forma (desde igual ganancia a equipotencial)

Determina la forma del postfundido cruzado. Use valores bajos para sonidos simples y valores altos para sonidos complejos.

Buclear audio que no es muy adecuado para ser bucleado

Los sonidos que sufren un decaimiento constante en su nivel o que cambian de timbre constantemente resultan difíciles de utilizar para crear bucles. El **Uniformizador de tono de bucle** permite crear bucles a partir de sonidos de ese tipo.

El **Uniformizador de tono de bucle** aplica al sonido un procesamiento que iguala los cambios en las características de nivel y timbre para que se pueda crear correctamente un bucle con el sonido. Por ejemplo, esto es útil para crear muestras en bucle que se pueden utilizar con un muestreador físico o un software sintetizador.

El **Uniformizador de tono de bucle** incluye una opción de fundido cruzado que permite que la entrada del sonido original se funda con las secciones procesadas cuando la reproducción se acerque al inicio del bucle.

Para utilizar el **Uniformizador de tono de bucle** debe haber creado un bucle estableciendo una pareja de marcadores de bucle. La duración original del bucle no se modifica.

Crear bucles con audio aparentemente no apto

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, configure un bucle básico.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Bucle**, haga clic en **Uniformizador de tono**.
4. En el diálogo **Uniformizador de tono de bucle**, asegúrese de que **Mezcla de los segmentos** y/o **Suavizado de coro** está activado y haga los ajustes.
5. Opcional: seleccione la pestaña **Pre-fundido cruzado** y defina un fundido cruzado.
6. Haga clic en **Aplicar**.
Se procesará el sonido. Cada vez que hace clic en **Aplicar**, se define un nuevo bucle. De esta forma es posible probar diferentes ajustes con rapidez.

NOTA

No mueva los puntos de bucle tras realizar un fundido cruzado. La forma de onda se ha procesado de forma específica para los ajustes de bucle actuales.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

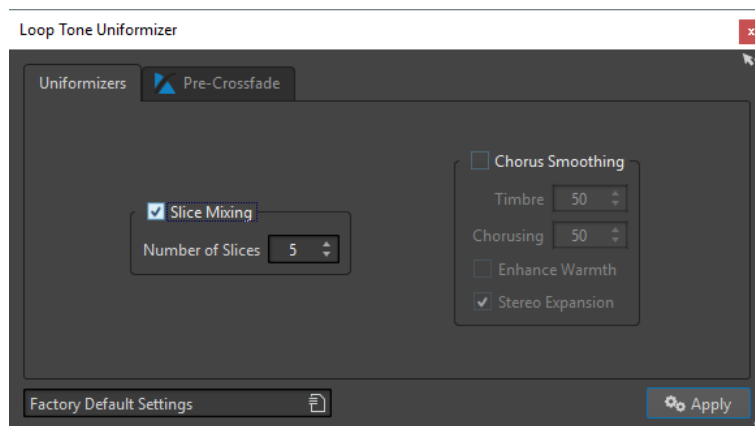
Después de utilizar el **Uniformizador de tono de bucle**, la transición entre el final del bucle y el final del archivo podría no sonar muy natural. Esto se puede arreglar creando un postfundido cruzado con la **Herramienta de bucles**.

Uniformizador de tono de bucle

Este diálogo le permite crear sonidos que buclean a partir del audio que no sea muy adecuado para su bucleado. Por ejemplo, sonidos con un nivel que va decayendo o con un timbre que cambia constantemente.

- Para abrir el diálogo **Uniformizador de tono de bucle**, abra el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**, y en la sección **Bucle**, seleccione **Uniformizador de tono**.

Pestaña Uniformizadores



Esta pestaña permite especificar los métodos utilizados para uniformizar el sonido con el que desea crear un bucle.

Mezcla de los segmentos

Corta el bucle en segmentos que luego se mezclarán para uniformizar el sonido.

Para realizar la mezcla de los segmentos, debe determinar el número de segmentos. Solo sabrá cuántos segmentos necesitará tras hacer varias pruebas, aunque, en general, cuantos más segmentos tenga, más natural será el sonido. Sin embargo, el programa impone una restricción en el número de segmentos para que no haya ninguno con una duración inferior a 20 ms.

Por ejemplo, si especifica ocho segmentos, el bucle queda cortado en ocho secciones de igual duración. A continuación, estas secciones se solapan y mezclan como un solo sonido que se repite ocho veces. Este nuevo fragmento de audio sustituye todo el audio de dentro del bucle para que no se cancelen armónicos ni se produzcan desplazamientos de fase.

Mezcla de los segmentos: Número de segmentos

A más segmentos, más cambiará el sonido.

Suavizado de coro

Este procesador utiliza un método llamado «Phase Vocoding» para filtrar los armónicos. Este método se recomienda para crear bucles de sonidos de conjuntos o de coros, y puede cambiar drásticamente el timbre.

Suavizado de coro: Timbre acústico

Controla el grado de uniformización de las características timbrales de la muestra. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado resulta el efecto.

Suavizado de coro: Coro

Determina la profundidad del efecto de coro.

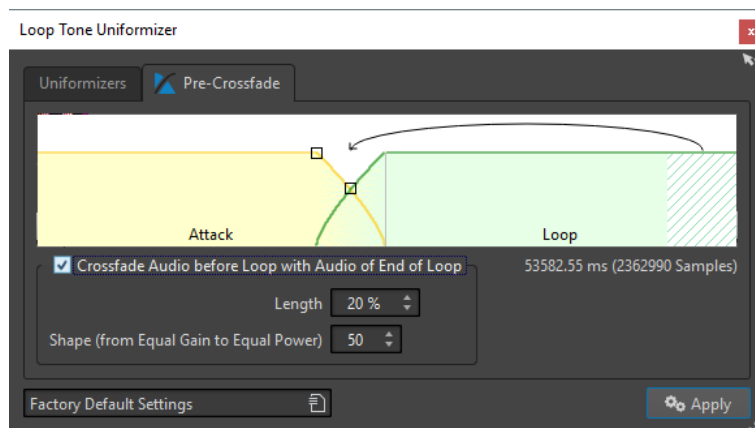
Suavizado de coro: Aumentar calidez

Crea un efecto que suena cálido y suave.

Suavizado de coro: Expansión estéreo

Incrementa la amplitud de la muestra en la imagen de sonido estéreo.

Pestaña Pre-fundido cruzado



Esta pestaña le permite realizar un fundido cruzado del final del bucle con el inicio de la sección recién procesada, para que la transición a la sección bucleada quede mejor integrada durante la reproducción. Use los puntos de arrastre de la envolvente o los deslizadores para ajustar el fundido cruzado.

Necesita utilizar esta función porque el **Uniformizador de tono de bucle** cambia el timbre solo de dentro del bucle. En otras palabras, la transición hacia el bucle no presenta la suavidad esperada a menos que se aplique un fundido cruzado.

Fundir cruzado antes del bucle con el audio de después del bucle

Activa el fundido cruzado, que se aplica al hacer clic en **Aplicar**.

Duración

Determina la duración del fundido cruzado. En general, es deseable que el postfundido cruzado sea lo más breve posible, con un resultado aceptable.

- Un fundido cruzado largo genera un bucle suave. Sin embargo, se procesa una parte mayor de la forma de onda, lo cual modifica su carácter.
- Un fundido cruzado más breve afecta menos al sonido, pero el bucle no es tan suave.

Forma (desde igual ganancia a equipotencial)

Determina la forma del fundido cruzado. Use valores bajos para sonidos simples y valores altos para sonidos complejos.

Atributos de muestra

Los atributos de muestra permiten definir ajustes para una muestra de audio antes de cargarla en un muestreador (tanto si se trata de hardware como de software).

Los atributos de muestra no procesan la muestra, solo proporcionan las propiedades del archivo que el muestreador receptor podrá utilizar. Esto incluye información sobre la altura de la muestra, que se puede detectar automáticamente, el rango tonalidad de la muestra y el rango de velocidad que debe ocupar. Para archivos WAV y AIFF, esta información se guarda en la cabecera del archivo. De forma predeterminada, no hay atributos de muestra en los archivos de audio.

NOTA

En función del muestreador y del protocolo utilizado para la comunicación, es posible que no se soporten los atributos de muestra.

Editar atributos de muestra

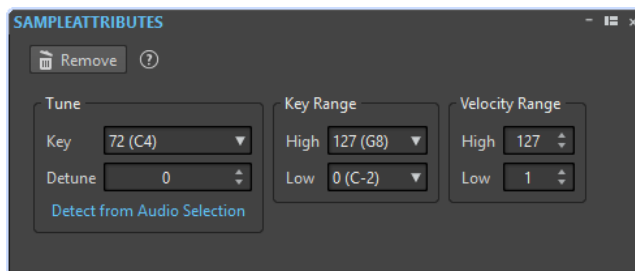
PROCEDIMIENTO

1. Abra el **Editor de audio**.
 2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Atributos de muestra**.
 3. En la ventana **Atributos de muestra**, haga clic en **Crear**.
 4. Opcional: si desea detectar automáticamente la altura de una selección de audio, seleccione un rango de audio y active **Detectar de selección de audio**.
 5. Especificar los atributos de muestra.
 6. Guarde el archivo de audio para guardar la configuración de los atributos de muestra en el archivo de audio.
El atributo de muestra solo se guarda en archivos WAV y AIFF.
-

Ventana Atributos de muestras

En esta ventana puede crear atributos de muestra para una muestra de audio.

- Para abrir la ventana **Atributos de muestra**, abra el **Editor de audio** y seleccione **Ventanas de herramientas > Atributos de muestra**.



Crear/Borrar

Crea o borra los atributos de muestra del archivo de audio activo.

Afinar: Tonalidad

Especifica qué tonalidad reproduce el sonido en su altura base.

Afinar: Desafinar

Especifica si la muestra deberá reproducirse en una altura ligeramente diferente. El rango es $\pm 50\%$ de semitono, lo que se traduce en un cuarto de tono en cada dirección.

Detectar de selección de audio

Detecta la altura de una selección de audio. Asegúrese de que la selección de audio contiene una altura claramente definida.

Rango de tonalidades: Superior/Inferior

Especifica el rango de tonalidad de la muestra si la muestra forma parte de un mapa de tonalidades multimuestra.

Rango de velocidad: Superior/Inferior

Especifica el rango de velocidad de la muestra si esta forma parte de un mapa de tonalidad multimuestra con muestras con velocidades cambiables.

Importar pistas de CD de audio

Puede leer pistas de audio desde CDs normales y guardarlas en el disco como una copia digital con cualquier formato de audio.

Aunque WaveLab Elements admite un gran número de unidades de CD, existen algunas restricciones que debe tener en cuenta:

- Existen varios protocolos distintos para recuperar audio de una unidad CD-ROM/CD-R. WaveLab Elements es compatible con el máximo número de métodos posibles, pero no se garantiza que funcione con todas las unidades existentes. Esto también es aplicable a CD-Text e ISRC.
- Lea y respete los avisos de copyright en los CDs desde los que importará pistas.

Al importar pistas, se nombran como «Pista XX» por defecto, siendo XX un número empezando en 01. El esquema de numeración se puede modificar.

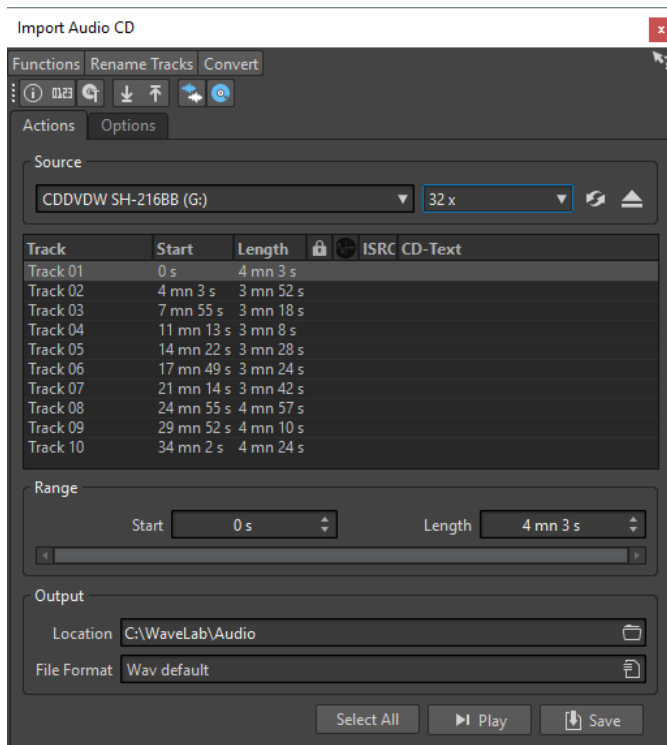
NOTA

Importar pistas de CD de audio es técnicamente más complejo que leer archivos de un CD-ROM o disco duro, ya que los sectores de audio pueden ser difíciles de detectar. Algunos CDs que no se ajustan por completo al estándar de CD pueden causar problemas, en especial cuando están protegidos contra copia.

Diálogo Importar CD de audio

En este diálogo, puede importar una o más pistas de un CD de audio.

- Para abrir el diálogo **Importar CD de audio**, seleccione **Archivo > Importar**, y haga clic en **CD de audio**.



Menú Funciones

Info CD

Muestra la duración del CD y el código UPC/EAN, si está disponible.

Extraer códigos ISRC

Lee códigos ISRC y los muestra en la lista de pistas. En función de la unidad de CD, este proceso puede tardar un poco.

Examinar Texto de CD

Abre el diálogo **Texto del CD** donde se puede consultar el texto del CD. No todas las unidades son compatibles con el protocolo CD-Text.

Extraer Texto de CD

Extrae el texto del CD y muestra un sumario en la lista de pistas.

Menú Renombrar pistas

Nombre

Cambia el nombre de las pistas de acuerdo con el esquema de cambio de nombre seleccionado.

Buscar nombres de pistas en internet (FreeDB)

Busca los nombres de las pistas en una base de datos en Internet. Si se encuentra el álbum, la lista de pistas del CD se actualiza.

Enviar nombres de pistas a internet (FreeDB)

Envía la información sobre el CD de audio a la base de datos FreeDB de información de CDs.

Menú Convertir

Convertir todas las pistas a montaje de audio

Extrae todas las pistas del CD de audio y las usa para crear un montaje de audio.

Convertir pistas seleccionadas a montaje de audio

Extrae las pistas del CD de audio seleccionadas y las usa para crear un montaje de audio.

Pestaña Acciones

Origen

Seleccione la unidad de CD desde la que se importarán las pistas de audio.

Velocidad

Le permite establecer la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de su dispositivo de escritura y del medio presente en el dispositivo.

Refrescar

Si inserta un CD mientras el diálogo **Importar CD de audio** está abierto, será necesario hacer clic en este botón para mostrar los contenidos del CD en la lista.

Expulsar el medio óptico

Expulsa el medio de la unidad seleccionada.

Lista de pistas

Muestra las pistas del CD.

Rango: Inicio/Duración

Si solo quiere importar una sección de una pista, use los campos de **Inicio** y **Duración** para definir un punto inicial y una duración.

Salida: Ubicación

Le permite establecer la ubicación de salida.

Salida: Formato de archivo

Le permite establecer el formato del archivo de salida.

Seleccionar todo

Selecciona todas las pistas de CD de la lista de pistas.

Iniciar

Reproduce la pista de CD seleccionada.

Pestaña Opciones

Recortar silencio

Si se activa esta opción, se elimina el silencio entre las pistas importadas. Solo se elimina el silencio digital, es decir, las muestras con un nivel cero.

Actualizar automáticamente al cambiar el CD

Si esta opción está activada, WaveLab Elements comprobará si hay un nuevo CD en la unidad varias veces por segundo. Si se encuentra un nuevo CD, la lista de pistas se actualizará.

Extracción automática de los códigos ISRC

Si esta opción está activada, los códigos ISRC se extraen automáticamente al insertar un CD.

Extracción automática del texto del CD

Si esta opción está activada, el texto del CD se extrae automáticamente al insertar un CD.

Búsqueda automática de nombres de pistas en internet

Si esta opción está activada, se buscarán automáticamente los nombres de las pistas en Internet al insertar un CD.

Coger pausa antes de la primera pista (si hay)

Si esta opción está activada, cuando hay una sección de audio antes de la primera pista, esta se extrae junto a la primera pista. De esta forma puede importar pistas bonus ocultas.

Usar un decodificador de CD-Text Japonés

Si esta opción está activada, se interpretará el texto del CD como japonés la próxima vez que se realice la extracción.

Crear archivo de picos

Si esta opción está activada, se creará un archivo de picos junto con los archivos renderizados.

Mostrar tiempos con unidades de frame de CD

Si esta opción está activada, se muestran los tiempos en las unidades de frames del CD. Hay 75 frames de CD por segundo.

Reproducir a través de la Sección Master

Si este botón está activado, se omite la **Sección Master**. Si el botón está desactivado, se reproduce el audio a través de la **Sección Master**.

Convertir títulos y CD-Text a metadatos

Si esta opción está activada, cuando se importen pistas en un formato de audio que soporte metadatos (por ejemplo, MP3 y WMA), los títulos de las pistas y el texto del CD (CD-Text) se añadirán automáticamente a la cabecera del archivo.

Usar modo ultraseguro (lento)

Si esta opción está activada, cada pista del CD se leerá varias veces hasta que se encuentre el mismo resultado (se usan sumas de verificación). Especifique el número de veces que se deberá leer una pista obteniendo el mismo resultado antes de guardarla a disco.

Leer audio antes y después de las pistas

Puede asegurarse de que las pistas se importan en su totalidad definiendo cuánto audio se debería leer antes y después de cada pista de CD.

Importar pistas de CD de audio

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
2. Seleccione **Archivo > Importar**.
3. Haga clic en **Importar CD de audio**.
4. En el diálogo **Importar CD de audio**, en la sección **Origen**, seleccione la unidad desde la que quiere leer, y especifique la velocidad de lectura.
5. Opcional: cambie el nombre de los archivos y ajuste el esquema de numeración. Las pistas deben tener nombres exclusivos si desea importar todas las pistas.
6. Opcional: en la pestaña **Opciones**, dentro de la sección **Leer audio antes y después de las pistas**, defina la cantidad de audio que se debe leer antes y después de cada pista de CD.
7. En la lista de pistas, seleccione las pistas que desea importar.

8. Opcional: si solo ha seleccionado un archivo, en la sección **Rango**, puede definir valores para **Inicio** y **Duración** si desea importar solo una parte de la pista.
 9. En la sección **Resultado**, haga clic en el icono de carpeta y seleccione la ubicación para el resultado.
También puede arrastrar una o más pistas de CD hasta una pista de montaje de audio.
 10. En la sección **Resultado**, haga clic en el campo de formato del archivo y seleccione un formato para los archivos de audio importados.
 11. Haga clic en **Guardar**.
-

RESULTADO

Las pistas se importan a la ubicación especificada.

Buscar nombres de pistas en Internet

Puede buscar información sobre CDs usando la base de datos FreeDb.

PREREQUISITO

Debe estar conectado a Internet para utilizar la función FreeDb.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
 2. Seleccione **Archivo > Importar**.
 3. Haga clic en **Importar CD de audio**.
 4. En el diálogo **Importar CD de audio**, seleccione **Renombrar pistas > Buscar nombres de pistas en internet (FreeDB)**.
-

Enviar nombres de pistas a Internet

Puede enviar información sobre un CD de audio a la base de datos FreeDB de información de CDs.

PREREQUISITO

Debe estar conectado a Internet para utilizar la función FreeDb.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
2. Seleccione **Archivo > Importar**.
3. Haga clic en **Importar CD de audio**.
4. En el diálogo **Importar CD de Audio**, renombre cada pista.
5. Seleccione **Renombrar pistas > Enviar nombres de pistas a internet (FreeDb)** o haga clic en el icono correspondiente.
6. En el diálogo **Enviar información de CD**, rellene los campos de texto e introduzca una dirección de correo electrónico.

NOTA

Se necesita una dirección de correo electrónico para enviar informes de errores. No se guardará.

La base de datos FreeDb no ofrece la posibilidad de introducir diferentes artistas o géneros en pistas individuales. Si los artistas difieren de una pista a otra, puede escribir el título de la pista de la siguiente forma: `Título/Artista`

7. Haga clic en **Aceptar**.
-

Modo ultraseguro

A veces, es posible que un pequeño fragmento de una pista de CD no se recupere correctamente lo que da como resultado clics y pops en el audio. Esto depende de la calidad de la unidad de CD utilizada. Para solucionar este problema, puede activar **Usar modo ultraseguro** en las opciones del diálogo **Importar CD de audio**.

Si esta opción está activada, puede especificar el número de veces que se deberá leer cada pista de CD (obteniendo el mismo resultado) antes de guardarla a disco.

Convertir pistas de CD de audio en un montaje de audio

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
 2. Seleccione **Archivo > Importar**.
 3. Haga clic en **Importar CD de audio**.
 4. Opcional: en el diálogo **Importar CD de audio**, en la pestaña **Opciones**, seleccione qué información desea extraer del CD de audio al realizar la conversión.
 5. Decida si se van a convertir solo las pistas seleccionadas o todas las pistas.
 - Si solo desea convertir las pistas seleccionadas, seleccione **Convertir > Convertir pistas seleccionadas a montaje de audio**.
 - Si desea convertir todas las pistas, seleccione **Convertir > Convertir todas las pistas a montaje de audio**.
-

RESULTADO

Una vez que haya finalizado la conversión, los archivos importados se abrirán en la ventana del **Montaje de audio**.

WaveLab Exchange

Puede usar WaveLab Elements como editor externo de Cubase Pro, Cubase Artist y Nuendo, y viceversa.

IMPORTANTE

- WaveLab Exchange solo está disponible en Cubase Pro 8.5.10 o superior, Cubase Artist 8.5.10 o superior y Nuendo 7.1.20 o superior.
- WaveLab Exchange soporta el formato de archivo Wave.

WaveLab Elements como editor externo de Cubase/Nuendo

Puede abrir eventos de Cubase/Nuendo en WaveLab Elements. Esto le permite usar las capacidades de edición de WaveLab Elements y aplicarlas a los eventos de Cubase/Nuendo.

Por ejemplo, las siguientes opciones de edición están disponibles en exclusiva en WaveLab Elements:

- Corrección de errores de audio
- Edición y procesado en canales independientes
- Medidores de análisis, análisis global (recomendación EBU R-128), y análisis de frecuencia 3D
- RestoreRig
- MasterRig

Editar eventos de audio de Cubase/Nuendo en WaveLab Elements

PREREQUISITO

Abra su proyecto de Cubase/Nuendo en Cubase/Nuendo.

PROCEDIMIENTO

1. En Cubase/Nuendo, en la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento de audio que quiera editar en WaveLab Elements.
También puede seleccionar solo una parte del evento de audio con la herramienta **Seleccionar**.
2. Seleccione **Audio > Editar en WaveLab**.
3. En WaveLab Elements, edite el evento de audio.
4. Cuando haya acabado con la edición, haga clic en **Actualizar en Cubase/Nuendo** en la barra de comandos.

RESULTADO

Los cambios al evento de audio se aplican al proyecto de Cubase/Nuendo.

Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Elements

Cuando está trabajando con un archivo de audio o clip en WaveLab Elements, puede abrir el proyecto del archivo de audio en Cubase/Nuendo. Esto le permite corregir problemas que haya identificado durante la mezcla y corregirlos sobre el archivo de audio en Cubase/Nuendo.

Cuando luego exporta el archivo de audio en Cubase/Nuendo, y usa el mismo nombre de archivo, el archivo de audio o clip se actualiza automáticamente en WaveLab Elements.

Preparar el proyecto de Cubase/Nuendo de WaveLab Exchange

PROCEDIMIENTO

1. En Cubase/Nuendo, abra el proyecto que quiera preparar para WaveLab Exchange.
 2. Seleccione **Archivo > Exportar > Mezcla de audio**.
 3. En el diálogo **Exportar mezcla de audio**, especifique un nombre de archivo y una ruta.
 4. En el menú emergente **Formato de archivo**, seleccione **Archivo Wave** o **Archivo Wave 64**.
 5. Active **Insertar datos iXML**.
 6. Haga clic en **Exportar**.
-

Editar el archivo de audio en Cubase/Nuendo

PREREQUISITO

El proyecto de Cubase/Nuendo está preparado para WaveLab Exchange.

PROCEDIMIENTO

1. En WaveLab Elements, abra el archivo de audio en el **Editor de audio**.
Una línea amarilla encima de la pestaña de archivo indica que el archivo ha sido renderizado en Cubase/Nuendo.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Fuente**, haga clic en **Editar proyecto**.
Se abre el proyecto de Cubase/Nuendo que contiene el archivo de audio.
4. En Cubase/Nuendo, edite el archivo de audio.
5. Seleccione **Archivo > Exportar > Mezcla de audio**.
6. En el diálogo **Exportar mezcla de audio**, active **Insertar datos iXML**.

IMPORTANTE

No cambie el nombre ni la ruta del archivo.

7. Haga clic en **Exportar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preparar el proyecto de Cubase/Nuendo de WaveLab Exchange](#) en la página 248

[Colores de pestañas](#) en la página 54

Podcasts

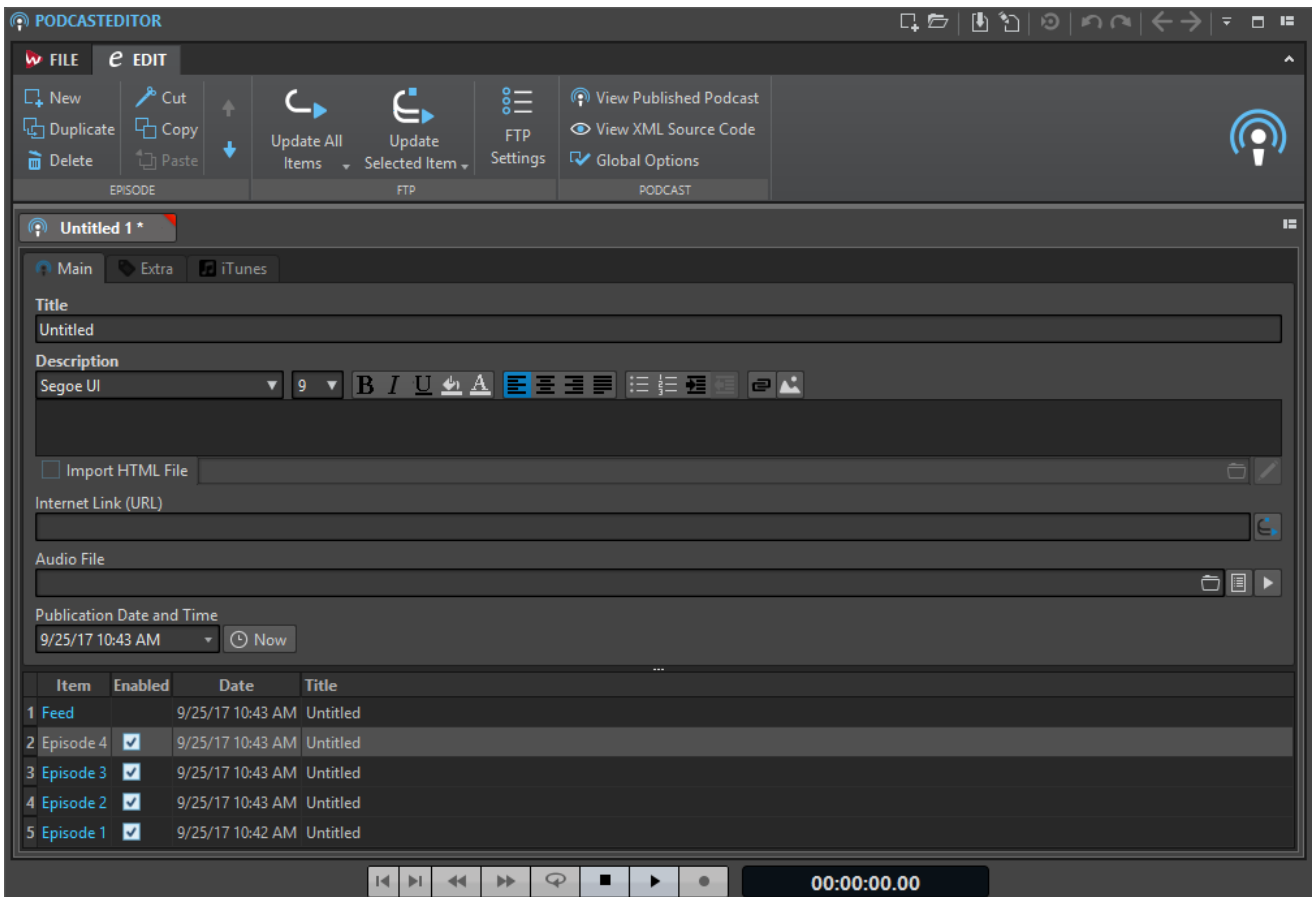
Los podcasts son un método de distribución de archivos multimedia en Internet que permite la reproducción en dispositivos móviles y ordenadores personales, entre otros.

Los podcasts se pueden descargar de manera automática, mediante software capaz de leer hilos RSS. RSS (Really Simple Syndication) es un estándar de distribución de noticias y otras informaciones a través de Internet. Un hilo de noticias RSS envía mensajes cortos sobre un tema específico de un sitio web concreto. Para leer los mensajes, el usuario utiliza un programa que es capaz de monitorizar múltiples hilos a la vez y descargar automáticamente los mensajes nuevos de forma periódica. Se puede utilizar un lector especial de fuentes web (feeds) o un navegador de Internet.

Un podcast es un hilo RSS que incluye contenido de datos, como archivos de audio o vídeo. Por ejemplo, se podría tratar de un programa para el que se publican episodios periódicamente. Los formatos de archivo .mp4a, .mp3 y .ogg se utilizan frecuentemente en podcasts.

Editor de podcast

El **Editor de podcast** está dividido en dos paneles. El panel superior muestra la información del hilo o el episodio, en función del elemento que esté seleccionado en la lista que aparece debajo. Es en este espacio donde puede añadir archivos, enlaces de Internet o información textual en el hilo del podcast y sus episodios. El panel que aparece en la parte inferior muestra una lista de elementos para el hilo básico y todos los episodios incluidos en el podcast.



Sección Episodio

En la sección **Episodio**, puede crear, borrar y mover episodios de podcast individualmente.

Nuevo

Añade un nuevo episodio sin título.

Duplicar

Añade un nuevo episodio y copia toda la información del episodio existente al nuevo episodio.

Borrar

Borra el episodio seleccionado. También puede excluir un episodio de un podcast desactivando la casilla **Activo**.

Cortar/Copiar/Pegar

Corta, copia y pega el episodio seleccionado.

Mover arriba/Mover abajo

Mueve el episodio seleccionado un puesto hacia arriba o un puesto hacia abajo en la lista. También puede arrastrar y soltar los elementos.

Sección FTP

En la sección **FTP** puede definir dónde se va a subir el podcast a través de FTP.

Actualizar todos los elementos

Carga/actualiza el archivo XML del podcast en el servidor FTP. También sube todos los archivos de medios asociados, pero solo si aún no están disponibles en el servidor FTP. Esta es la función más común para subir y actualizar su podcast.

Actualizar elemento seleccionado

Carga/actualiza el archivo XML del podcast en el servidor FTP. También sube el archivo de medios del elemento seleccionado en la lista, pero solo si todavía no está disponible en el servidor FTP.

Subir/Reemplazar todos los elementos

Esta opción es como la anterior, pero siempre sube/reemplaza todos los archivos de medios del elemento. Es útil si, por ejemplo, ha cambiado los datos de audio.

Subir/Reemplazar elementos seleccionados

Esta opción es como la anterior, pero siempre sube/reemplaza el archivo de medios del elemento seleccionado en la lista. Es útil si, por ejemplo, ha cambiado los datos de audio.

Ajustes de FTP

Abre el diálogo **Ajustes de FTP**, que le permite editar los ajustes de FTP relacionado con este podcast.

Sección Podcast

Ver podcast publicado

Abre el podcast (a través de la URL que está especificada en los ajustes de FTP) usando su navegador predeterminado.

Ver el código fuente XML

Abre un editor XML para ver el código fuente del podcast.

Opciones globales

Permiten editar el cambio de tamaño automático de las imágenes, definir un desplazamiento horario respecto a GMT (Greenwich Mean Time) y especificar la ruta del editor HTML.

Pestaña Principal

En la pestaña **Principal** puede asignar parámetros al podcast. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un hilo o un episodio. Los campos marcados en negrita son obligatorios.

Título

Establece el título del hilo (p.e. el tema de su podcast).

Descripción

Es un espacio donde puede escribir una descripción más completa del contenido del hilo.

Importar archivo HTML (disponible solamente para episodios)

Permite buscar un documento HTML que sustituirá la descripción.

Enlace de internet (URL)

El enlace principal del hilo que el usuario podrá ver. Puede utilizar esta opción para dirigir a los usuarios a un sitio web relacionado con el hilo. Si hace clic en el icono del globo se abrirá la URL especificada en el navegador de Internet predeterminado.

Archivo de audio (disponible solamente para episodios)

Define la ruta del archivo de audio que desea añadir al episodio. El archivo de audio puede ser de cualquier tipo soportado por el lector de medios del navegador utilizado. Un archivo MP3 ofrece la mejor compatibilidad. Haga clic en el icono para que aparezca una lista de los archivos de audio que ya están abiertos en WaveLab Elements. Seleccione uno para el episodio.

También puede arrastrar el icono de un archivo de audio de la lista hasta el panel de archivos de audio. Haga clic en el icono de reproducción para abrir el archivo especificado en el reproductor o visor de medios predeterminado del sistema, tanto si desea realizar una vista previa o hacer comprobaciones.

Imagen (disponible solamente para hilos)

De acuerdo con el estándar RSS, esta imagen no puede superar los 144 x 400 píxeles, así que se cambia el tamaño de la imagen automáticamente. Haga clic en el icono de imagen para abrir la imagen especificada en el visor de imágenes predeterminado de su sistema.



Icono de imagen

Fecha y hora de publicación

Define la fecha y hora de publicación del hilo o episodio. Si hace clic en el botón **Ahora** se transfiere la fecha y hora actual del sistema.

Como episodio más reciente (disponible solamente para hilos)

Si esta opción está activada, se utilizará automáticamente la fecha y la hora del episodio más reciente.

Pestaña Extra

En la pestaña **Extra** puede asignar parámetros a su podcast. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un hilo o un episodio.

Están disponibles los siguientes parámetros en un hilo:

- Administrador del sitio (dirección de correo electrónico)
- Editor (dirección de correo electrónico)
- Copyright
- Categoría
- Dominio relacionado (URL)
- Idioma
- Frecuencia de actualizaciones
- Omitir horas (0 a 23, separadas con una coma)
- Tiempo de vida (número de minutos)

Están disponibles los siguientes parámetros en un episodio:

- Autor (dirección de email)
- Comentarios (URL)
- Categoría
- Dominio relacionado (URL)
- Título
- Dominio original (URL)

Pestaña iTunes

En la pestaña **iTunes**, puede activar la extensión iTunes que permite especificar datos adicionales de los hilos y episodios. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un hilo o un episodio.

Están disponibles los siguientes parámetros en un hilo:

- Subtítulo
- Sumario

- Categorías
- Palabras clave (sepárelas con una coma)
- Autor
- Nombre del propietario
- Imagen
- Nueva URL de hilo
- Ocultar en iTunes
- Material explícito

Están disponibles los siguientes parámetros en un episodio:

- Subtítulo
- Sumario
- Palabras clave (sepárelas con una coma)
- Autor
- Duración
- Ocultar en iTunes
- Material explícito

Opciones globales de podcast

Algunas opciones adicionales son válidas para todas las pestañas del **Editor de podcast**.

- Para abrir el diálogo **Opciones globales de podcast**, abra la pestaña del **Editor de podcast**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Opciones globales**.

Redimensionado de imágenes automático (no para iTunes)

Define qué hacer si las imágenes especificadas sobrepasan el tamaño máximo permitido por el estándar RSS. Si las imágenes necesitan que se les aplique un cambio de tamaño, las imágenes originales en su disco duro no se modificarán.

Desplazamiento de tiempo respecto a GMT (Greenwich Mean Time)

Las fechas y horas en pantalla son las locales. Si el sistema se ha configurado correctamente, WaveLab Elements ajusta automáticamente el desplazamiento de tiempo en relación con la zona horaria GMT. Sin embargo, si quiere utilizar horas y fechas ajustadas a zonas horarias distintas, debe ajustar el valor de esta opción.

Editor HTML

Establece la ruta del editor HTML externo que se iniciará cuando haga clic en el botón con el icono de lápiz en la sección **Importar archivo HTML**.

Crear un podcast

Hay varias formas de crear un nuevo hilo o episodio de podcast.

- Para crear un nuevo podcast, seleccione **Archivo > Nuevo** y haga clic en **Crear podcast**.
- Para añadir un nuevo episodio sin título a un podcast, en el **Editor de podcast**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Nuevo**.
- Para añadir un archivo de audio al episodio seleccionado, seleccione la pestaña **Principal**, haga clic en el campo **Archivo de audio**, y seleccione **Seleccionar archivo usando selector estándar**. Seleccione el archivo de audio en el explorador de archivos y haga clic en **Abrir**.

También puede arrastrar un archivo de audio desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta el campo **Archivo de audio**.

- Para duplicar el episodio seleccionado, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Duplicar**. De esta forma, se añade un nuevo episodio y se copia toda la información del episodio existente al nuevo episodio.

Configurar los datos de FTP para la publicación de un podcast

Para subir un podcast en el servidor FTP, el primer paso es especificar los detalles del servidor FTP.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de podcast**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **Podcast**, haga clic en **Ajustes de FTP**.
 3. En el diálogo **Ajustes de FTP**, introduzca los siguientes detalles:
 - Los datos de inicio de sesión del servidor FTP.
 - La ruta relativa y el nombre del archivo del podcast (extensión `.xml`).
 - La dirección de su sitio web, en la que debe incluir la ruta del hilo.
 4. Haga clic en **Aceptar**.
-

Publicar podcasts

Puede subir un podcast a su servidor FTP directamente desde WaveLab Elements.

PREREQUISITO

Configurar los ajustes de FTP en WaveLab Elements.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de podcast**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **FTP**, seleccione una de las siguientes opciones:
 - Actualizar todos los elementos
 - Actualizar elemento seleccionado
 - Subir/Reemplazar todos los elementos
 - Subir/Reemplazar elementos seleccionados
 3. En el diálogo **Ajustes de FTP**, compruebe que los ajustes del FTP sean correctos, y haga clic en **Aceptar**.
-

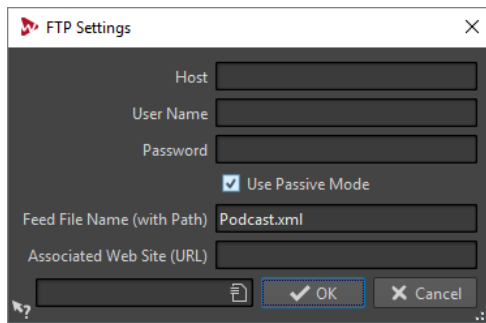
RESULTADO

El podcast se subirá al sitio FTP.

Diálogo Ajustes de FTP

En el diálogo **Ajustes de FTP**, puede gestionar toda la información necesaria para el proceso de subida del podcast.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de FTP**, abra la pestaña del **Editor de podcast**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ajustes de FTP**.



Host

El nombre de host o la dirección IP del servidor FTP.

Usuario

El nombre de inicio de sesión del servidor FTP.

Contraseña

La contraseña para el nombre de usuario.

Usar Modo Pasivo

Mantenga esta opción activada y cámbiela únicamente si experimenta problemas con la conexión FTP.

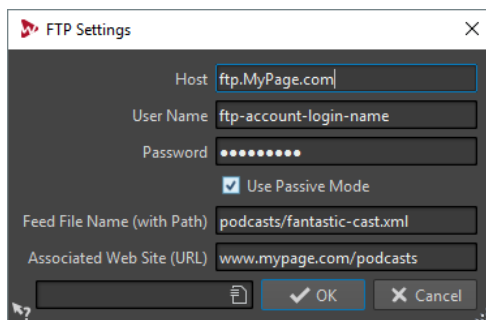
Nombre del archivo de hilo (con ruta)

El nombre de archivo del podcast visible en el servidor FTP (con la extensión `.xml`), con su respectiva ruta relativa. Tanto el nombre como la ruta aparecerán en la dirección de Internet pública y final del podcast, así que evite nombres largos.

Sitio web asociado (URL)

La dirección de su sitio web, en la que debe incluir la ruta del hilo.

Ejemplos de ajustes de FTP



- Su dirección de host del FTP es «ftp.MyPage.com», su dirección de su sitio web público es «www.MyPage.com».
- El nombre de archivo de fuente es «podcasts/fantastic-cast.xml», el ajuste del sitio web asociado es «www.MyPage.com/podcasts».
- Los archivos de medios del podcast se subirán en el servidor FTP ubicado en «ftp.MyPage.com/podcasts».
- Se podrá encontrar el archivo del podcast en la dirección «www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml».

Cada podcast guarda toda la información de su sitio FTP. También es posible guardar y recuperar valores predefinidos para el sitio FTP mediante las funciones **predefinidas** que disponibles en la parte inferior del diálogo.

Comprobar la carga del podcast

Tras crear y publicar un podcast, puede comprobar que se haya subido correctamente.

- Para visualizar el contenido del archivo XML del hilo en el editor XML predeterminado, abra el **Editor de podcast**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ver el código fuente XML**.
- Para abrir su navegador de internet predeterminado y recibir el podcast que haya acabado de publicar en internet, abra el **Editor de podcast**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ver podcast publicado**.

Personalizar

Por personalizar se entiende efectuar una serie de ajustes para que el programa funcione y tenga el aspecto que desea el usuario.

Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje

Puede configurar la ventana de onda/montaje ajustando colores de formas de onda, de fondo, de líneas de cursores, etc., y cambiar el aspecto de la regla y otros detalles de la ventana.

La personalización puede efectuarse de las formas siguientes:

- Cambiando el estilo predeterminado.
- Asignando estilos diferentes según unas determinadas condiciones. Por ejemplo, un tipo de archivo específico o un nombre de archivo específico.

Asignación de colores en la ventana de la onda o del montaje

PROCEDIMIENTO

1. Según si va a personalizar los colores de la ventana de la onda o del montaje, lleve a cabo una de estas acciones:
 - Para la ventana de onda, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
 - Para la ventana de montaje, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
 2. Seleccione la parte que quiera colorear desde la lista de **Partes**.
 3. Especifique un color mediante el selector de color o los campos de RGB.
-

Asignación de colores personalizados según las condiciones

Puede aplicar diferentes esquemas de colores automáticamente a diferentes clips, según sus nombres o las propiedades de sus archivos de audio.

IMPORTANTE

Si redefine colores, intente no seleccionar colores que hagan desaparecer a otros elementos.

PROCEDIMIENTO

1. Según si va a personalizar los colores de la ventana de la onda o la del montaje, lleve a cabo una de estas acciones:
 - Para la ventana de onda, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.

- Para la ventana de montaje, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
2. Siga uno de estos procedimientos:
 - En las **Preferencias de archivos de audio**, seleccione una de las opciones **Condicional** desde el menú emergente arriba del diálogo.
 - En las **Preferencias de montaje de audio**, en la lista de **Partes**, seleccione una de las entradas de **Personalizado**.
 3. Especifique un color mediante el selector de color o los campos de RGB.
 4. En la sección **Este estilo se usa si se dan estas condiciones**, indique las condiciones.
 5. Haga clic en **Aceptar**.
-

Copia de los ajustes de color

Puede copiar los ajustes de una parte o todas las partes de un esquema de color personalizado.

- Para copiar un ajuste de color, seleccione la parte de la cual desea copiar el color y seleccione **Copiar color**. A continuación, seleccione la parte en la que desea copiar el color y seleccione **Pegar**.
- Para copiar todos los ajustes de color de un ajuste de color personalizado, arrastre el nombre de un ajuste de color personalizado a otro nombre de color personalizado; a continuación, haga clic en **Aceptar**.

Personalizar atajos

En WaveLab Elements es posible controlar numerosas funciones mediante atajos para agilizar el flujo de trabajo. Puede crear atajos y editar los ya existentes.

La mayoría de los atajos se limitan a un editor específico, lo que significa que puede volver a usar la misma combinación de atajos en editores diferentes. La excepción es la **Sección Master**, cuyos atajos son globales en toda la aplicación.

Los atajos de las secciones **Navegación (teclado numérico)** y **Vista y navegación** de la pestaña **Atajos** están dedicadas a la navegación por WaveLab Elements.

Los atajos que no pueden editarse aparecen atenuados. Los atajos creados aparecen de color azul en el editor.

Puede crear un atajo especificando una secuencia de hasta cuatro teclas, que deben pulsarse en un orden específico para invocar la operación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos](#) en la página 260

Comandos de teclado indexados

Los comandos de teclado indexados le permiten ir rápidamente a ubicaciones específicas de su proyecto, por ejemplo, a un marcador específica o ranura de la **Sección Master**.

Los comandos de teclado indexados disponibles se listan en la pestaña **Atajos**, en la sección **Navegación (teclado numérico)**.

Command Name	Key Sequence
Audio File	
+- 100 %	
+- 100 %	
16-bit Range	
16-bit Range	
24-bit Range	
24-bit Range	
3D Frequency Analysis	Y then D
All	Ctrl+A
Append	Ctrl+Shift+V
Audio Files	

- Para disparar un comando de teclado indexado, teclee el número del elemento al que quiere saltar y pulse la tecla correspondiente en su teclado.

EJEMPLO

Si quiere saltar al quinto marcador en su ventana de archivo, pulse **5** en su teclado y luego pulse **M**.

Si quiere saltar a la décima pestaña de archivo, pulse **10** en su teclado y luego pulse **F**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos](#) en la página 260

Editar atajos

Puede ver la lista de todos los atajos en la pestaña **Atajos**, y editar y definir atajos en el diálogo **Definiciones de atajos**.

La pestaña **Atajos** ofrece un conjunto de comandos diferente para cada menú o diálogo.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**.
- Puede definir un atajo de teclado por comando. Cada atajo puede ser una secuencia de hasta cuatro pulsaciones de tecla.
- Para reinicializar algunos o todos los tipos de atajos a sus valores de fábrica, use el botón **Reinicializar**.

Definir secuencias de teclas

Puede definir secuencias de teclas para un teclado.

PREREQUISITO

En un Mac, los comandos de los menús principales deben consistir en una sola tecla.

Al utilizar comandos con varias teclas, asegúrese de que los comandos no interfieran entre sí. Por ejemplo, si tiene un atajo **Mayús+L, M** y define otro como **Mayús+L**, este segundo atajo no tiene ningún efecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.
 2. En la lista de comandos, seleccione el comando para el que desea definir una secuencia de teclas, y haga clic en **Editar atajo**, o bien haga doble clic en la columna **Secuencia de teclas** del comando correspondiente.
 3. En el diálogo **Definiciones de atajos**, haga clic en los campos de **Tecla** y pulse los botones que desee utilizar como secuencia de teclas.
 4. Haga clic en **Aceptar**.
-

RESULTADO

Al pulsar las teclas o los botones especificados en el diálogo, se efectúa la operación correspondiente. Las teclas deben pulsarse una detrás de otra.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Dispositivos remotos](#) en la página 11

Generar una lista con todos los atajos

Puede generar un archivo HTML o imprimir una lista con todos los atajos.

PREREQUISITO

Si quiere imprimir la lista, asegúrese de que haya una impresora conectada a su sistema.

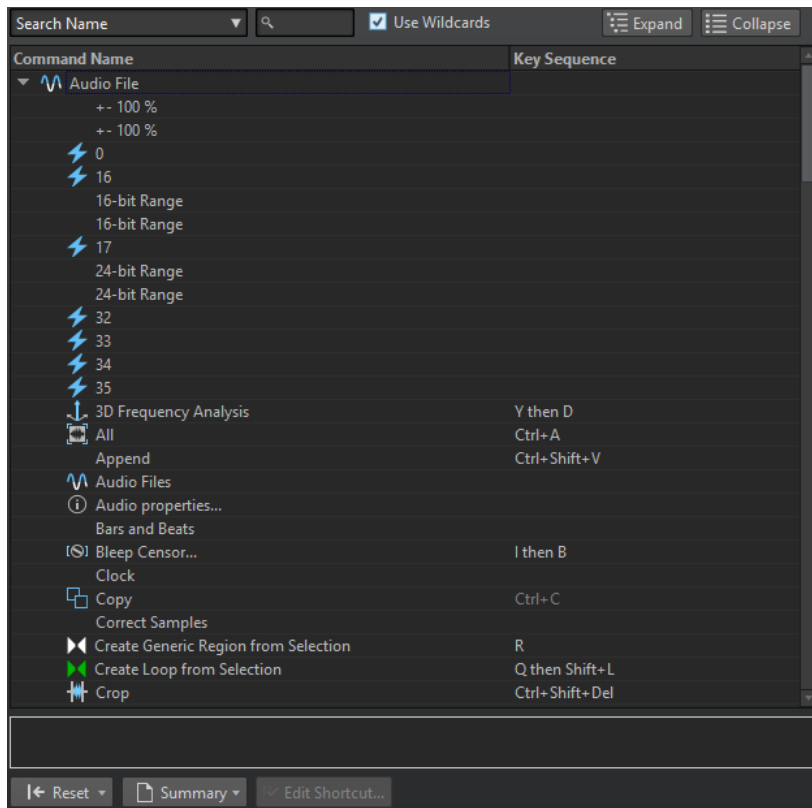
PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.
 2. Haga clic en **Sumario** y seleccione una de las opciones siguientes:
 - Para abrir el diálogo **Vista previa de impresión**, desde el cual puede imprimir la lista con todos los comandos, seleccione **Vista previa de impresión**. Para que esté disponible **Vista previa de impresión**, es necesario que haya una impresora conectada.
 - Para abrir la lista con todos los atajos en un formato de archivo HTML en el navegador estándar, seleccione **Informe HTML**.
-

Pestaña Atajos

Esta pestaña le permite personalizar sus propios atajos de WaveLab Elements. Muestra una lista de los atajos asignados a comandos y opciones de menús de WaveLab Elements.

- Para abrir la pestaña **Atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.



Menú emergente Buscar

Le permite seleccionar la parte de la lista de comandos en la que se realizará la búsqueda.

Campo de búsqueda

Le permite buscar un comando.

Usar comodines

Si esta opción está activada, se pueden usar los caracteres comodín «*» y «?».

«*» sustituye a cero o más caracteres, y «?» a cualquier carácter.

Por ejemplo, si **Buscar atajo de teclado** está seleccionado, teclee «*» para mostrar todos los comandos que ya están asociados a un atajo.

Expandir/Plegar

Expande o pliega el árbol de carpetas.

Lista de comandos

Muestra todos los comandos y sus atajos.

Reinicializar

Restablece los comandos a los ajustes de fábrica.

Sumario

Abre un menú desde el que puede generar una lista de todos los comandos y sus atajos, ya sea en formato HTML o para imprimir.

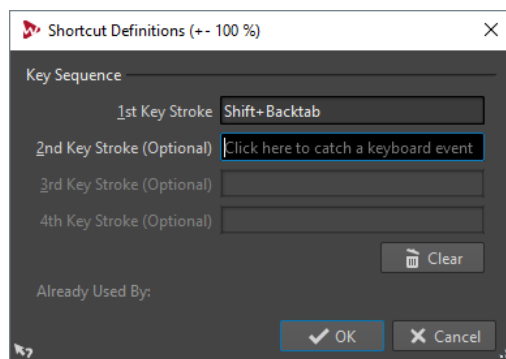
Editar atajo

Abre el diálogo **Definiciones de atajos** en el que puede editar los atajos del comando seleccionado.

Diálogo de Definiciones de atajos

Este diálogo permite definir los atajos personalizados de una determinada función.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**.



Secuencia de teclas

1a tecla

Le permite seleccionar la primera tecla de una secuencia que puede consistir en hasta cuatro teclas. Ponga el foco en el campo de tecla; a continuación, pulse la combinación de teclas. Si no se visualiza nada, es que una tecla no está permitida en este contexto.

2a/3a/4a tecla (opcional)

Le permite seleccionar teclas adicionales que deben usarse para ejecutar el comando. El comando solo se ejecutará si se da este evento de tecla después de la primera.

Borrar

Elimina todos los campos de evento de teclado.

Personalizar barras de comandos

Puede ocultar o mostrar botones de la barra de comandos individualmente. De este modo, puede personalizar barras de menús y de comandos eliminando los comandos que no necesita.

PROCEDIMIENTO

1. En una ventana de herramientas, abra el menú y seleccione **Personalizar barra de comandos**.
 2. Para mostrar un comando específico en la barra de comandos, active la casilla de la columna **Barra** del comando correspondiente.
 3. Haga clic en **Aceptar**.
-

Organización de plug-ins

WaveLab Elements se suministra con una serie de plug-ins, pero también pueden agregarse otros. Para conservar una vista general de los plug-ins necesarios para su proyecto, puede organizar sus plug-ins por grupos.

En la pestaña **Organizar** de los **Ajustes de plug-ins**, puede especificar cómo sus plug-ins aparecen en los menús del programa. En la lista de plug-ins, hay subcarpetas que representan grupos de plug-ins.

Inicialmente los plug-ins se categorizan por fabricante, categoría, plug-ins favoritos, y plug-ins usados recientemente.

Si se usan en el mismo sistema las versiones de 32 y 64 bits de WaveLab Elements, sus ajustes se comparten. Una excepción a esta regla son las siguientes opciones de los **Ajustes de plug-ins**:

- **Carpetas de plug-ins VST adicionales**
- **Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas**

Esto es porque los plug-ins de 32 bits no se pueden usar en la versión de 64 bits de WaveLab Elements y viceversa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de plug-ins](#) en la página 265

Desactivar plug-ins

Los plug-ins pueden desactivarse. Esto es útil si no quiere usar unos plug-ins en particular en WaveLab Elements.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **Organizar**.
3. En la lista de plug-ins, navegue hasta el plug-in que quiera desactivar.
4. Desactive la casilla del plug-in. Si se seleccionan varios plug-ins, se pueden desactivar todos con un solo clic.
 - Para desactivar el plug-in de los menús de selección de plug-ins, desactive la casilla de la columna **Efecto**.
 - Para desactivar el plug-in en el panel **Efecto final/Dithering** de la **Sección Master**, desactive la casilla de la columna **Final**.
 - Para desactivar el plug-in en el panel **Procesado de reproducción** de la **Sección Master**, desactive la casilla de la columna **Repr**.
 - Para desactivar un plug-in de clip cuando un clip no se transmite, desactive la casilla en la columna **Dyn**.
Esto le permite ahorrar potencia de DSP al usar plug-ins hardware.

Agregar plug-ins al menú Favoritos

Puede agregar los plug-ins que usa habitualmente en el menú **Favoritos** del menú de selección de plug-ins.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **Organizar**.
3. En la lista de plug-ins, navegue hasta el plug-in que quiera añadir a los favoritos.
4. Active la casilla del plug-in correspondiente en la columna **Favoritos**.



Favoritos

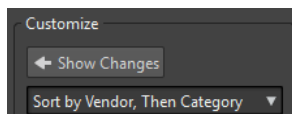
NOTA

Si el menú **Favoritos** está vacío, no aparece en los menús de selección de plug-ins.

Personalizar grupos de plug-ins

Puede personalizar la apariencia y ordenación de los plug-ins de la pestaña **Organizar** de las preferencias de **Plug-ins**.

- Para actualizar el árbol, haga clic en el botón **Mostrar cambios**.



- Los fabricantes de plug-ins proporcionan las etiquetas de categoría que se usan para crear la jerarquía. Para cambiar el nombre de la categoría, navegue hasta la tabla **Renombrar categoría**, haga clic en la columna **Original**, y seleccione la categoría que quiera renombrar. A continuación, haga clic en la columna **Modificado** y escriba un nombre nuevo.
- Para cambiar la ordenación de los grupos de plug-ins, seleccione si la clasificación será por categoría o por proveedor en el menú de ordenación de la sección **Personalizar**. Si un plug-in no indica un nombre de proveedor ni una categoría, como tales se usan el nombre de la carpeta donde se ubica el plug-in, en caso de que no sea la carpeta raíz de plug-ins VST.
- Para agrupar todos los plug-ins que empiezan por el mismo prefijo en el submenú, active **Crear submenús basados en prefijos**; a continuación, especifique la cantidad de plug-ins que deben empezar por el mismo prefijo. Cuando se llega a dicha cantidad, se crea un submenú.
- Para agrupar plug-ins en un solo submenú si su cantidad es inferior a un valor determinado, active **Comprimir jerarquía** y especifique el umbral. Un árbol se reduce a un solo submenú si la cantidad es inferior al umbral. Esto evita submenús demasiado pequeños.
- Si desea activar la categoría **Recientemente usados**, active **Submenú con los plug-ins usados recientemente**; a continuación, indique la cantidad máxima de plug-ins usados recientemente que se deben mostrar en esta categoría.
- Puede hacer que la categoría **Recientemente usados** sea global para todas las ubicaciones o individual según el contexto, por ejemplo, para la **Sección Master**, pista del montaje de audio, o clip del montaje de audio. Para establecer la categoría **Recientemente usados** en individual según cada contexto, active **Menús independientes de plug-ins usados recientemente**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de plug-ins](#) en la página 265

Añadir más plug-ins VST

Puede especificar carpetas en las que se puedan encontrar más plug-ins VST. Es útil en caso de usar plug-ins de terceros que no tiene intención de guardar en la carpeta de VST estándar.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
 2. Seleccione la pestaña **General**.
 3. En la sección **Carpetas de plug-ins VST adicionales (específicas para WaveLab)**, haga clic en el icono de carpeta y acceda a la carpeta que contiene los plug-ins VST que tiene intención de añadir.
-

Excluir plug-ins

Puede especificar una lista de los plug-ins que WaveLab Elements no abre.

PROCEDIMIENTO

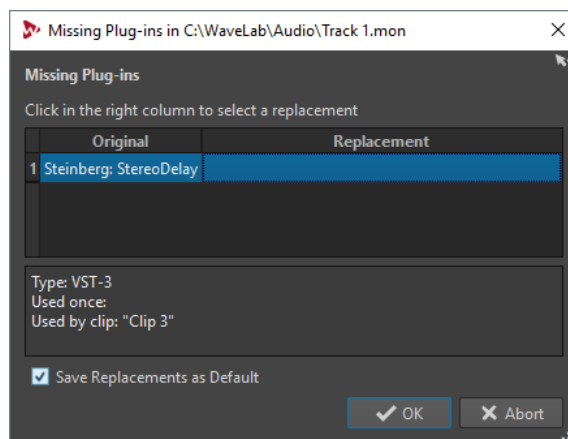
1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
 2. Seleccione la pestaña **General**.
 3. En la sección **No cargar los siguientes plug-ins**, escriba el nombre del plug-in que no quiere abrir:
 - Escriba el nombre exacto del archivo, sin la ruta ni la extensión del archivo.
 - Introduzca un nombre por línea.
 - Si coloca un «*» antes del nombre, se omite cualquier plug-in que contenga el nombre.
-

Reemplazar plug-ins no encontrados

Cuando abre un montaje de audio y faltan varios plug-ins de pistas o clips, puede seleccionar plug-ins para reemplazar los que faltan.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Plug-ins no encontrados**, haga clic en la columna **Reemplazo** y seleccione un reemplazo para el plug-in que se muestra en la columna **Original**.



2. Si quiere usar el nuevo plug-in de ahora en adelante, active **Guardar los reemplazos como por defecto**.
 3. Haga clic en **Aceptar**.
-

Preferencias de plug-ins

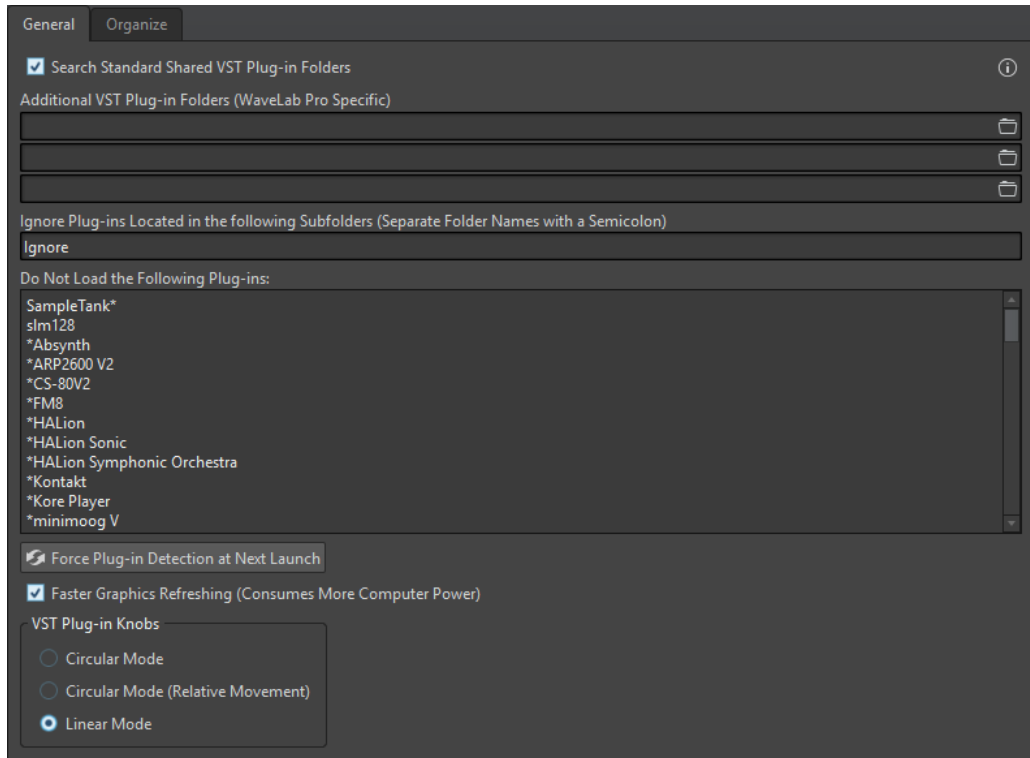
En esta pestaña puede acceder a una cantidad considerable de opciones para gestionar los plug-ins VST.

Puede especificar la ubicación en la que WaveLab Elements debe buscar los plug-ins VST y los que debe omitir. También le permite elegir el modo en que sus controles de plug-ins VST responden a las acciones del ratón, así como la frecuencia de actualización de los gráficos.

Si usa su propia estructura de archivos para organizar y guardar plug-ins VST, este diálogo le permite obtener control total sobre qué plug-ins se cargan y cuáles se ignoran. Esto es útil si quiere desactivar un plug-in en particular, o si quiere ignorar plug-ins que nunca quiera usar con WaveLab Elements.

- Para abrir las **Preferencias de plug-ins**, seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.

Pestaña General



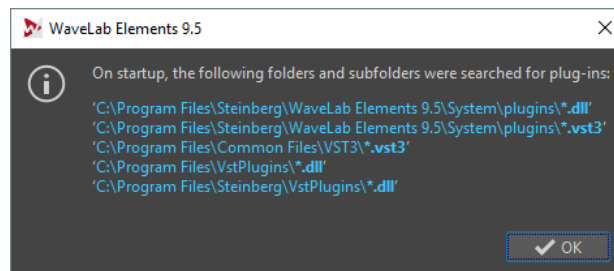
Buscar carpetas compartidas de plug-ins VST

Si esta opción está activada, WaveLab Elements busca plug-ins VST en las carpetas predeterminadas de plug-ins VST.

Información sobre las carpetas buscadas



Haga clic en el icono de información para ver en qué carpetas WaveLab Elements buscó plug-ins cuando se arrancó. Si no puede encontrar un plug-in en WaveLab Elements, esto le ayuda a determinar, por ejemplo, si ha especificado la carpeta correcta.



Carpetas de plug-ins VST adicionales (específicas para WaveLab Elements)

Permite especificar carpetas adicionales en las que se puedan encontrar plug-ins VST.

Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas (nombres de carpetas separados con un punto y coma)

Le permite especificar nombres de carpetas que WaveLab Elements omita al buscar plug-ins VST.

No cargar los siguientes plug-ins

Puede especificar plug-ins que WaveLab Elements no abra. Escriba el nombre de los archivos sin la ruta ni la extensión del archivo. Escriba cada plug-in en una línea.

Si coloca un asterisco (*) antes del nombre, se ignora cualquier plug-in que contenga el nombre.

Forzar detección de plug-ins en el próximo arranque

Analiza los plug-ins la próxima vez que arranca WaveLab Elements. Para reducir el tiempo de inicio de WaveLab Elements, los plug-ins no se analizan cada vez que se inicia WaveLab Elements. Ahora bien, WaveLab Elements mantiene una lista de los plug-ins y la actualiza automáticamente cada vez que se detecta un cambio de fecha o tamaño.

Mantener plug-ins en memoria hasta que se cierre WaveLab Elements

Si esta opción está activada, los plug-ins se mantienen en memoria incluso cuando dejan de usarse. Esto permite reabrir los plug-ins con más rapidez. No obstante, si usa demasiados plug-ins, es posible que termine usándose demasiada memoria, lo que disminuye la velocidad de la aplicación.

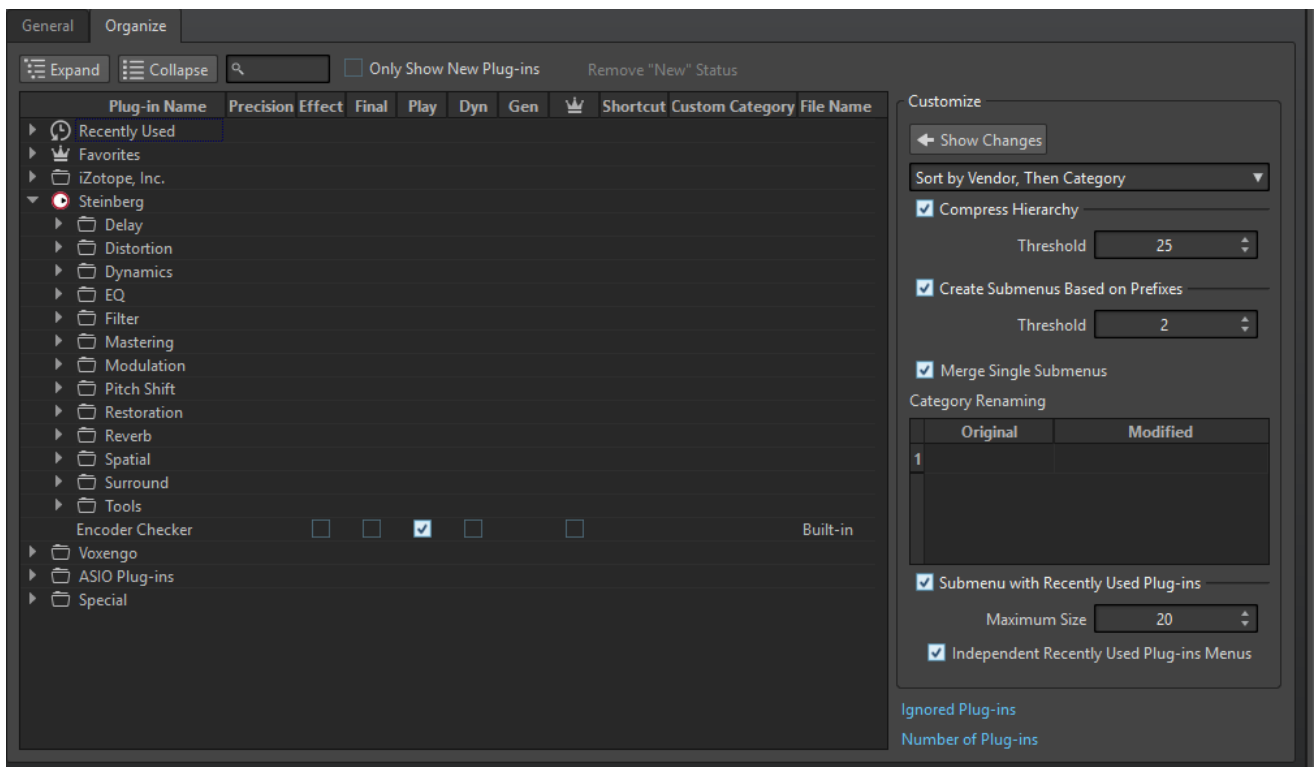
Refresco rápido de gráficos (consume más potencia de cpu)

Refresca los gráficos de plug-ins VST con mayor rapidez.

Diales de plug-ins VST

Permite ajustar el modo de usar diales para plug-ins. Puede establecer el modo a **Circular**, **Modo circular (movimiento relativo)**, y **Lineal**.

Pestaña Organizar



Lista de plug-ins

Muestra la jerarquía de los plug-ins en WaveLab Elements. Aquí puede especificar si un plug-in está disponible en los menús de selección de plug-ins y/o en el panel **Efecto final/Dithering** y en el panel **Procesado de reproducción** de la **Sección Master**.

Puede añadir plug-ins a la lista de **Favoritos**, crear atajos para plug-ins, especificar categorías personalizadas y decidir si se usa la interfaz de usuario genérica o la interfaz de usuario específica del plug-in.

La columna **Precisión** muestra la precisión del procesado de cada plug-in. Los plug-ins de 64 bits flotantes pueden tener procesado de doble precisión. En otros menús de efectos a lo largo de WaveLab Elements, los plug-ins que pueden tener doble precisión de procesado se marcan con «64 F», que significa 64 bits flotantes.

Leveler	64 F
/// MasterRig	64 F
Peak Master	64 F
Resampler	64 F

NOTA

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

Expandir/Plegar

Expande o pliega el árbol de carpetas.

Campo de búsqueda

Le permite filtrar la lista de plug-ins por sus nombres.

- Haga clic en el campo de búsqueda y escriba el texto que desea buscar.
- Para cambiar el foco del campo de búsqueda a la lista de plug-ins, pulse **Flecha abajo**.
- Para cambiar el foco de la lista de plug-ins al campo de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd-F**.

Menú Filtro

Le permite mostrar solo plug-ins que tengan ciertas propiedades.

- **Mostrar todos los plug-ins** muestra todos los plug-ins.
- **Mostrar plug-ins nuevos** solo muestra plug-ins detectados recientemente.
- **Mostrar plug-ins de 32 bits flotantes** solo muestra plug-ins que pueden procesar en 32 bits flotantes.
- **Mostrar plug-ins de 64 bits flotantes** solo muestra plug-ins que pueden procesar en 64 bits flotantes.
- **Mostrar plug-ins con una categoría personalizada** solo muestra plug-ins que tienen una categoría personalizada.
- **Mostrar plug-ins sin una categoría personalizada** solo muestra plug-ins que no tienen una categoría personalizada.

Eliminar el estado de "nuevo"

Restablece el estado «nuevo» de los plug-ins detectados recientemente.

Mostrar cambios

Refresca el árbol de plug-ins según los ajustes actuales.

Ordenar

Determina cómo se ordenan los plug-ins. Los otros parámetros actúan en dicha jerarquía.

Comprimir jerarquía

Fusiona todos los elementos en un solo submenú si un submenú y todos sus submenús contienen menos del número especificado de plug-ins (**Umbral**).

El valor **Umbral** determina el número mínimo de elementos que se necesitan para comprimir la jerarquía.

Crear submenús basados en prefijos

Crea un submenú que se etiqueta como prefijo si varios elementos de un submenú comienzan por el mismo prefijo.

El valor **Umbral** determina la cantidad mínima de elementos que deben comenzar por el mismo prefijo necesarios para crear submenús que se etiquetan como prefijo.

Fusionar submenús simples

Fusiona submenús que contienen otro submenú con un solo elemento.

Renombrar categoría

Los fabricantes de plug-ins proporcionan las etiquetas de categoría usadas para crear la jerarquía. En esta sección, puede cambiar el nombre de la categoría. También puede ser útil para fusionar dos categorías en una renombrándolas con el mismo nombre.

Submenú con los plug-ins usados recientemente

Si esta opción está activada, se muestra el submenú **Usados recientemente**.

El valor **Tamaño máximo** determina el número máximo de plug-ins del submenú **Usados recientemente**.

La opción **Menús independientes de plug-ins usados recientemente** determina si el submenú **Usados recientemente** es global a todos los lugares en los que se pueden seleccionar plug-ins, o si es local a cada contexto.

Plug-ins ignorados

Abre el diálogo **Plug-ins ignorados**, en el que puede ver los plug-ins que no se cargaron. En este diálogo puede indicarse a WaveLab Elements que vuelva a explorar estos plug-ins en el próximo arranque. Esto es más rápido que un nuevo escaneo completo.

Número de plug-ins

Muestra la cantidad de plug-ins disponibles en WaveLab Elements.

Touch Bar (solo macOS)

La Touch Bar, en la parte superior de su teclado, le da atajos a las funciones de WaveLab Elements. La Touch Bar cambia automáticamente según donde esté en WaveLab Elements y le ofrece un subconjunto de las opciones disponibles. Puede personalizar la Touch Bar según sus necesidades.

NOTA

La Touch Bar solo está disponible en algunos productos Apple.

Personalizar la Touch Bar (solo macOS)

- Para abrir la ventana de personalización de la Touch Bar, seleccione **WaveLab Elements 9.5 > Personalizar Touch Bar**.
- Para añadir una opción a la Touch Bar, use su cursor para arrastrar sus opciones favoritas desde la ventana de personalización hasta dentro de la Touch Bar. Cuando haya acabado toque **Hecho** en la Touch Bar o haga clic en **Hecho** en la pantalla.
- Para reorganizar opciones dentro de la Touch Bar, arrástrelas hacia la izquierda o hacia la derecha.

- Para eliminar opciones de la Touch Bar, arrástrelas hacia arriba y fuera de la Touch Bar.

Configurar WaveLab Elements

Puede configurar WaveLab Elements según sus necesidades.

NOTA

Los ajustes que hace en las preferencias se aplican cuando cambia a otra ventana de WaveLab Elements.

Preferencias globales

Las **Preferencias globales** son preferencias que se aplican en todo WaveLab Elements. Antes de empezar a trabajar con WaveLab Elements se le recomienda editar estas preferencias según sus necesidades.

- Para abrir las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.

Pestaña General

En esta pestaña puede cambiar la ubicación de archivos de ajustes y el idioma de la interfaz de usuario. Para que los cambios tengan efecto, tiene que reiniciar el programa.

General

Idioma

Le permite seleccionar el idioma de la interfaz de usuario.

Ubicación de ajuste

Comunes a todos los usuarios

Todos los usuarios del ordenador comparten los mismos ajustes de preferencias.

Independiente para cada usuario

Cada usuario del ordenador puede hacer sus propios ajustes de preferencias.

Carpeta de la aplicación (instalación portable)

Guarda los ajustes en el directorio de la aplicación. Use esta opción para instalar la aplicación en un dispositivo portátil.

Carpeta específica

Le permite guardar los ajustes en una carpeta específica.

Abrir la carpeta de ajustes

Abre la carpeta que se usa para guardar ajustes. De esta forma sabrá dónde se guardan los ajustes y podrá hacer una copia de seguridad.

Ajustes de sincronización

Carpeta maestra

Le permite especificar dónde se guardan los ajustes de preferencias.

Sincronizar en cada arranque

Si esta opción está activada, los ajustes se sincronizan cada vez que arranca WaveLab Elements.

Sincronizar en el siguiente arranque

Si esta opción está activada, los ajustes se sincronizan la próxima vez que arranca WaveLab Elements.

Gestión de preferencias

Esto determina cómo sincronizar las preferencias, es decir, todos los ajustes excepto los presets. Puede omitir o reflejar las preferencias.

Gestión de presets

Determina cómo sincronizar los presets guardados en la carpeta maestra. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Ignorar presets** está activado, los presets no se sincronizan.
- Si **Reflejar presets** está activado, los presets se restauran desde la carpeta maestra, independientemente de su sello de tiempo. Se borra cualquier preset local adicional.
- Si **Importar presets nuevos** está activado, se importan los presets de la carpeta maestra que no están disponibles en el ordenador.
- Si **Actualizar presets antiguos** está activado, se sobrescriben los presets existentes si se encuentra una versión más reciente en la carpeta maestra.

Ignorar las siguientes carpetas de presets (sepárelas con un punto y coma)

Le permite especificar cuáles son las carpetas de presets que desea omitir cuando se sincronicen los ajustes. Por ejemplo, para ignorar los ajustes de Conexiones de Audio, añade «Conexiones de Audio» al campo.

Actualizar maestra

Si hace clic en este botón, los ajustes usados cuando se abrió WaveLab Elements se usan para actualizar la carpeta maestra.

NOTA

Solo el administrador del sistema debería ejecutar este procedimiento si se usan varias estaciones de trabajo de WaveLab Elements.

Pestaña Visualización

En esta pestaña puede cambiar diversos aspectos de la interfaz de usuario que se aplican en toda la aplicación. Estas opciones proporcionan información y funciones de usabilidad que también pueden desactivarse para simplificar la interfaz.

Tema

Tema

Le permite cambiar entre los esquemas de colores de WaveLab Elements.

Opciones misceláneas

Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI) (solo Windows)

Si esta opción está activada y su monitor soporta alta resolución, WaveLab Elements se muestra en alta resolución. Si su monitor no soporta alta resolución, esta opción se ignorará.

NOTA

Las ventanas de plug-ins no se muestran en alta resolución. Si las ventanas de plug-ins se ven demasiado pequeñas, desactive **Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI)**.

Usar el selector de archivos del sistema para abrir archivos

Si esta opción está activada, el selector de archivo estándar se abre cuando selecciona la opción **Guardar como**.

Abrir el selector de archivos rápido al guardar archivos

Si esta opción está activada y guarda un archivo a través del atajo para guardar, se abre un diálogo en lugar de la pestaña **Archivo**.

Mostrar el logo de WaveLab Elements al inicio

Determina si se muestra el logo de WaveLab Elements durante el inicio.

Mostrar descripciones emergentes (tooltips)

Si se activa esta opción, se muestran tooltips cuando mueve el cursor del ratón sobre marcadores o botones de la barra de comandos.

Ocultar ventanas de nivel superior cuando la aplicación no esté activa (solo Windows)

Cuando esta opción está activada, todas las ventanas flotantes se ocultarán automáticamente cuando se active otra aplicación. Si esta opción está desactivada, las ventanas flotantes permanecen por encima de las ventanas de otras aplicaciones.

Historial

Número máximo de elementos en menús de archivos recientes

Establece el número máximo de archivos que se muestran en los menús de archivos recientes.

Pestaña Audio

Precisión de procesado

Procesado de plug-in le permite seleccionar la precisión de procesado de los plug-ins.

- Si selecciona **64 bit flotantes** y un plug-in es capaz de procesar muestras de 64 bits, el procesado se realiza en 64 bits sin pérdida.
Si un plug-in solo es capaz de manejar muestras de 32 bits, WaveLab Elements convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de enviarlas al plug-in. Después de que se complete el procesado del plug-in, WaveLab Elements convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.
- Si selecciona **32 bit flotantes**, WaveLab Elements convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de enviarlas al plug-in. Después de que el procesado de plug-ins se complete, WaveLab Elements convierte las muestras de 32 bits flotantes de vuelta a 64 bits flotantes sin pérdida.

En los menús de plug-ins, los indicadores de «32F» y «64F» al lado del nombre del plug-in indican si un plug-in es capaz de trabajar con 32 bits flotantes o 64 bits flotantes.

NOTA

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

Archivos temporales le permite seleccionar la precisión de archivos temporales que WaveLab Elements crea al procesar audio.

Por defecto, WaveLab Elements crea archivos temporales en 32 bits flotantes. Use la opción **64 bit flotantes** si quiere crear archivos de audio de 64 bits flotantes o archivos PCM de 32 bits.

NOTA

Los archivos temporales de 64 bits flotantes tienen doble precisión pero se necesita más tiempo para leerlos o escribirlos que los de 32 bits flotantes, y su tamaño es el doble de grande.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 61

Pestaña Formatos

Esta pestaña le permite configurar los ajustes de algunos de los formatos de audio y unidades que usa WaveLab Elements.

Formatos

Usar estándar AES17 para valores RMS

Determina cómo se notifican los valores eficaces (RMS).

- Si esta opción está activada, el nivel mostrado para un archivo de audio con onda sinusoidal de máxima amplitud es de 0 dB. Esto es de acuerdo con el estándar AES17.
- Si esta opción está desactivada, el nivel mostrado para un archivo de audio con onda sinusoidal de máxima amplitud es de -3 dB.

Tono de A3 (utilizado en conversiones frecuencia-nota)

Establece el tono de referencia en WaveLab Elements. Las conversiones de frecuencias a notas tendrán en cuenta este tono.

Crear nombres de archivos compatibles con Windows (solo macOS)

Algunos caracteres de nombres de archivo, por ejemplo, | y \, no están soportados en Windows. Si esta opción está activada y guarda un archivo, WaveLab Elements convierte los caracteres no soportados a caracteres soportados por Windows.

Visor de nota MIDI

Las opciones de esta sección le permiten elegir si desea mostrar los valores de las distintas teclas en WaveLab Elements con el tono o el número de nota MIDI de la tecla. En la notación musical, las teclas se indican según su tono. Por ejemplo, C3 representa la nota C (Do) en la tercera octava.

Cada tecla corresponde a un número de nota MIDI del 0 al 127. Por ejemplo, C3 corresponde al número de nota MIDI 48. Los números de nota MIDI permiten que los samplers asignen muestras automáticamente a la tecla correcta.

Estilo numérico

Determina el formato para las notas MIDI que se muestren como números.

Medio C (nota #60)

Determina la convención de tecla para el rango de notas MIDI (0-127).

Visualización

Determina cómo se muestran las notas MIDI en la aplicación.

Pestaña Escritura de CD

En esta pestaña puede establecer determinados parámetros para la grabación de CD.

Escribir CD

Usar Burnproof

Arregla automáticamente posibles errores de vaciado de búfer siempre que la grabadora de CD sea compatible con esta tecnología.

Permitir desbordamiento de disco

WaveLab Elements podrá intentar escribir más datos (máximo 2 minutos) que la capacidad oficial del disco.

Máximo tamaño de CD de audio

Le permite especificar la duración máxima para un CD. Se emitirá un mensaje de alerta si el proyecto sobrepasa esta duración. La duración máxima estándar es de 74 minutos.

Pestaña Opciones

En esta pestaña puede controlar las opciones de inicio de toda la aplicación. También puede restablecer las ventanas de mensajes predeterminados.

Explorador de archivos externo alternativo

Le permite especificar un explorador de archivos externo alternativo que se abrirá cuando use las opciones **Mostrar carpeta en Explorador de archivos/Finder de macOS** o **Mostrar archivos en Explorador de archivos/Finder de macOS** en WaveLab Elements.

Si la aplicación necesita un formato de línea de comandos especial, puede especificarlo en el campo **Línea de comandos**. Use %1 como comodín para el archivo o carpeta al que quiera buscar.

Reinicializar respuestas por defecto

Este botón reinicia todas las opciones de ventanas de mensajes a su configuración predeterminada. Por ejemplo, se desactivan todas las opciones «No volver a mostrar».

Preferencias de archivos de audio

Este diálogo le permite definir ajustes de edición en el **Editor de audio**. Sin embargo, estos ajustes también afectan otras partes de WaveLab Elements. Se pueden elegir opciones predeterminadas de edición y reproducción, ajustar la apariencia visual de las formas de onda y determinar cómo funciona WaveLab Elements con archivos de audio y de picos.

- Para abrir el diálogo **Preferencias de archivos de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio**.

Pestaña de edición

Visualización

Guardar ajustes de vista en archivo acompañante

Si se activa esta opción, se guardarán en un archivo acompañante los ajustes de zoom, los ajustes de regla y, opcionalmente, el preset de **Sección Master** asociado con el archivo de audio. Si el archivo de audio se vuelve a abrir, se usan estos ajustes. No se alteran los contenidos de audio al eliminar un archivo acompañante.

Guardar en una carpeta independiente

Si está activada esta opción, el archivo acompañante no se guardará en la misma carpeta que su archivo de audio, sino en una carpeta que puede especificar.

Editar

Abre el diálogo **Carpetas** que le permite especificar dónde guardar los archivos acompañantes.

Mostrar vista global al abrir nuevos archivos de audio

Si se activa, al abrir un archivo de audio, se mostrará también una vista general. Si esta opción está desactivada, solo se muestra la vista general.

Vista general: indicador de rango pasivo también cubre la forma de onda

Cuando se activa esta opción, el indicador de rango mostrado en la regla de tiempo de la vista general también cubre el área de la forma de onda. A diferencia del indicador de la regla de tiempo, el indicador de rango es pasivo y no se puede modificar.

Emulación de forma de onda analógica al hacer zoom a nivel de muestras

Si esta opción está activada y se hace zoom en la forma de onda a nivel de muestra en la línea de tiempo, se muestra una emulación analógica de la forma de onda.

Zoom automático para vistas globales

Si esta opción está activada y abre un archivo de audio, el zoom de la vista general mostrará todo el archivo.

Mostrar extensiones de archivos en pestañas

Si esta opción está activada, las pestañas mostrarán los nombres de archivos con sus extensiones. Por ejemplo, «piano.mp3» en lugar de «piano».

Número de segundos a visualizar al abrir

Le permite especificar el rango de tiempo a mostrar al abrir un archivo de audio por primera vez. WaveLab Elements convierte este rango de tiempo al factor de zoom adecuado.

Archivo de audio entero

Si esto está activado, el zoom horizontal se establecerá para visualizar todo el archivo.

Edición

Seleccionar todos los canales con el ratón

Si esta opción está activada y selecciona un rango con el ratón en un archivo estéreo, se seleccionan ambos canales. Para seleccionar canales individualmente, pulse **Mayús** mientras selecciona. Para alternar entre la selección de uno y otro canal, pulse la tecla **Tab**.

Procesar archivo entero si no hay selección

Si esta opción está activada y se aplica un proceso a un archivo de audio, se procesa todo el archivo si no hay ningún audio seleccionado. En la misma situación, si la opción está desactivada, saldrá un aviso.

Lectura de escaneo

Solo con herramienta Reproducción

Si esta opción está activada, esta función solo funciona si se usa la **Herramienta de reproducción**.

Sensibilidad

Le permite establecer la duración del micro bucle de audio que se ejecuta al mover el puntero del ratón sobre la regla de tiempo.

Ajustar selección a cruce por cero

No ajustar en factores de zoom altos

Si se activa, el ajuste no ocurrirá si la forma de onda se muestra con un factor de zoom alto.

Rango de exploración

Le permite definir lo lejos que WaveLab Elements busca un punto de cruce por cero hacia la izquierda y la derecha.

Pestaña Archivo

Frecuencia de muestreo para archivos sin cabecera

Le permite especificar la frecuencia de muestreo de los archivos de audio que no tengan una cabecera que describa esta propiedad.

Crear archivos de picos en una carpeta independiente

Si está activada, los archivos de pico no se guardan en la misma carpeta que el archivo de audio relacionado. Para especificar la ubicación de la carpeta, haga clic en **Editar**.

Pestaña Estilo

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para partes de la ventana de la onda.

Estilos

Aquí puede seleccionar el estilo predeterminado y estilos condicionales.

Partes

Muestra las partes que se pueden colorear. Haga clic en una parte para editar su color.

Ocultar (solo disponible para partes específicas)

Ocultar la parte seleccionada.

Línea punteada (solo disponible para partes específicas)

Cambia la línea continua por una punteada.

Transparencia (solo disponible para partes específicas)

Le permite editar el grado de transparencia del elemento seleccionado.

Tamaño del elemento (solo disponible para partes específicas)

Le permite editar el tamaño del elemento seleccionado.

Cambiar ambos canales

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de un archivo estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un archivo se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

Cambiar vista principal y vista general

Le permite crear ajustes de color separados para la vista principal y la general. Si se activa esta opción, los ajustes de la vista principal se reflejarán automáticamente en la general y viceversa.

Selector de color

Le permite elegir el color de la parte seleccionada. Haga clic en el círculo que rodea el triángulo para seleccionar el Color. Haga clic en el triángulo para ajustar la saturación y luminosidad.

Rojo/Verde/Azul

Le permite especificar los componentes rojo (R), verde (G) y azul (B) del espectro de color RGB.

Copiar color

Copia el color actual al portapapeles.

Pegar

Pega el color desde el portapapeles.

Este estilo se usa si se aplican estas condiciones

Le permite definir las condiciones en las que se aplicará un estilo de color específico.

Extensión de archivo es cualquiera de

Si está activada, el estilo de color se aplica a archivos con la extensión especificada. Separe las extensiones con un carácter «;».

Nombre contiene alguna de estas palabras clave

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos cuyo nombre contiene palabras clave específicas. Separe las palabras clave con un carácter «;».

Frecuencia de muestreo en rango

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen una frecuencia de muestreo dentro del rango especificado.

La profundidad de bits está en el rango

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen una profundidad de bits dentro del rango especificado.

El número de canales es

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen la cantidad especificada de canales.

Colorear elementos del editor de audio

Puede asignar colores personalizados a varios elementos del **Editor de audio**. Según qué elemento seleccione, se pueden configurar ajustes adicionales de, por ejemplo, transparencia, aspecto o si una línea es punteada o continua.

Canal izquierdo/derecho

Forma de onda

El color de la forma de onda.

Forma de onda (seleccionada)

El color de la parte seleccionada de la forma de onda.

Borde forma de onda

El color del borde de la forma de onda.

Borde forma de onda (seleccionada)

El color del borde de la parte seleccionada de la forma de onda.

Fondo superior

El color de la parte superior del fondo.

Fondo superior (seleccionado)

El color de la parte seleccionada del fondo superior.

Fondo inferior

El color de la parte inferior del fondo.

Fondo inferior (seleccionado)

El color de la parte seleccionada del fondo inferior.

Eje principal forma de onda

El color y estilo del eje principal de la forma de onda.

Eje 50% forma de onda

El color y estilo del eje 50% de la forma de onda.

Elementos de forma de onda

Separador de canales

El color de la línea separadora de canales.

Cursor (editar)

El color del cursor de edición, su ancho y transparencia.

Cursor (edición, sin foco)

El color del cursor de edición para un archivo que no tiene foco.

Cursor (reproducir)

El color del cursor durante la reproducción.

Línea de marcador

El color de las líneas de marcador y la transparencia opcional.

Indicador de final de archivo

El color del indicador del final del archivo.

Estilo de la regla de tiempo

El color y estilo de la regla de tiempo.

Fuente de la regla de tiempo

El color y tamaño de la fuente de la regla de tiempo.

Estilo de la regla de nivel

El color, el estilo y la transparencia de la regla de nivel.

Fuente de la regla de nivel

El color y tamaño de la fuente de la regla de nivel.

Preferencias de montajes de audio

Este diálogo le permite configurar parámetros generales para todos los montajes de audio o solo para el montaje de audio activo.

- Para abrir la pestaña **Preferencias de montaje de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio**.

Pestaña Estilo

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para clips y partes de clips en la ventana de montaje.

Partes

Muestra las partes que se pueden colorear. Haga clic en una parte para editar su color.

Casilla verificación

Le permite seleccionar múltiples partes para colorear varias partes al mismo tiempo.

Deshacer

Deshace el último cambio.

Rehacer

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos.

Ocultar

Ocultar la parte seleccionada.

Cambiar ambos canales

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de clips estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un clip se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

Selector de color

Le permite elegir el color de la parte seleccionada. Haga clic en el círculo que rodea el triángulo para seleccionar el Color. Haga clic en el triángulo para ajustar la saturación el brillo.

Rojo/Verde/Azul

Le permite especificar los componentes rojo (R), verde (G) y azul (B) del espectro de color RGB.

Copiar color

Copia el color actual al portapapeles.

Pegar

Pega el color desde el portapapeles.

Este estilo se usa si se aplican estas condiciones

Le permite definir las condiciones en las que se aplicará un estilo de color específico.

Extensión de archivo es cualquiera de

Si está activada, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia a un archivo con la extensión especificada. Separe las extensiones con un carácter «;».

Nombre contiene alguna de estas palabras clave

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a clips cuyos nombres contengan palabras clave específicas. Separe las palabras clave con un carácter «;».

Frecuencia de muestreo en rango

Si se activa esta opción, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia a un archivo que tenga una frecuencia de muestreo dentro del rango especificado.

La profundidad de bits está en el rango

Si se activa esta opción, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia un archivo que tenga una profundidad de bits dentro del rango especificado.

El número de canales es

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a clips que tienen la cantidad especificada de canales.

Colorear elementos del montaje de audio

Puede asignar colores personalizados a varios elementos de la ventana del montaje.

Colores del Clip

Están disponibles los tipos de clip siguientes:

Región con fundido cruzado

Permite definir el color de fondo para secciones superpuestas de clips.

Por defecto

Los colores predeterminados, usados en clips en los que no ha seleccionado ningún color específico.

Bloqueado

Los colores usados para los clips completamente bloqueados.

Silenciado

Los colores usados para los clips enmudecidos.

Personalizado

Estas opciones corresponden a los elementos de los submenús de color. Puede establecer condiciones en la sección **Este estilo se usa si se dan estas condiciones** en las que éstos se deberían aplicar automáticamente.

Están disponibles los elementos de color siguientes:

Fondo superior/Fondo inferior

Los colores de fondo del clip. Los fondos de visualización resultantes son fundidos de gradiente de los colores superiores a los inferiores.

Forma de onda (normal/seleccionado)

El color de forma de onda de clips seleccionados y no seleccionados.

Borde forma de onda (normal/seleccionado)

El color del borde de forma de onda de clips seleccionados y no seleccionados.

Borde

Los bordes izquierdo y derecho del clip.

Extremo (seleccionado)

Los bordes izquierdo y derecho de un clip seleccionado.

Eje (nivel cero)

El color de la línea punteada horizontal en medio de un clip que indica el nivel cero.

Eje (nivel medio)

El color de las líneas punteadas horizontales en medio de un clip que indica un nivel del 50 %.

Separador de canal (clip estéreo)

La línea que divide los dos lados de un clip estéreo.

Nombre del clip

La etiqueta de nombre del clip.

Nombre del clip activo

La etiqueta de nombre del clip activo.

Fondo del nombre del clip activo

La etiqueta de nombre del fondo del clip activo.

Misceláneo

Fondo superior/Fondo inferior

Los colores de fondo de la vista de pistas de las áreas sin un clip.

Fondo (rango seleccionado) arriba/abajo

Define los colores de fondo en rangos seleccionados.

Cursor (editar)/Cursor (editar, sin foco)/Cursor (reproducir)

El color del cursor correspondiente.

Línea de marcador

El color de las líneas de marcador en el montaje de audio.

Línea de punto de cue/Línea de punto de cue de final

El color de las líneas de punto de cue punteadas y de las líneas de punto de cue de final punteadas.

Líneas de cuadrícula de tiempo

El color de la cuadrícula de tiempo si se activa en el menú de la regla de tiempo.

Sincronizar ajustes de WaveLab Elements en varios ordenadores

Puede hacer que algunos ajustes de referencia estén disponibles para otras instalaciones de WaveLab Elements. Estos ajustes se pueden usar luego por otras estaciones de trabajo de WaveLab Elements para mantener los ajustes sincronizados en varios ordenadores.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.
 2. Seleccione la pestaña **General**.
 3. En la sección **Ubicación de ajustes**, especifique dónde guardar los ajustes.
-

Ajustes para usuarios múltiples

Si usa varias estaciones de WaveLab Elements en su estudio o en su escuela, para administrar, etc., puede configurar una estación WaveLab Elements como estación maestra. Las preferencias y los presets compartidos de la estación pueden ser usados por estaciones subordinadas.

Estos ajustes pueden guardarse en la red local, por ejemplo.

Si el administrador actualiza estos ajustes, las distintas estaciones de WaveLab Elements pueden sincronizarse con los ajustes maestros. También puede usar esta funcionalidad para que ordenadores individuales hagan una copia de seguridad de un ajuste de referencia, y recuperarlo si es necesario.

Los ajustes de la pestaña **General** del diálogo **Preferencias globales** no se sincronizan. Estos ajustes se guardan individualmente para cada usuario en el archivo `startup.ini` (Windows) o `startup.plist` (Mac).

IMPORTANTE

Los ajustes no se pueden sincronizar entre PC y Mac.

Configurar ajustes de usuarios múltiples

Puede usar los ajustes que haya hecho en una estación maestra de WaveLab Elements en estaciones WaveLab Elements subordinadas.

PROCEDIMIENTO

1. Establezca una estación o puesto de trabajo de WaveLab Elements con todos los ajustes y presets que desee usar en las demás estaciones WaveLab Elements.
 2. Asigne acceso de solo lectura a la carpeta de ajustes de la estación maestra de WaveLab Elements.
 3. Abra WaveLab Elements en otra estación para la que desee utilizar los ajustes maestros.
 4. Seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.
 5. Seleccione la pestaña **General**.
 6. En la sección **Ajustes de sincronización**, establezca la **Carpeta maestra**, y especifique cuándo sincronizar los ajustes y si desea o no incluir las preferencias y/o los presets.
 7. Cerrar WaveLab Elements.
 8. Copie el archivo `startup.ini` (Windows) o `startup.plist` (Mac) de la estación esclava de WaveLab Elements a la carpeta de ajustes de las demás estaciones esclavas WaveLab Elements.
-

RESULTADO

Todas las estaciones subordinadas de WaveLab Elements usan los ajustes de la estación WaveLab Elements maestra.

Índice

.aac

- Codificación [96](#)
- Presets de metadatos [110](#)

A

AIFF [88](#)

- Atributos de muestra [239](#)

Ajustes para usuarios múltiples [282](#)

Alineado [80](#), [157](#)

- Cruce por cero [80](#)

Análisis

- Análisis de audio [115](#)
- Análisis de frecuencia 3D [122](#)
- Análisis global [115](#)
- Espectroscopio [216](#)
- Medidores [214](#)
- Tipo [116](#)

Análisis de audio [115](#)

Análisis global [115](#)

- Pestaña de sonoridad [117](#)
- Pestaña Errores [119](#)
- Pestaña Extra [119](#)
- Pestaña Picos [116](#)
- Pestaña Tono [118](#)
- Realizar [120](#)
- Resultados [121](#)
- Tipo [116](#)

Anclaje

- Reproducir [69](#)
- Reproducir desde punto de anclaje [69](#)
- Reproducir hasta punto de anclaje [69](#)

Archivos

- Abrir [43](#)
- Borrar [60](#)
- Cambiar entre archivos [18](#)
- Copiar [55](#)
- Foco [64](#)
- Operaciones [53](#)
- Renderizar [197](#)
- Renombrar [60](#)
- Temporal [61](#)
- Usados recientemente [53](#)

Archivos de acompañamiento [26](#)

Archivos de audio

- Crear [90](#)
- Fundidos [130](#)
- Guardar [91](#)
- Guardar en otro formato [91](#)
- Plantillas [57](#)

Preferencias [275](#)

Archivos de picos [26](#)

Reconstruir [26](#)

Archivos flotantes [90](#)

Archivos no encontrados

Diálogo [150](#)

Archivos temporales [61](#)

ASIO

Controlador [9](#)

Atajos

- Edición [259](#)
- Lista [260](#)
- Personalizar [258](#)
- Pestaña [260](#)
- Reproducción [73](#)

Atributos

- Atributos de muestra [239](#)
- Diálogo Metadatos [109](#)
- Metadatos [108](#)

Atributos de muestra [239](#)

- Edición [239](#)
- Ventana [239](#)

Audio

- Analizar [115](#)
- Copiar [105](#)
- Invertir [132](#)
- Mover [104](#)
- Seleccionar [18](#)

Ayuda [5](#)

B

Barra de comandos [34](#)

Barra de estado [35](#)

Barra de transporte [65](#)

- Botón Detener [68](#)
- Botón Reproducir [68](#)
- Ocultar [75](#)
- Position [74](#)
- Presets [73](#)

Barras de comando

Personalizar [262](#)

Botón Detener [68](#)

Bucles [228](#), [236](#)

Crear [228](#)

Crear bucles con audio aparentemente no apto [237](#)

Depurar [229](#)

Detectar automáticamente [230](#)

Fundidos cruzados [231](#)

- Herramienta de bucles [232](#)
- Mover manualmente [230](#)
- Postfundidos cruzados [232](#)
- Reproducción [72](#)
- Uniformizador de tono de bucle [237](#)
- BWF
 - Metadatos [108](#)
- C**
- Carpetas [61](#)
 - Especificar [61](#)
 - Pestaña [61](#)
- Carpetas de documentos [61](#)
- Carpetas de trabajo [61](#)
- CART
 - Marcadores [110](#)
 - Metadatos [108](#)
- CC121
 - Controles [13](#)
 - Dispositivos remotos [11](#)
- CD
 - CD de datos [222](#)
 - Formatos básicos de CD [225](#)
 - Formatos de CD de audio [225](#)
 - Grabadoras [11](#)
 - Información [245](#)
 - Operaciones de escritura [218](#)
 - Ventana [177](#)
- CD de audio
 - Importar pistas de CD de audio [241](#)
- CD-Extra [225](#)
- CD/DVD de datos
 - Crear [222](#)
 - Diálogo [223](#)
 - Grabar [222](#)
 - Proyectos de [222](#)
- Clip
 - Menú contextual [157](#)
- Clipping
 - Detectar [120](#)
 - Metanormalizador de sonoridad [179](#)
 - Nivel Master [194](#)
- Clips [152](#)
 - Añadir clips de audio a montajes de audio [153](#)
 - Borrar [161](#)
 - Dividir [160](#)
 - Dividir en silencios [161](#)
 - Duplicar [160](#)
 - Edición [158](#)
 - Efectos [169](#)
 - Fundido cruzado [158](#)
 - Montaje de audio [137](#)
 - Mover [158](#)
 - Puntos de cue [161](#)
 - Redimensionar [160](#)
 - Reordenar [158](#)
 - Reorganizar [155](#)
 - Reproducir [77](#)
 - Seleccionar [157](#)
 - Superponer [159](#)
- Codificación
 - .aac [96](#)
- Archivos de audio [94](#)
 - FLAC [98](#)
 - MP2 [97](#)
 - MP3 [94](#)
 - Ogg [98](#)
 - WMA [99](#)
- Colores
 - Editor de audio [278](#)
 - Montajes de audio [280](#)
 - Pestañas [54](#)
 - Ventana de montaje [257](#)
 - Ventana de onda [257, 277](#)
- Comandos de teclado
 - Indexados [258](#)
 - Personalizar [258](#)
 - Secuencias de teclado [259](#)
- Conexiones de Audio [8](#)
 - Definir [9](#)
 - Pestaña [10](#)
- Configuración multiordenador [282](#)
- Configurar
 - WaveLab [271](#)
- Controlador
 - ASIO [9](#)
 - Windows MME [9](#)
- Convertir
 - Estéreo a mono [102](#)
 - Frecuencia de muestreo [136](#)
 - Mono a estéreo [102](#)
 - Pistas de CD de audio a montaje de audio [246](#)
 - Remuestrear [136](#)
 - Tipos de marcadores [211](#)
- Copiar
 - Archivos [55](#)
 - Información de audio al portapapeles [63](#)
- Copias de seguridad
 - Copias de seguridad automáticas [55](#)
- Corrección
 - Corrección de tono [134](#)
- Corrección de tiempo [133](#)
 - Diálogo [133](#)
 - Limitaciones [134](#)
 - Procesamiento de señal digital (DSP) [134](#)
 - ZTX [134](#)
- Cruce por cero [80](#)
- Cubase
 - WaveLab Exchange [247](#)
- Cursor
 - Establecer la posición [39](#)
 - Indicador de posición del cursor [155](#)
- D**
- Datos y audio [225](#)
- DC offset
 - Análisis global [119](#)
- DC Offset [132](#)
 - Eliminar [132](#)
- Deshacer [45](#)
- Deslizadores [22](#)
- Desplazamiento
 - Durante la reproducción [76](#)
- Disc-at-Once [227](#)

Disposición del espacio de trabajo
 Restablecer [42](#)
 Dispositivos remotos
 CC121 [11, 13](#)
 Pestaña [11](#)
 Dithering [196](#)
 Cuando aplicar [197](#)
 Plug-ins [196](#)
 Sección Master [195](#)
 Dividir
 Clips [160](#)
 Doble precisión
 Archivos temporales [61](#)
 Precisión de procesado [273](#)
 DSP [134](#)
 Ducking [165](#)
 DVD
 DVD de datos [222](#)
 Grabadoras [11](#)
 Operaciones de escritura [218](#)

E

EBU R-128
 Definir referencia de sonoridad [274](#)
 Editor de audio [28, 81](#)
 Colores [278](#)
 Espectrograma [79](#)
 Pestaña Editar [84](#)
 Pestaña Insertar [86](#)
 Pestaña Proceso [87, 125](#)
 Pestaña Renderizar [87](#)
 Pestaña Ver [82](#)
 Ventana de onda [78](#)
 Editor de podcast [29, 249](#)
 Editor externo
 Cubase como editor externo de WaveLab [248](#)
 Nuendo como editor externo de WaveLab [248](#)
 WaveLab Exchange [247](#)
 Efecto final
 Sección Master [195](#)
 Efectos
 Añadir [172](#)
 Deshacer cambios [174](#)
 Efecto final [195](#)
 Efectos de clip [169](#)
 Efectos de la salida del montaje [169](#)
 Efectos de pista [169](#)
 Eliminar [173](#)
 Ganancia [174](#)
 Panoramizar [174](#)
 Pérdidas de sonido [205](#)
 Presets [193](#)
 Salida del montaje [170](#)
 Sección Master [191](#)
 Ventana [170](#)
 Ventana de efectos [170](#)
 Efectos de clip
 Añadir [172](#)
 Eliminar [173](#)
 Efectos de la salida del montaje [170](#)
 Añadir [172](#)
 Eliminar [173](#)

Efectos de pista
 Añadir [172](#)
 Eliminar [173](#)
 Empujar
 Mover audio [105](#)
 Envelope
 Diálogo [128](#)
 Operaciones [129](#)
 Envolvente
 Para clips [163](#)
 Envoltentes de clip [163](#)
 Edición [164](#)
 Editar puntos de curva [164](#)
 Ocultar [163](#)
 Restablecer puntos de curva [164](#)
 Seleccionar [163](#)
 Visualización [163](#)
 Equipamiento externo
 Pestaña [10](#)
 Equipo
 Conectar [8](#)
 Errores
 Análisis global [119](#)
 Escaneo [75](#)
 Preferencias [76](#)
 Usar la regla de tiempo [76](#)
 Utilizar la herramienta de reproducción [75](#)
 Espacio de Trabajo
 Elementos [28](#)
 Ventana [28](#)
 Ventanas autodeslizantes [32](#)
 Espectrograma
 Visualización [79](#)
 Espectroscopio [216](#)
 Estándar Red Book
 CD-Extra [225](#)
 Formatos básicos de CD [225](#)
 Texto del CD [221](#)
 Estéreo
 A mono [102](#)
 Gestión [88, 105](#)
 Exchange
 WaveLab Exchange [247](#)
 Explorador de archivos [22](#)

F

FLAC [88](#)
 Codificación [98](#)
 Foco [64](#)
 Forma de onda
 Restauración [113](#)
 Formato de tiempo
 Diálogo [40](#)
 Formatos de archivo
 AIFF [88](#)
 Cambiar [93](#)
 FLAC [88](#)
 Formatos de archivo desconocidos [101](#)
 Formatos de archivo especiales [101](#)
 MP2 [88](#)
 MP3 [88](#)
 MPEG [88](#)

- Ogg [88](#)
- WavPack [88](#)
- WMA [88](#)
- Formatos de archivo de audio [88](#)
 - Cambiar [93](#)
 - Diálogo [92](#)
- Frecuencia de muestreo
 - Conflictos [106](#)
 - Convertir [136](#)
 - Incompatible al insertar archivos de audio [155](#)
 - Remuestrear [136](#)
- FreeDb [245](#)
- FTP [254](#)
 - Publicación de podcast [254](#)
- Fundidos
 - Crear fundidos de entrada y de salida [130](#)
 - En archivos de audio [130](#)
 - En montajes de audio [166](#)
 - Fundidos cruzados [131](#)
 - Fundidos sencillos [130](#)
- Fundidos cruzados [131](#)
 - Crear [131](#)
 - En bucles [231](#)
 - En montajes de audio [166](#)
 - Opciones de pegar y fundido cruzado [131](#)
 - Postfundidos cruzados [232](#)
- Fundidos cruzados en clips
 - Edición [168](#)
- Fundidos en clips
 - Crear [166](#)
 - Fundidos por defecto en nuevos clips [168](#)

G

- Ganancia
 - Diálogo [127](#)
 - Efectos [174](#)
 - Ganancia global para efectos [174](#)
- Glitches
 - Detectar [120](#)
- GPK
 - Archivos de picos [26](#)
- Grabación [182](#)
 - Configurar [182](#)
 - Diálogo [183](#)
 - Indicador Capacidad del disco [187](#)
 - Marcadores [183](#)
 - Pestaña [10](#)
- Grupos
 - Grupos de pestañas [24](#)
 - Grupos de plug-ins [264](#)
- Grupos de pestañas [24](#)
 - Crear [25](#)
 - Usar [25](#)
- Grupos de pestañas de archivos [24](#)
 - Crear [25](#)
 - Usar [25](#)
- Guardar
 - Múltiples archivos [55](#)
 - Presets de la Sección Master [202](#)

H

- Herramienta de bucles [232](#)
- Herramienta Lápiz [113](#)
- Herramienta Reproducir
 - Usar [75](#)

I

- ID3
 - Metadatos [108](#)
- Imagen
 - CD/DVD de datos [222](#)
- Importar
 - Opciones de importación de montaje de audio [149](#)
 - Pistas de CD de audio [241](#)
- Indicador Capacidad del disco [187](#)
- Indicador de actividad de pista [162](#)
- Indicador de posición del ratón [155](#)
- Inversión de fase [132](#)
- Invertir audio [132](#)
- ISRC [226](#)
- iXML
 - WaveLab Exchange [248](#), [248](#)
- Izquierda/Derecha
 - Nivel Master [194](#)

L

- Latencia [8](#)
- Level Normalizer
 - Diálogo [128](#)
- Línea de información [155](#)

M

- Marcadores [206](#)
 - Borrar [210](#)
 - CART [110](#)
 - Convertir tipos de marcadores [211](#)
 - Crear [209](#)
 - Duplicar [209](#)
 - Grabación [183](#)
 - Ligar a clips [212](#)
 - Mover [210](#)
 - Navegar a [210](#)
 - Ocultar [210](#)
 - Puntos calientes [121](#)
 - Renombrar [211](#)
 - Seleccionar [211](#)
 - Tipos [206](#)
 - Ventana [206](#)
- Medidor de nivel [214](#)
 - Ajustes [215](#)
- Medidor VU
 - Ajustes [215](#)
- Medidores [187](#), [214](#)
 - Ajustes [214](#)
 - Espectroscopio [216](#)
 - Formato [39](#)
 - Medidor de nivel [214](#)
 - Osciloscopio [217](#)

Restablecer [214](#)
 Windows [214](#)
 Menús contextuales [37](#)
 Metadatos [108](#)
 Diálogo [109](#)
 Presets [110](#)
 Metanormalizador de sonoridad [179](#)
 Diálogo [180](#)
 Mezcla [179](#)
 Metanormalizador de sonoridad [179](#)
 Mezcla in situ [198](#)
 Selección de audio [199](#)
 Mid/Side
 Nivel Master [194](#)
 Monitorización
 Tareas en segundo plano [205](#)
 Mono
 A estéreo [102](#)
 Gestión [88](#), [105](#)
 Montajes de audio [28](#), [137](#)
 Colores [280](#)
 Crear [148](#)
 Crear a partir de archivo de audio [100](#), [149](#)
 Duplicados [148](#)
 Ensamblar [151](#)
 Fundidos [166](#)
 Fundidos cruzados [166](#)
 Plantillas [58](#)
 Preferencias [280](#)
 Propiedades [148](#)
 Ruta de señal [147](#)
 Ventana [137](#)
 Mover audio [104](#)
 MP2 [88](#)
 Codificación [97](#)
 MP3 [88](#)
 Codificación [94](#)
 Presets de metadatos [110](#)
 MPEG
 MP2 [88](#), [97](#)
 MP3 [88](#), [94](#)

N

Nivel
 Nivel Master [194](#)
 Nivel de volumen
 Indicador de actividad de pista [162](#)
 Nivel Master
 Sección Master [194](#)
 Normalizar
 Level Normalizer [128](#)
 Metanormalizador de sonoridad [179](#)
 Nuendo
 WaveLab Exchange [247](#)

O

Ogg [88](#)
 Codificación [98](#)
 Operaciones de arrastrar [44](#)
 Operaciones de escritura [218](#)
 Escribir montajes de audio [220](#)

Escribir montajes de audio en un CD de audio [220](#)
 Formatos de CD de audio [225](#)
 Proyectos de CD/DVD de datos [222](#)
 Texto del CD [221](#)
 Osciloscopio [217](#)
 Ajustes [217](#)

P

Pan
 Efectos [174](#)
 Envolventes de clip [163](#)
 Modos [165](#)
 Pantalla completa
 Activar [42](#)
 Pérdidas de sonido [205](#)
 Personalizar [257](#)
 Atajos [258](#)
 Barras de comando [262](#)
 Grupos de plug-ins [262](#), [264](#)
 Presets [51](#)
 Ventana de montaje [257](#)
 Ventana de onda [257](#)
 Pestaña Archivo [29](#)
 Pestaña Archivos recientes [53](#)
 Pestaña Info [30](#)
 Pestañas
 Colores [54](#)
 Espectrograma [79](#)
 Indicador de cambios sin guardar [55](#)
 Utilizar los grupos de pestañas [25](#)
 Picos
 Análisis global [116](#)
 Pistas [151](#)
 Añadir [151](#)
 Bloquear y desbloquear [152](#)
 Efectos [169](#)
 Eliminar [152](#)
 Ensamblar el montaje de audio [151](#)
 Mostrar más o menos [50](#)
 Mover en la vista de pistas [151](#)
 Plegar y desplegar [152](#)
 Silenciar [77](#)
 Solo [77](#)
 Pitido de censura [112](#)
 Plantillas [56](#)
 Borrar [59](#)
 Crear [57](#)
 Pestaña [56](#)
 Plantillas de archivos de audio [57](#)
 Plantillas de montajes de audio [58](#)
 Por defecto [59](#)
 Renombrar [59](#)
 Plug-ins
 Añadir a favoritos [263](#)
 Añadir plug-ins VST [264](#)
 Desactivar [263](#)
 Efectos de clip [169](#)
 Efectos de la salida del montaje [169](#)
 Efectos de pista [169](#)
 Excluir [265](#)
 Grupos [262](#)
 Organización [262](#)

- Personalizar grupos de plug-ins [264](#)
- Preferencias [265](#)
- Presets de efecto [193](#)
- Reemplazar plug-ins no encontrados [265](#)
- Salida del montaje [170](#)
- Sección Master [192](#)
- Ventana de efectos [170](#)
- Plug-ins no encontrados
 - Reemplazar [265](#)
- Plug-ins VST
 - Añadir [264](#)
- Podcasts [249](#)
 - Ajustes de FTP [254](#)
 - Comprobar [256](#)
 - Crear [253](#)
 - Editor [249](#)
 - Opciones [253](#)
 - Publicar [254](#)
- Posición cuadrícula magnética
 - En archivos de audio [80](#)
 - Montajes de audio [157](#)
- Post-roll [72](#)
 - Diálogo [72](#)
- Pre-roll [72](#)
 - Diálogo [72](#)
- Precisión de procesado [27](#)
 - Preferencias [273](#)
- Preénfasis [227](#)
- Preferencias
 - Archivos de audio [275](#)
 - Global [271](#)
 - Montajes de audio [280](#)
 - Plug-ins [265](#)
- Presets [51](#)
 - Barra de transporte [73](#)
 - Borrar [51](#)
 - Cargar [51](#)
 - Formato de archivo de audio [198](#)
 - Guardar [51](#)
 - Metadatos [110](#)
 - Modificar [51](#)
 - temporary [52](#)
- Presets de la Sección Master
 - Archivos de acompañamiento [26](#)
 - Cargar [203](#)
 - Guardar [202](#)
- Procesamiento de señal digital [134](#)
- Procesamiento offline [125](#)
 - Aplicar [127](#)
- Profundidad de bits [27](#)
- Propiedades
 - Montaje de audio [148](#)
 - Propiedades de audio [30](#)
- Propiedades de audio
 - Cambiar [107](#)
 - Pestaña Info [30](#)
- Puntos calientes
 - Marcadores [121](#)
 - Poner el foco [122](#)
- Puntos de cue
 - Añadir [162](#)
 - Clips [161](#)

R

- Rangos de audio
 - Reproducir [68](#)
- Regla
 - Formato de medidor [39](#)
 - Opciones [38](#)
 - Regla de nivel [37](#)
 - Regla de tiempo [37](#)
- Regla de nivel [37](#)
- Regla de tiempo [37](#)
 - Menú [38](#)
- Rehacer [45](#)
- Remuestrear
 - Resampler [136](#)
 - Sección Master [193](#)
- Renderizar [179](#)
 - Archivos [197](#)
 - In situ [198](#)
 - Pérdidas de sonido [205](#)
 - Sección Master [197](#)
- Renombrar
 - Archivos [60](#)
 - Marcadores [211](#)
- Repercusión [160](#)
- Reproducción [65](#)
 - Atajos [73](#)
 - Barra de transporte [65](#)
 - Botón Detener [68](#)
 - Botón Reproducir [68](#)
 - Bucles [72](#)
 - Clips [77](#)
 - Desde un anclaje o hasta él [69](#)
 - Desplazar [76](#)
 - En la ventana Montaje de audio [77](#)
 - En segundo plano [8](#)
 - Escaneo [75](#)
 - Iniciar desde regla [75](#)
 - Post-roll [72](#)
 - Pre-roll [72](#)
 - Rangos de audio [68](#)
 - Utilizar la herramienta de reproducción [75](#)
- Restauración
 - Forma de onda [113](#)
- Ruido
 - Generador de silencio [110](#)
 - Moldeado [196](#)
- Ruido de fondo
 - Insertar [110](#)
 - Silencio verdadero vs. ruido de fondo [111](#)
- Ruta de señal
 - Montaje de audio [147](#)

S

- Sección Master [188](#)
 - Ajustes [190](#)
 - Cargar presets de la Sección Master [203](#)
 - Dithering [196](#)
 - Formatos de plug-ins de efectos soportados [192](#)
 - Guardar presets de la Sección Master [202](#)
 - Herramientas [190](#)
 - Panel de remuestreado [193](#)

- Panel Efectos [191](#)
- Panel Nivel Master [194](#)
- Pestaña Renderizar [199](#)
- Renderizar [197](#)
- Ruta de señal [189](#)
- Ventana [188](#)
- Ventana de plug-in [192](#)
- Secuencias de teclado [259](#)
- Selección
 - Borrar [22](#)
 - Enmudecer [112](#)
 - Extender y reducir [21](#)
 - Mover [21](#)
 - Reemplazar con silencio [112](#)
- Silence
 - Dividir clip en silencios [161](#)
 - Insertar [112](#)
 - Reemplazar una selección con silencio [112](#)
 - Silencio verdadero vs. ruido de fondo [111](#)
- Silenciar
 - Pistas [77](#)
- Silencio
 - Generador [110](#)
 - Silencio verdadero [110](#)
- Sincronizar
 - Ajustes [282](#)
- Sistema
 - Configurar [8](#)
- Solo
 - Pistas [77](#)
- Sonoridad
 - Análisis global [117](#)
 - Referencia [274](#)
- SoundCloud [63](#)

T

- Tareas en segundo plano
 - Monitorización [205](#)
 - Pérdidas de sonido [205](#)
- Tarjetas de sonido [8](#)
- Tempo
 - Formato de medidor [39](#)
- Texto del CD [221](#)
 - Editor [221](#)
- Tipos de marcadores [206](#)
 - Convertir [211](#)
- Tono [118](#)
 - Análisis global [118](#)
 - Desplazar [134](#)
- Touch Bar [269](#)

U

- Uniformizador de tono de bucle [237](#)
- UPC/EAN [227](#)

V

- Ventana de control
 - Grupos de pestañas [24](#)

- Ventana de montaje
 - Colores [257](#)
 - Personalizar [257](#)
- Ventana de montaje de audio [140](#)
 - Envolvente [145](#)
 - Pestaña Editar [142](#)
 - Pestaña Fundido [144](#)
 - Pestaña Insertar [143](#)
 - Pestaña Renderizar [146](#)
 - Pestaña Ver [140](#)
- Ventana de onda [78](#)
 - Colores [257](#)
 - Espectrograma [79](#)
 - Personalizar [257](#)
- Ventana de plug-in [175](#)
 - Abrir [175](#)
 - Alternar entre efectos [176](#)
 - Añadir efectos [175](#)
 - Cambiar efectos [176](#)
 - Cerrar todas las ventanas de plug-in [177](#)
 - Sección Master [192](#)
- Ventana Notas [181](#)
- Ventanas autodeslizantes [32](#)
- Ventanas de herramientas [32](#)
 - Abrir y cerrar [32](#)
 - Anclar y desanclar [33](#)
 - Grupos de pestañas [25](#)
- Ventanas de medidores [32](#)
 - Abrir y cerrar [32](#)
 - Anclar y desanclar [33](#)
- VS
 - Archivos de acompañamiento [26](#)

W

- WAV
 - Presets de metadatos [110](#)
- WaveLab
 - Configurar [271](#)
 - Sincronizar ajustes [282](#)
- WaveLab Exchange [247](#)
- WavPack [88](#)
- Windows
 - Gestión [18](#)
- Windows Media Audio
 - Codificación [99](#)
- Windows MME
 - Controlador [9](#)
- WMA [88](#)
 - Codificación [99](#)

Z

- Zoom [46](#)
 - Controles de zoom [47](#)
 - Herramienta de Zoom [47](#)
 - Montaje de audio [50](#)
 - Opciones [49](#)
 - usando el ratón [48](#)
 - usando el teclado [48](#)
- ZTX
 - Corrección de tiempo [134](#)