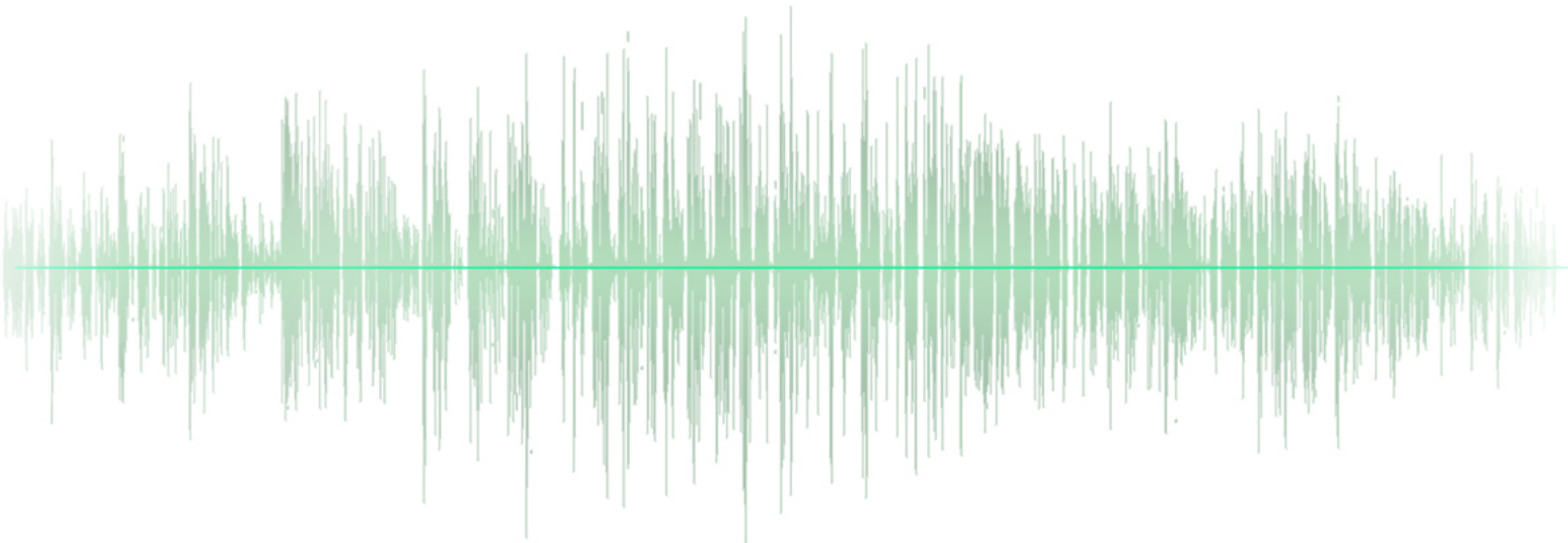


Manuale operativo



WAVELAB ELEMENTS 9.5

Personal Audio Editing System



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

Il presente PDF offre un accesso facilitato per utenti portatori di handicap visivi. Si noti che a causa della complessità del documento e dell'elevato numero di immagini in esso presenti non è stato possibile includere delle descrizioni testuali delle stesse.

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2018.

Tutti i diritti riservati.

WaveLab Elements_9.5.25_it-IT_2018-04-19

Indice

5	WaveLab Elements Introduzione	
5	Documentazione indipendente dalla piattaforma	
5	Guida online	
6	Convenzioni	
7	Comandi da tastiera	
7	Come contattare Steinberg	
8	Configurazione del sistema	
8	Collegamento delle apparecchiature	
8	Schede audio e riproduzione in background	
8	Latenza	
9	Definizione delle connessioni audio	
11	Registratori CD/DVD	
11	Dispositivi di controllo remoto	
17	Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Elements	
17	Regole generali delle operazioni di editing	
17	Finestra di dialogo Avvio	
18	Gestione di base delle finestre	
18	Selezione audio	
22	Cursori	
22	Rinomina degli elementi delle tabelle	
23	Browser dei file	
24	Gruppi di schede	
26	File di picco	
26	File compagno	
27	Precisione del processamento	
28	La finestra Area lavoro	
28	Editor audio	
28	Montaggio audio	
29	Editor dei podcast	
29	Scheda File	
30	Scheda Info	
32	Finestre degli strumenti	
32	Finestre degli indicatori di analisi e misura	
32	Finestre scorrevoli	
33	Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori	
34	Barra dei comandi	
35	Barra di stato	
37	Menu contestuali	
37	Righello del tempo e Righello del livello	
41	Gestione delle schede	
42	Attivare la modalità a schermo intero	
42	Reinizializzare il layout di default di un'area lavoro	
43	Gestione dei progetti	
43	Apertura dei file	
44	Modifica dei valori	
		44
		45
		46
		51
		53
		Operazioni sui file
		53
		File utilizzati di recente
		54
		Le opzioni Salva e Salva con come
		56
		Modelli
		60
		Rinominare i file
		60
		Eliminazione di file
		61
		File temporanei
		61
		Confronto tra cartelle di lavoro e cartelle di documenti
		63
		Esportazione in SoundCloud
		63
		Copia di informazioni audio negli appunti
		64
		Impostazione del focus sul file corrente
		65
		Riproduzione
		65
		Barra di trasporto
		75
		Avvio della riproduzione dal righello
		75
		Utilizzo dello strumento Riproduci
		76
		Scrubbing della riproduzione
		77
		Scorrimento durante la riproduzione
		77
		Riproduzione nella finestra Montaggio audio
		79
		Modifica dei file audio
		79
		Finestra della forma d'onda
		82
		Le schede dell'Editor audio
		90
		Gestione dei file nell'Editor audio
		108
		Modifica delle proprietà audio
		109
		Meta-dati
		112
		Finestra di dialogo Generatore di silenzio
		113
		Bip di censura
		114
		Ripristino delle forme d'onda con lo strumento penna
		116
		Analisi audio
		116
		Analisi globale
		123
		Analisi delle frequenze in 3D
		126
		Processamento offline
		126
		Scheda Processamento
		128
		Applicazione del processamento
		128
		Finestra di dialogo Guadagno
		129
		Finestra di dialogo Normalizzatore del livello
		129
		Finestra di dialogo Involuppo
		131
		Dissolvenze nei file audio
		132
		Dissolvenze incrociate
		133
		Inversione di fase
		133
		Inversione dell'audio
		133
		DC Offset
		134
		Modifica della durata
		135
		Pitch Shift

-
- 137 Ricampionamento
 - 138 Montaggio audio**
 - 138 Finestra di montaggio
 - 140 Schede del montaggio audio
 - 148 Percorso del segnale nel montaggio audio
 - 149 Creazione di nuovi montaggi audio
 - 149 Duplicati dei montaggi audio
 - 150 Creazione di un montaggio audio da un file audio
 - 150 Opzioni di importazione per i montaggi audio
 - 151 Finestra di dialogo File mancanti
 - 152 Assemblaggio del montaggio audio
 - 156 Riorganizzazione delle clip
 - 159 Modifica delle clip
 - 164 Indicatore di attività della traccia
 - 164 Involuppi per le clip
 - 167 Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio
 - 171 Effetti per le tracce, le clip e l'uscita dei montaggi
 - 179 Finestra CD
 - 181 Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza
 - 181 Meta-normalizzatore dell'intensità acustica
 - 183 Finestra Note
 - 184 Registrazione**
 - 184 Configurazione della finestra di dialogo Registrazione
 - 185 Inserimento di marker durante la registrazione
 - 185 Finestra di dialogo Registrazione
 - 190 Sezione Master**
 - 190 Bypassare la Sezione Master
 - 190 Finestra Sezione Master
 - 199 Renderizzazione
 - 204 Salvataggio dei preset della Sezione Master
 - 207 Monitoraggio delle operazioni in background
 - 207 Dropout
 - 208 Marker**
 - 208 Tipi di marker
 - 208 Finestra Marker
 - 211 Informazioni sulla creazione dei marker
 - 212 Eliminazione dei marker
 - 212 Spostamento dei marker
 - 212 Navigazione tra i marker
 - 213 Nascondere i marker di un tipo specifico
 - 213 Conversione dei tipi di marker
 - 213 Come rinominare i marker
 - 214 Selezionare i marker
 - 214 Selezione dell'audio tra i marker
 - 214 Associazione di marker a clip nel montaggio audio
 - 214 Come vengono salvate le informazioni relative ai marker
 - 216 Indicatori audio**
 - 216 Finestre degli indicatori di analisi e misura
 - 216 Impostazioni degli indicatori
 - 216 Reinizializzazione degli indicatori audio
 - 217 Indicatore di livello
 - 218 Spettroscopio
 - 219 Oscilloscopio
 - 220 Operazioni di scrittura**
 - 220 Finestra di dialogo Scrivi CD audio
 - 221 Finestra di dialogo Cancella il supporto ottico
 - 222 Scrittura dei montaggi audio
 - 224 Progetti CD/DVD dati
 - 227 Formati CD audio
 - 231 Loop**
 - 231 Loop di base
 - 232 Come rifinire un loop
 - 239 Riproduzione in loop di audio non particolarmente adatto all'utilizzo in loop
 - 242 Attributi dei campioni
 - 244 Importazione di tracce CD audio**
 - 244 Finestra di dialogo Importa CD audio
 - 247 Importazione di tracce CD audio
 - 248 Ricerca dei nomi delle tracce su internet
 - 248 Inviare i nomi delle tracce su internet
 - 249 Modalità ultra-sicura
 - 249 Conversione di tracce CD audio in un montaggio audio
 - 250 WaveLab Exchange**
 - 250 WaveLab Elements come editor esterno per Cubase/Nuendo
 - 251 Cubase/Nuendo come editor esterno per WaveLab Elements
 - 252 Podcast**
 - 252 Editor dei podcast
 - 256 Opzioni globali dei podcast
 - 256 Creazione di un podcast
 - 257 Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un podcast
 - 257 Pubblicazione dei podcast
 - 257 Finestra di dialogo Impostazioni FTP
 - 259 Verifica dei podcast
 - 260 Personalizzazione**
 - 260 Personalizzazione della finestra della forma d'onda e della finestra di montaggio
 - 261 Personalizzazione delle scorciatoie
 - 265 Personalizzazione delle barre dei comandi
 - 265 Organizzazione dei plug-in
 - 273 Touch Bar (solo MacOS)
 - 274 Configurazione WaveLab Elements**
 - 274 Preferenze globali
 - 278 Preferenze dei file audio
 - 283 Preferenze dei montaggi audio
 - 285 Sincronizzazione delle impostazioni di WaveLab Elements su più computer
 - 286 Impostazioni multiutente
 - 287 Indice analitico**

WaveLab Elements

Introduzione

Documentazione indipendente dalla piattaforma

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

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

Alcuni aspetti da tenere in considerazione:

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

Guida online

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

- Per accedere al portale online steinberg.help, digitare `steinberg.help` nella barra degli indirizzi del proprio browser web, oppure aprire WaveLab Elements e selezionare **Guida > steinberg.help**.
- Per visualizzare i tooltip, spostare il mouse sull'icona dell'interfaccia.
- Per aprire la sezione di guida per una finestra di dialogo attiva su steinberg.help, fare clic sull'icona a forma di punto di domanda nella barra del titolo (Windows) o nella finestra di dialogo (MacOS) per visualizzare il pulsante **Guida**, quindi fare clic sul pulsante **Guida**, oppure premere **F1** (Windows) o **Cmd-?** (MacOS).
- Per utilizzare la guida del menu, spostare il mouse su una voce del menu.
- Per visualizzare le informazioni sul tipo di modifica da eseguire durante l'utilizzo di mouse e tasti di modifica nella finestra **Montaggio audio**, spostare il mouse sulla finestra del montaggio. Il testo della sezione di guida viene visualizzato nella linea info nella parte inferiore della finestra.

Per aprire la guida «Cos è?» è possibile agire nei modi seguenti:

- In una finestra qualsiasi, premere **Shift-F1** e spostare il mouse su un elemento dell'interfaccia, o selezionare **Guida > Cos è?**.
- In una finestra di dialogo, selezionare l'icona a forma di punto di domanda su qualsiasi barra del titolo (Windows) o nella finestra di dialogo (MacOS) e spostare il mouse su un elemento dell'interfaccia o su un'opzione del menu.
- Alcune descrizioni comando di tipo «Cos è?» includono un collegamento a un argomento della guida dedicato.

LINK CORRELATI
[Linea info](#) a pag. 156

Convenzioni

Nella documentazione fornita si fa ampio utilizzo di elementi tipografici e mark-up per strutturare al meglio e rendere più accessibili le informazioni.

Elementi tipografici

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

PREREQUISITI

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

PROCEDIMENTO

Elenca i passaggi da seguire per ottenere uno specifico risultato.

IMPORTANTE

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

NOTA

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

ESEMPIO

Riporta un esempio.

RISULTATO

Mostra il risultato di una procedura.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

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

LINK CORRELATI

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

Markup

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

ESEMPIO

Per aprire la finestra di dialogo **Meta-dati**, aprire la finestra **Meta-dati** e fare clic su **Modifica**.

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

ESEMPIO

Selezionare **File > Apri**.

Comandi da tastiera

Molti dei comandi da tastiera (chiamati spesso anche scorciatoie da tastiera) predefiniti, fanno uso dei cosiddetti tasti modificatori, alcuni dei quali differiscono a seconda del sistema operativo utilizzato.

Quando nel presente manuale sono descritti i comandi da tastiera con dei tasti modificatori, questi vengono visualizzati con prima il tasto modificatore per Windows, seguito dal tasto modificatore per MacOS e quindi dal comando da tastiera, nel modo seguente:

- Tasto modificatore per Windows/tasto modificatore per MacOS-Z

ESEMPIO

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

Come contattare Steinberg

Nel menu **Guida** di WaveLab Elements, sono disponibili vari elementi che fanno riferimento a informazioni aggiuntive.

Questo menu contiene dei link a diverse pagine del sito web di Steinberg. La selezione di una voce del menu lancia automaticamente il browser web e apre la rispettiva pagina. In queste pagine è possibile trovare informazioni relative al supporto e alla compatibilità, risposte a domande frequenti, informazioni su aggiornamenti e altri prodotti Steinberg, ecc. È necessario a questo scopo che sul computer sia installato un browser web e che sia presente una connessione internet funzionante.

Configurazione del sistema

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

IMPORTANTE

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

Collegamento delle apparecchiature

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

Schede audio e riproduzione in background

Quando si attiva la riproduzione o la registrazione in WaveLab Elements, le altre applicazioni non possono accedere alla scheda audio. Allo stesso modo, se un'altra applicazione utilizza la scheda audio, non è possibile eseguire la riproduzione con WaveLab Elements. Il driver di Windows MME fa eccezione a questa regola.

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

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni Audio**.
2. Selezionare la scheda **Opzioni**.
3. Attivare l'opzione **Rilascio del driver**.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Se si desidera rilasciare il driver quando WaveLab Elements è in background, attivare l'opzione **Quando WaveLab Elements è in background**.
 - Se si desidera rilasciare il driver quando Cubase è in primo piano, attivare l'opzione **Quando Cubase è in primo piano**.

Latenza

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

Quando si lavora con WaveLab Elements, i punti fondamentali riguardano la stabilità e la qualità della riproduzione, nonché la precisione delle modifiche.

La latenza in un sistema audio dipende dall'hardware audio utilizzato, dai relativi driver e dalle impostazioni definite. In caso di dropout, scricchiolii o discontinuità durante la riproduzione, aumentare il valore del parametro **Numero di buffer** nella scheda **Opzioni** della sezione **Connessioni audio**, oppure incrementare la dimensione del buffer nel pannello di controllo ASIO, specifico per la scheda audio utilizzata.

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 10

Definizione delle connessioni audio

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

È possibile definire le impostazioni di buffer per il proprio dispositivo e configurare i collegamenti a un hardware esterno, ad esempio delle unità di effetti esterne. È necessario selezionare almeno due canali per la riproduzione e la registrazione stereo.

Se non si dispone di schede audio di terze parti, è possibile selezionare il driver **Windows MME** o le opzioni **Built-in Audio** (Mac). È anche possibile utilizzare il driver MME con schede audio di terze parti. Questo offre il vantaggio di poter eseguire la registrazione e la riproduzione a diverse frequenze di campionamento. Tuttavia, i driver Windows MME non consentono di eseguire il monitoraggio audio nella finestra di dialogo **Registrazione** né operazioni multicanale; inoltre, altri tipi di driver offrono in genere qualità del suono e prestazioni superiori.

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 10

Selezione di un driver ASIO

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

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni Audio**.
 2. Aprire il menu a tendina **Periferica audio** e selezionare il proprio driver ASIO. La scheda **Plug-in ASIO** e il pulsante **Pannello di controllo** sono attivi.
 3. Facoltativo: Fare clic su **Pannello di controllo** e regolare a piacere le impostazioni.
-

Selezione di un driver Windows MME

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Opzioni > Connessioni audio**.
 2. Aprire il menu a tendina **Periferica audio** e selezionare **Windows MME**.
 3. Nella scheda **Riproduzione** selezionare le porte audio da utilizzare per la riproduzione.
 4. Nella scheda **Registrazione** selezionare le porte audio da utilizzare per la registrazione e per l'ingresso monitor.
-

Scheda Connessioni audio

Questa scheda consente di specificare in che modo i canali di ingresso e uscita in WaveLab Elements sono connessi alla scheda audio e quale dispositivo si intende utilizzare per la riproduzione e la registrazione dell'audio.

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

Impostazioni globali

Periferica audio

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

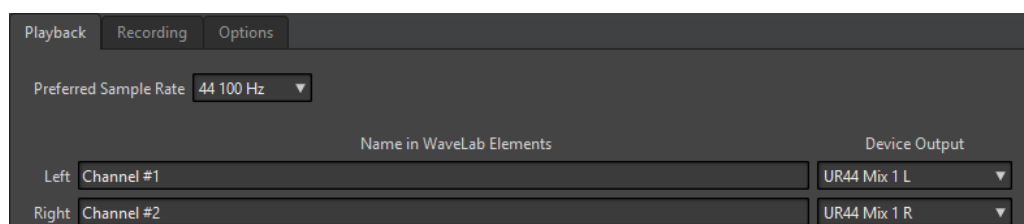
Pannello di controllo

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

Aggiorna

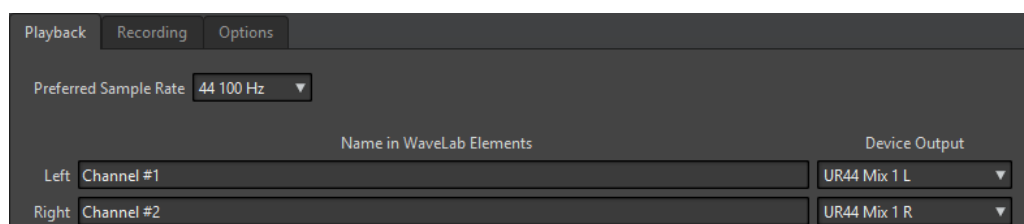
Questo pulsante fa in modo che le periferiche audio vengano valutate nuovamente per riflettere le modifiche applicate alle periferiche.

Scheda Riproduzione



Questa scheda consente di selezionare e assegnare dei nomi alle porte audio utilizzate per la riproduzione.

Scheda Registrazione



Questa scheda consente di selezionare e assegnare dei nomi alle porte audio utilizzate per la registrazione e il monitoraggio dell'ingresso. Gli ingressi definiti qui saranno poi disponibili nella finestra di dialogo **Registrazione**.

Scheda Opzioni

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

Numero di buffer

Aumentando questo valore, si migliora l'elasticità del flusso audio per evitare dropout.

Specifico MME - Dimensione buffer

Aumentando questo valore, si migliora l'elasticità del flusso audio per evitare dropout. Questa opzione è disponibile solo quando è selezionato un driver MME.

Inizializza il motore del flusso audio solamente al primo utilizzo

Consente di inizializzare il motore del flusso audio quando si utilizza per la prima volta la riproduzione o la registrazione. Se questa opzione non è attiva, il motore del flusso audio viene inizializzato all'avvio del programma.

Reinizializza il driver quando viene modificata la frequenza di campionamento

Consente di reinizializzare il driver quando viene modificata la frequenza di campionamento. Quando la riproduzione o la registrazione devono essere impostate su una nuova frequenza di campionamento, i driver di alcune periferiche audio vanno completamente reimpostati per poter funzionare correttamente. Questa operazione potrebbe richiedere un po' tempo.

Esegui un breve fade-in/fade-out a inizio/fine riproduzione

Consente di eseguire un breve fade-in quando si avvia la riproduzione e un breve fade-out quando la si arresta. Questo previene la formazione dei click che vengono prodotti dalle forme d'onda che non iniziano a un punto di zero.

Rilascio del driver

Consente di eseguire WaveLab Elements insieme ad altre applicazioni e di garantire sempre alle applicazioni attive l'accesso alla scheda audio.

- Se l'opzione **Quando WaveLab Elements è in background** è attivata, il driver viene rilasciato quando WaveLab Elements è in background.
- Se l'opzione **Quando Cubase/Nuendo sono in primo piano** è attivata, il driver viene rilasciato quando Cubase/Nuendo sono in primo piano.

Registratori CD/DVD

Per istruzioni generali sull'installazione di registratori interni o la connessione di registratori esterni tramite USB o Firewire, fare riferimento al manuale di istruzioni del proprio computer o registratore.

Assicurarsi che sulla propria unità di registrazione sia installata l'ultima versione del firmware. Per i registratori CD, il firmware esistente deve supportare la modalità disc-at-once. Inoltre, l'utilizzo di un'unità con un firmware più datato può impedire, ad esempio, la scrittura di marker di sotto-indice nelle tracce.

Dispositivi di controllo remoto

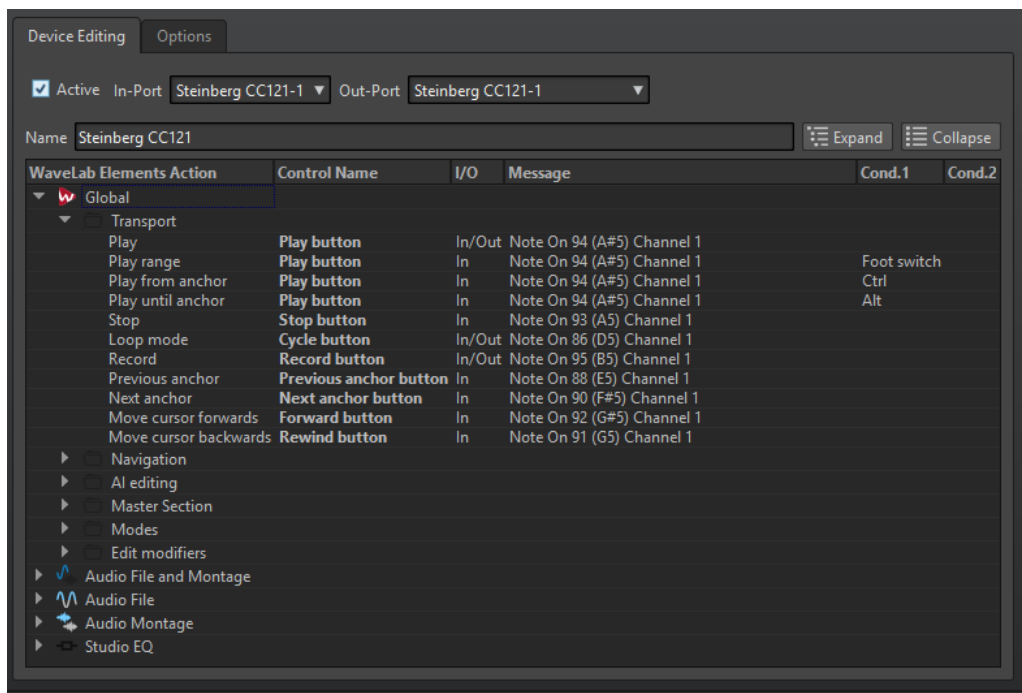
È possibile utilizzare dei dispositivi remoti per controllare da remoto WaveLab Elements.

Numerosi comandi possono essere controllati tramite le manopole e i cursori di un dispositivo di controllo remoto.

Scheda Dispositivi di controllo remoto

Questa scheda consente di selezionare un dispositivo per il controllo remoto di WaveLab Elements, nonché di visualizzare la mappa di controllo dei dispositivi di controllo MIDI.

- Per aprire la scheda **Dispositivi di controllo remoto**, selezionare **File > Preferenze > Dispositivi di controllo remoto**.



Scheda Modifica del dispositivo

Questa scheda consente di selezionare un dispositivo di controllo MIDI e visualizzare la mappa di controllo.

Active

Consente di attivare il dispositivo selezionato e di scansionare le porte MIDI.

Porta di ingresso/Porta di uscita

Consente di selezionare la porta di ingresso/uscita MIDI del dispositivo che si desidera utilizzare.

Nome

Consente di inserire un nome per la mappa.

Espandi/Riduci

Consente di espandere/ridurre la struttura ad albero delle cartelle per la mappa di controllo.

Elenco delle cartelle di WaveLab Elements

Questa struttura ad albero delle cartelle elenca i parametri che è possibile controllare in remoto. La cartella superiore rappresenta i contesti. I parametri correlati possono essere controllati se il contesto è attivo. Ad esempio, se un file audio è attivo.

Un controllo remoto può essere utilizzato in diversi contesti se questi sono esclusivi. Ad esempio, alcuni parametri possono essere utilizzati per un file audio attivo o per un montaggio audio attivo.

La cartella **Globale** contiene i parametri che possono essere sempre controllati.

Scheda Opzioni

Emula la rotellina del mouse

Se questa opzione è attivata, la manopola AI dei controller Steinberg funziona come se fosse una rotellina del mouse nell'interfaccia utente di WaveLab Elements, tranne che per i plug-in.

Modifica il campo numerico che ha il focus

Se questa opzione è attivata, la manopola AI dei controller Steinberg può essere utilizzata per modificare il campo numerico focalizzato che è possibile trovare in molte finestre e finestre di dialogo di WaveLab Elements.

CC121 Advanced Integration Controller

È possibile utilizzare la periferica CC121 Advanced Integration Controller di Steinberg per controllare WaveLab Elements.

Questa sezione descrive i preset di fabbrica di WaveLab Elements per il CC121. Per informazioni dettagliate sulle modalità di utilizzo del controller, fare riferimento al manuale fornito con il CC121. Si noti che CC121 è stato progettato e realizzato originariamente per Cubase. La seguente panoramica combina le funzioni di WaveLab Elements con i controlli di CC121. I controlli che non sono elencati nel paragrafo seguente non sono assegnati a un parametro.

Sezione Channel

È possibile utilizzare tutti i controlli della sezione channel di CC121, ad esclusione del fader, per controllare gli elementi della traccia selezionata in un montaggio audio di WaveLab Elements. Il fader può essere utilizzato per la **Sezione Master**.

Fader

Consente di controllare il fader della **Sezione Master**.

Manopola PAN

Consente di controllare il guadagno della traccia selezionata.

Mute

Consente di mettere o togliere il mute dalla traccia selezionata.

Solo

Consente di attivare o disattivare il solo per la traccia selezionata.

CHANNEL SELECT

Consente di selezionare la traccia precedente/successiva nel montaggio audio.

Per spostare il cursore sul bordo della clip precedente/successiva nel montaggio audio, tenere premuto **Alt**. Per spostare il cursore sul bordo della regione precedente/successiva nel montaggio audio, tenere premuto **Shift**. Per spostare il cursore sul marker precedente/successivo nell'**Editor audio**, tenere premuto **Ctrl/ Cmd**.

Sezione EQ

Con la Sezione EQ è possibile controllare facilmente il plug-in Studio EQ di Steinberg.

Se il pulsante Tipo di EQ è attivo nel CC121, è possibile regolare i parametri dello Studio EQ focalizzato. È possibile impostare tutti i parametri EQ necessari, come Q/F/G per ciascuna banda, la selezione del Tipo di EQ e Bypassa tutto on/off. È possibile passare alla modalità di navigazione di WaveLab Elements disattivando il pulsante Tipo di EQ. Nella modalità di navigazione di WaveLab Elements, si ottiene accesso a una serie di funzioni alternative come scorrimento, ingrandimento e passaggio da una finestra all'altra.

Pulsante EQ TYPE attivato:

Manopole dell'ampiezza di banda (Q)

Consentono di regolare la Q (ampiezza di banda) di ciascuna banda EQ.

Manopole di frequenza (F)

Consentono di regolare la frequenza di ciascuna banda EQ.

Manopole di guadagno (G)

Consentono di regolare il guadagno di ciascuna banda EQ.

ON

Consente di attivare/disattivare le bande EQ.

ALL BYPASS

Consente di attivare/disattivare il bypass per tutti i plug-in della **Sezione Master**.

Pulsante EQ TYPE non attivato:

LOW ON

Consente di aprire l'**Editor audio**.

LOW-MID ON

Consente di aprire la finestra **Montaggio audio**.

HIGH ON

Consente di aprire la scheda delle preferenze.

Manopola EQ-1 per l'EQ Gain (G)

Consente di scorrere verso sinistra/destra lungo la linea temporale.

Manopola EQ-2 per il l'EQ Gain (G)

Consente di regolare l'ingrandimento orizzontale sulla linea temporale.

Manopola EQ-3 per l'EQ Gain (G)

Consente di regolare l'ingrandimento verticale sulla linea temporale.

Manopola EQ-4 per l'EQ Gain (G)

Consente di scorrere le tracce nella finestra **Montaggio audio** o di eseguire uno scorrimento in senso verticale nell'**Editor audio**.

Manopola EQ-1 per l'EQ Frequency (F)

Consente di scorrere verso sinistra/destra lungo la linea temporale della panoramica dell'**Editor audio**.

Manopola EQ-2 per l'EQ Frequency (F)

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento orizzontale della linea temporale della panoramica dell'**Editor audio**.

Manopola EQ-3 per l'EQ Frequency (F)

Consente di aumentare/ridurre l'ingrandimento verticale della linea temporale della panoramica dell'**Editor audio**.

Manopola EQ-4 per l'EQ Frequency (F)

Consente di eseguire uno scorrimento in senso verticale lungo la linea temporale della panoramica dell'**Editor audio**.

Sezione Trasporto

In questa sezione è possibile controllare le funzioni di trasporto di WaveLab Elements.

Pulsante Precedente

Consente di scorrere la posizione del cursore verso sinistra.

Pulsante Riavvolgimento

Consente di scorrere la posizione del cursore di modifica verso sinistra.

Pulsante Avanti

Consente di scorrere la posizione del cursore di modifica verso destra.

Pulsante Seguinte

Consente di scorrere la posizione del cursore verso destra.

Pulsante Ciclo

Consente di attivare/disattivare la modalità Ciclo.

Pulsante Arresta la riproduzione

Consente di arrestare la riproduzione. Premere nuovamente per spostare il cursore alla posizione di inizio precedente. Premere una terza volta per spostare il cursore all'inizio del progetto.

Pulsante Riproduci

Consente di avviare la riproduzione.

Pulsante Registra

Premere una volta per aprire la finestra di dialogo **Registrazione**. Premere nuovamente per avviare la registrazione. Premere una terza volta per interrompere la registrazione. Il file registrato si apre nell'**Editor audio**.

Sezione Function

In questa sezione, è possibile regolare alcune funzioni come dissolvenze e livello degli involuppi, utilizzando la manopola VALUE.

Manopola VALUE

Ruotare questa manopola per regolare la funzione assegnata. Premere la manopola per reimpostare il parametro al suo valore di default.

Pulsante FUNCTION 1

Consente di regolare le impostazioni di fade-in della clip attiva.

Pulsante FUNCTION 2

Consente di regolare le impostazioni di fade-out della clip attiva.

Pulsante FUNCTION 3

Consente di regolare il livello di involuppo della clip attiva.

Pulsante FUNCTION 4

L'ultimo elemento su cui si è fatto clic nella sezione **Spinta** della scheda **Modifica**, all'interno della finestra **Montaggio audio**, viene assegnato a questo pulsante.

Sezione AI KNOB

WaveLab Elements può essere controllato con la manopola AI (AI knob) dei controller CC121, CI2+ e CMC-AI di Steinberg. Con la manopola AI, è possibile controllare il parametro su cui punta il mouse.

NOTA

La manopola AI funziona solo sui parametri che sono automatizzabili.

In questa sezione è possibile controllare i parametri tramite la manopola AI.

AI KNOB

Consente di controllare i parametri del plug-in VST 3, di emulare la rotellina del mouse, ad esempio per eseguire lo scrolling, nonché di modificare un campo numerico focalizzato. Per controllare un parametro con la manopola AI, spostare il cursore del mouse sul parametro che si desidera controllare e spostare la manopola AI. È possibile attivare/disattivare l'emulazione della rotellina del mouse e la modifica del campo numerico focalizzato nella scheda **Opzioni**.

LOCK

Quando il cursore punta su un parametro, premere LOCK per controllare questo parametro indipendentemente dalla posizione del cursore del mouse.

Indicatore CUBASE READY

L'indicatore CUBASE READY non ha alcuna funzione in WaveLab Elements.

Sezione Foot Switch

Il foot switch ha la stessa funzione di **Shift**. Premere e tenere premuto il foot switch mentre si ruota la manopola AI per eseguire delle regolazioni di precisione dei parametri.

Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Elements

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

Regole generali delle operazioni di editing

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

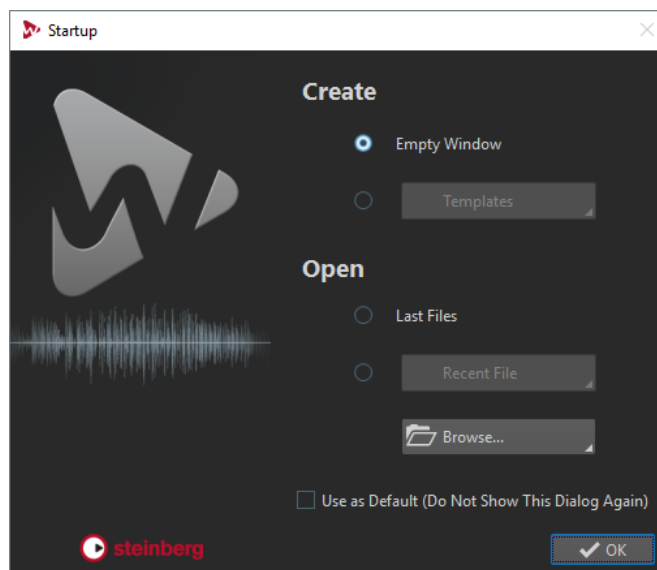
- Per selezionare e spostare elementi dell'interfaccia o per selezionare degli intervalli, eseguire un trascinamento con il mouse.
- Utilizzare i tasti della tastiera del computer per inserire valori numerici e testo, per navigare negli elenchi o in altri elementi selezionabili dell'interfaccia e per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

NOTA

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

Finestra di dialogo Avvio

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



Crea

Finestra vuota

Crea una finestra di WaveLab Elements vuota.

Modelli

Consente di aprire un modello in un nuovo progetto.

Apri

Ultimi file

Consente di aprire gli ultimi file utilizzati in WaveLab Elements.

File recenti

Consente di aprire un file utilizzato di recente.

Sfoglia

Consente di selezionare i file da aprire.

Usa come default (non visualizzare più questa finestra di dialogo)

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

Gestione di base delle finestre

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

Chiusura delle finestre

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

Passaggio da un file all'altro

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

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

Selezione audio

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

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

Selezione di un intervallo tramite trascinamento

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

Se si esegue un trascinamento verso l'estremità sinistra o destra della finestra della forma d'onda, quest'ultima scorre automaticamente, consentendo di selezionare sezioni più ampie rispetto a quelle che possono essere visualizzate nella finestra stessa. La velocità di scorrimento dipende dalla lontananza dal bordo della finestra della forma d'onda.

Selezione di un intervallo audio in un file audio

È possibile modificare, processare o riprodurre delle selezioni di un file audio.

- Per accedere alle opzioni relative alla selezione degli intervalli audio, nell'**Editor audio** selezionare la scheda **Modifica**.

Le opzioni di selezione che seguono sono disponibili nella sezione **Selezione temporale**:

Tutto

Consente di selezionare l'intera forma d'onda.

Alterna

Consente di attivare/disattivare l'intervallo di selezione.

Estendi

Apri un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni:

- L'opzione **Estendi a inizio file** consente di estendere la selezione fino all'inizio del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una a partire dalla posizione del cursore di modifica.
- L'opzione **Estendi a fine file** consente di estendere la selezione fino alla fine del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una a partire dalla posizione del cursore di modifica.
- L'opzione **Estendi fino al marker precedente** consente di estendere il bordo sinistro della selezione fino al marker a sinistra più vicino o fino all'inizio del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una fino alla posizione del cursore di modifica.
- L'opzione **Estendi fino al marker successivo** consente di estendere il bordo destro della selezione fino al marker a destra più vicino o fino alla fine del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una fino alla posizione del marker successivo.
- L'opzione **Estendi al cursore** consente di estendere la selezione fino alla posizione del cursore di modifica.
- L'opzione **Dall'inizio del file al cursore** consente di selezionare l'intervallo tra l'inizio del file audio e la posizione del cursore di modifica.
- **Da cursore a fine file** consente di selezionare l'intervallo tra la posizione del cursore di modifica e la fine del file audio.
- L'opzione **Da cursore a marker precedente** consente di selezionare l'intervallo tra la posizione del cursore di modifica e il marker precedente o l'inizio del file audio.
- L'opzione **Da cursore a marker successivo** consente di selezionare l'intervallo tra la posizione del cursore di modifica e il marker successivo o la fine del file audio.

- L'opzione **Dalla posizione di riproduzione alla fine del file** consente di creare un intervallo di selezione dalla posizione di riproduzione fino alla fine del file audio. Se non è in corso la riproduzione, viene utilizzata la posizione del cursore di modifica.
- L'opzione **Dalla posizione di riproduzione all'inizio del file** consente di creare un intervallo di selezione dalla posizione di riproduzione fino all'inizio del file audio. Se non è in corso la riproduzione, viene utilizzata la posizione del cursore di modifica.
- L'opzione **Raddoppia la lunghezza della selezione** consente di raddoppiare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.
- L'opzione **Dimezza la lunghezza della selezione** consente di dimezzare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.

Canali

Apri un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni:

- L'opzione **Estendi a tutti i canali** consente di estendere l'intervallo di selezione corrente a tutti i canali.
- L'opzione **Solo canale sinistro** consente di ridurre l'intervallo di selezione solo al canale sinistro.
- L'opzione **Solo canale destro** consente di ridurre l'intervallo di selezione solo al canale destro.

Regioni

Apri un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni:

- L'opzione **Regione di loop** consente di selezionare l'intervallo tra due marker di loop tra i quali si trova il cursore di modifica.
- L'opzione **Regione generica** consente di selezionare l'intervallo tra due marker generici tra i quali si trova il cursore di modifica.

Selezione nei file stereo

Se si lavora su materiale stereo nell'**Editor audio**, è possibile applicare un'operazione solo a un canale o all'intero materiale stereo.

Il canale che viene selezionato quando si fa clic e si trascina la selezione nella finestra della forma d'onda dipende dalla posizione del cursore. La forma del puntatore indica a quale canale saranno applicate le modifiche.

Sono disponibili le seguenti forme di puntatore:

Selezione il canale sinistro



Facendo clic nella metà superiore del canale sinistro viene selezionato il canale sinistro.

Selezione entrambi i canali



Facendo clic nell'area centrale tra il canale sinistro e quello destro, vengono selezionati entrambi i canali.

Selezione il canale destro



Facendo clic nella metà inferiore del canale destro viene selezionato il canale destro.

Come passare dalla selezione di un canale a quella di un altro canale

È possibile estendere la selezione effettuata per un canale a tutti i canali o passare dalla selezione di un canale a quella di un altro canale.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, selezionare un intervallo.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Selezione temporale**, fare clic su **Canali** e selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Estendi a tutti i canali**
 - **Solo canale sinistro**
 - **Solo canale destro**

È possibile premere **Tab** per scorrere tra le diverse selezioni dei canali.

Selezione nella vista panoramica dell'Editor audio

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

PROCEDIMENTO

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

Spostamento di un intervallo di selezione

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

PROCEDIMENTO

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

Estensione e riduzione della selezione

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

Sono disponibili diverse modalità di estensione/riduzione della selezione:

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

Estensione e riduzione della selezione tramite i tasti freccia

- Per spostare l'inizio/fine di una selezione nella finestra della forma d'onda verso sinistra/destra, tenere premuto **Shift** e premere i tasti freccia sinistra/destra. Per eseguire uno spostamento secondo incrementi più ampi, premere i tasti **Pagina su/Pagina giù**.

- Per estendere una selezione fino al limite precedente/successivo nella finestra della forma d'onda (marker o inizio/fine del file audio), tenere premuto **Ctrl/Cmd+Shift** e premere i tasti freccia sinistra/destra.

Eliminazione delle selezioni

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

Editor audio

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

Ritaglia

Consente di rimuovere i dati audio esterni alla selezione.

Elimina

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

Finestra Montaggio audio

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

Elimina la clip selezionata

Consente di eliminare la clip selezionata.

Cursori

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

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

Rinomina degli elementi delle tabelle

È possibile rinominare gli elementi delle tabelle nelle finestre **Marker** e **CD**.

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

Browser dei file

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

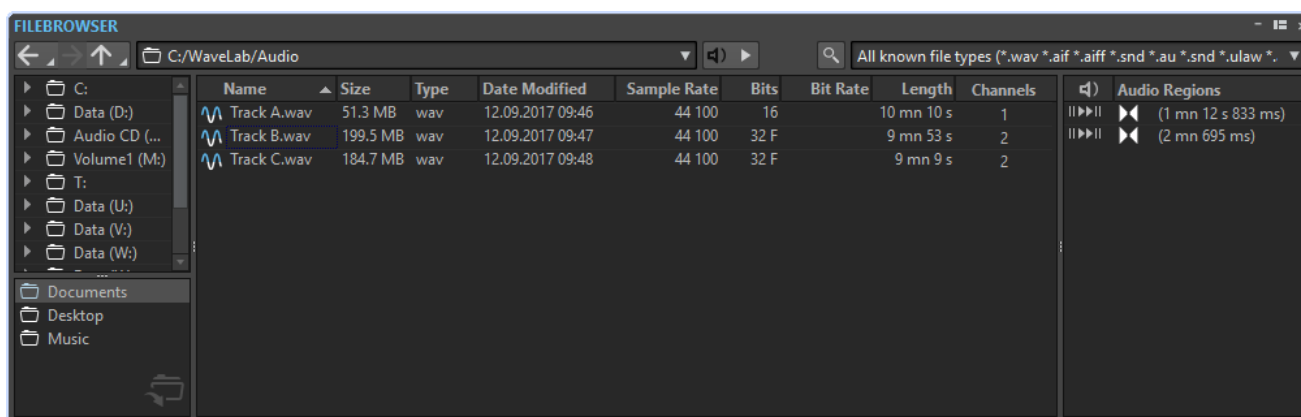
Il **Browser dei file** fornisce tutte le funzioni standard di esplorazione dei file e contiene una serie di controlli aggiuntivi per ascoltare i file audio e tutte le regioni definite dai marker. È possibile utilizzare questo strumento per aprire o inserire i file trascinandoli direttamente in un'altra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

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

Finestra Browser dei file

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

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



Indietro/Avanti/Directory superiore

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

Posizione

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

Modalità Riproduzione automatica

Consente di avviare automaticamente la riproduzione del file selezionato.

Riproduci il file audio selezionato

Consente di riprodurre il file audio selezionato.

Cerca

Se questo pulsante è attivato, è possibile inserire del testo nel campo di ricerca.

Elenco dei tipi di file

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

Struttura ad albero delle cartelle

Visualizza le cartelle disponibili sul computer utilizzato.

Cartelle preferite

È possibile aggiungere le proprie cartelle preferite trascinandole dalla struttura ad albero. Ciascun tipo di file dispone di una propria cartella dei preferiti.

Elenco dei file

Visualizza le seguenti informazioni relative a ciascun file:

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

Crea cartella

Consente di creare una nuova cartella. Fare clic-destro nell'elenco dei file e selezionare **Crea cartella**.

Regioni audio

Se il file selezionato contiene dei marker delle regioni, le regioni vengono visualizzate nella sezione **Regioni audio**. È possibile trascinare le regioni in una traccia.

LINK CORRELATI

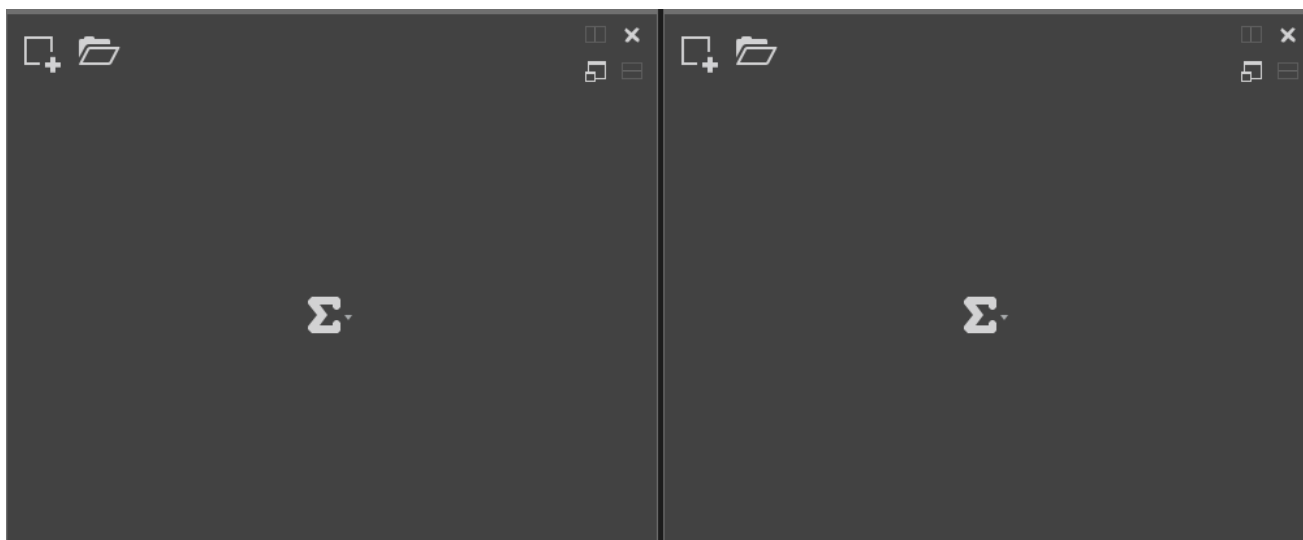
[Scheda Cartelle](#) a pag. 61

Gruppi di schede

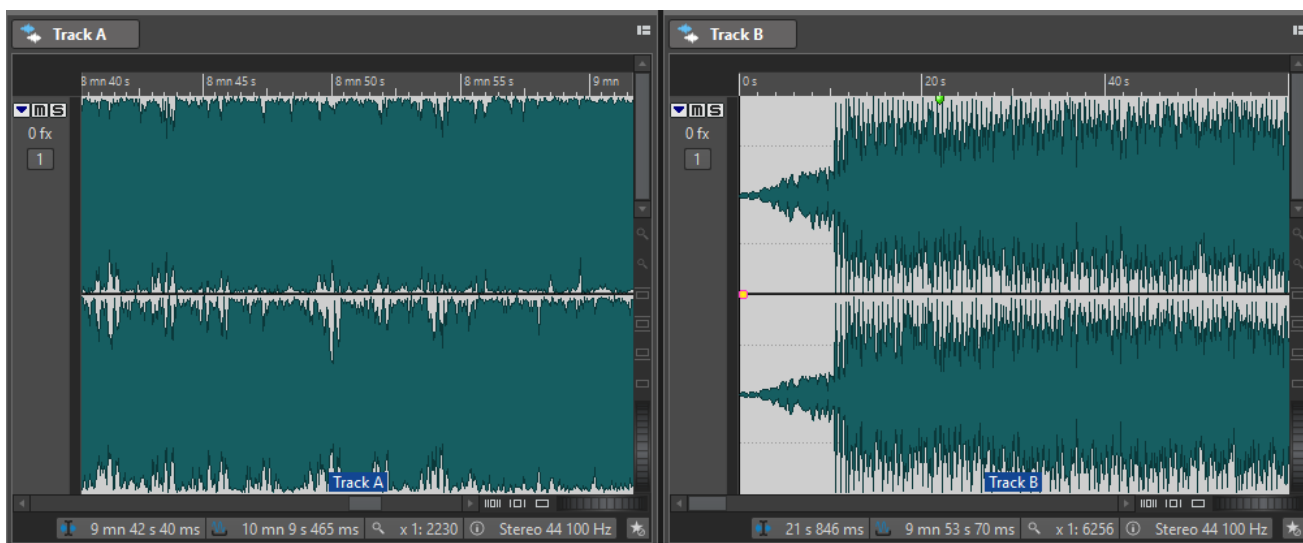
Grazie ai gruppi di schede è possibile visualizzare contemporaneamente il contenuto di file, finestre degli strumenti di utility o indicatori differenti, senza dover navigare tra le diverse finestre. Ciascun gruppo di schede dispone di contenuti propri e di una linguetta distintiva.

È possibile disporre di due gruppi di schede file.

Gruppi di schede file vuoti



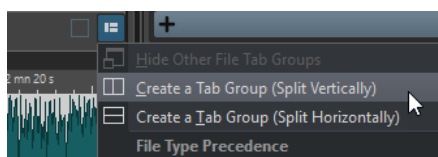
Gruppi di schede file con montaggi audio



Creazione di gruppi di schede file

PROCEDIMENTO

1. Nella parte superiore-destra della finestra relativa a una scheda file, aprire il menu a tendina **Gruppo di schede**.



2. Selezionare **Crea un gruppo di schede (suddividi verticalmente)** o **Crea un gruppo di schede (suddividi orizzontalmente)**.

Creazione di gruppi di schede file all'interno di gruppi di schede vuoti

PROCEDIMENTO

- Nella parte superiore-destra di un gruppo di schede file vuoto, fare clic su **Crea un gruppo di schede (suddividi verticalmente)** o su **Crea un gruppo di schede (suddividi orizzontalmente)**.

Utilizzo dei gruppi di schede

Il pulsante **Gruppo di schede** situato nella parte superiore-destra della finestra di ciascuna scheda consente di massimizzare, spostare e chiudere i gruppi di schede. Le schede hanno usi diversi a seconda del tipo di finestra.

Gruppi di schede delle finestre degli strumenti di utility

- Per nascondere un gruppo di schede delle finestre degli strumenti di utility, aprire il menu a tendina **Opzioni dei gruppi di schede delle finestre degli strumenti di utility** e selezionare **Nascondi tutto**.

- Per riordinare le schede contenute in un gruppo di schede, trascinare ciascuna scheda desiderata in una nuova posizione nella barra delle schede.
- Per ancorare il gruppo di schede in un'altra posizione, aprire il menu a tendina **Opzioni dei gruppi di schede delle finestre degli strumenti di utility** e selezionare **Ancora il gruppo di schede in un punto qualsiasi**. A questo punto è possibile selezionare dove ancorare il gruppo di schede.

Gruppi di schede file

- Per chiudere un gruppo di schede file, fare clic sul pulsante **Gruppo di schede** e selezionare **Nascondi tutto**.
- Per riordinare le schede contenute in un gruppo di schede, trascinare ciascuna scheda desiderata in una nuova posizione nella barra delle schede.
- Per spostare una scheda in un altro progetto, trascinarla nel progetto desiderato.
- Per incollare i contenuti di una scheda in un file audio, trascinare la scheda sulla forma d'onda. La scheda è inserita nella posizione del cursore.
- Per massimizzare il gruppo di schede file attivo, aprire il menu a tendina **Opzioni del gruppo di schede file** e selezionare **Nascondi gli altri gruppi di schede file**.
Per visualizzare tutti i gruppi di schede file, aprire il menu a tendina **Opzioni del gruppo di schede file** e selezionare **Visualizza gli altri gruppi di schede file**.
È inoltre possibile fare doppio-clic sull'intestazione di un gruppo di schede file per visualizzare/nascondere gli altri gruppi di schede file.

File di picco

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

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

Ricostruzione delle visualizzazioni dei picchi

Solitamente, i file di picco vengono aggiornati automaticamente quando la relativa data è antecedente a quella del file audio. Tuttavia, può accadere che la data del file audio non venga aggiornata automaticamente. In questo caso, è possibile forzare la ricostruzione del file di picco.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Vista**.
 2. Nella sezione **Picchi**, fare clic su **Ricostruisci la visualizzazione**.
-

File compagno

I file compagno (estensione `.vs`) contengono i preset della **Sezione Master** e le impostazioni di visualizzazione per i file audio. Se questa funzione è attiva quando si salva un file, le impostazioni vengono ricreate la volta successiva che si carica il file.

I file compagno sono disponibili solamente nell'**Editor audio**.

Le seguenti impostazioni di visualizzazione sono incluse nei file compagno:

- Dimensione e posizione della finestra

- Livello di ingrandimento
- Posizione dello scorrimento

Salvataggio dei file compagno in un'altra posizione

Di default, i file compagno vengono salvati nella stessa posizione del file audio. Tuttavia, è possibile selezionare un'altra posizione di salvataggio file.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Cartelle**.
 2. Fare clic su **File compagno** e specificare un'altra posizione file.
-

Precisione del processamento

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

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

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

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

NOTA

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

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

LINK CORRELATI

[File temporanei](#) a pag. 61

[Scheda Audio](#) a pag. 276

La finestra Area lavoro

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

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

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

Elementi della finestra Area lavoro

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

- Una barra dei menu
- Gruppi di schede per inserire i file da modificare. È possibile spostare il contenuto di una scheda in un'altra scheda, creare una nuova scheda vuota, visualizzare il percorso del file e accedere ad altre funzioni tramite clic-destro.
- Un set di finestre degli strumenti di utility. Gli strumenti effettivamente disponibili dipendono dal tipo di file al quale si sta lavorando. Le finestre degli strumenti di utility possono essere attivate/disattivate singolarmente.

Editor audio

L'**Editor audio** offre una serie di strumenti di utility e di funzioni per l'esecuzione di operazioni di editing dell'audio con precisione al singolo campione, per eseguire analisi audio ad elevata qualità e per il processamento.

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

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

LINK CORRELATI

[Modifica dei file audio](#) a pag. 79

Montaggio audio

Nella finestra **Montaggio audio** è possibile assemblare le clip audio in un montaggio. È possibile disporre, modificare e riprodurre delle clip sia nelle tracce stereo sia in quelle mono.

Le funzionalità includono effetti basati su clip e tracce, automazione volume e panoramica, nonché funzioni di dissolvenza incrociata e dissolvenza ad ampio intervallo.

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

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

LINK CORRELATI

[Montaggio audio](#) a pag. 138

Editor dei podcast

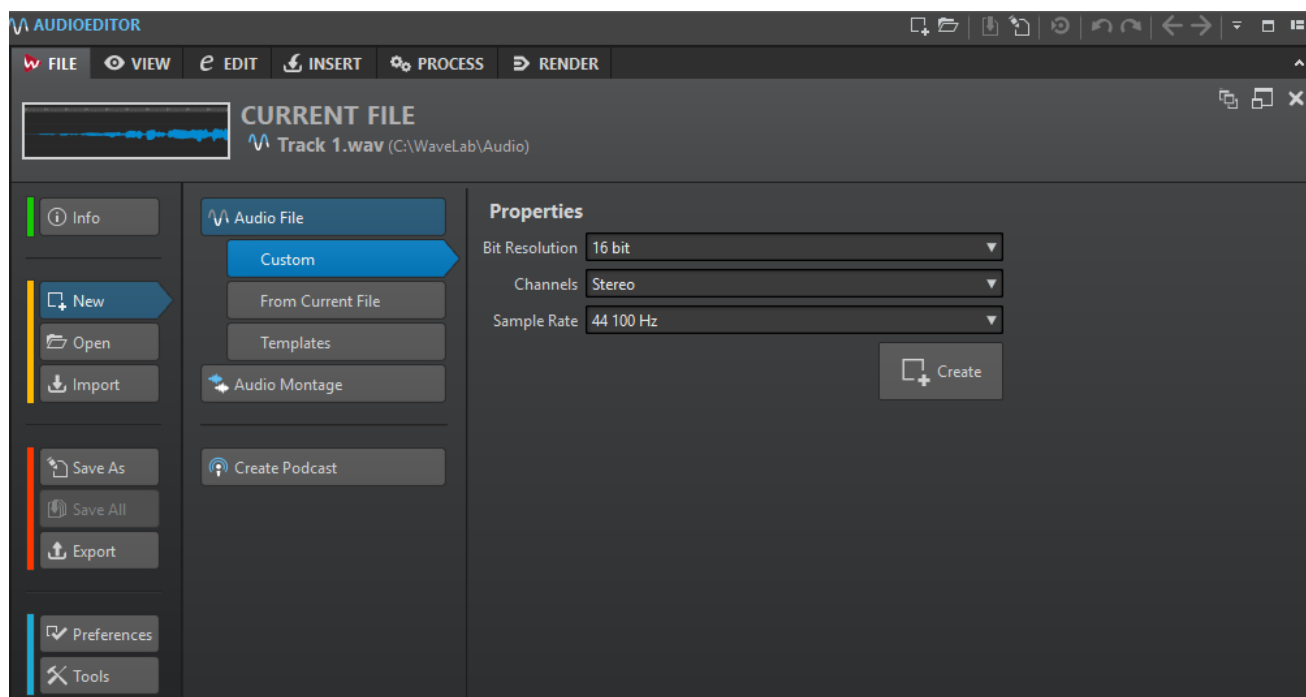
Nell'**Editor dei podcast** è possibile assemblare, definire e pubblicare il proprio podcast su internet.

LINK CORRELATI

[Podcast](#) a pag. 252

Scheda File

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



Info

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

Nuovo

Consente di creare file audio, montaggi audio o podcast. È possibile creare dei nuovi file o utilizzare un modello.

Apri

Consente di aprire file audio, montaggi audio o podcast.

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

Importa

Consente di aprire diversi formati file. Sono supportati i seguenti formati:

- Aggiungi file al montaggio
- Audio sconosciuto

È inoltre possibile importare delle tracce CD audio da un CD audio.

Salva con nome

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

Salva tutto

Consente di salvare contemporaneamente tutti i file modificati del progetto. L'elenco dei file offre una vista panoramica di tutti i file che sono stati modificati.

È possibile utilizzare il filtro per visualizzare tutti i file modificati, solamente i file audio o solamente i montaggi audio.

Export

Consente di renderizzare il file attivo e caricarlo su SoundCloud.

Preferenze

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

- **Globale**
- **Connessioni audio**
- **Scorciatoie**
- **Plug-in**
- **Dispositivi di controllo remoto**
- **Cartelle**
- **File audio**
- **Montaggi audio**

Strumenti

Consente di accedere ai seguenti strumenti di utility:

- **CD/DVD dati**
- **Conversione batch**

LINK CORRELATI

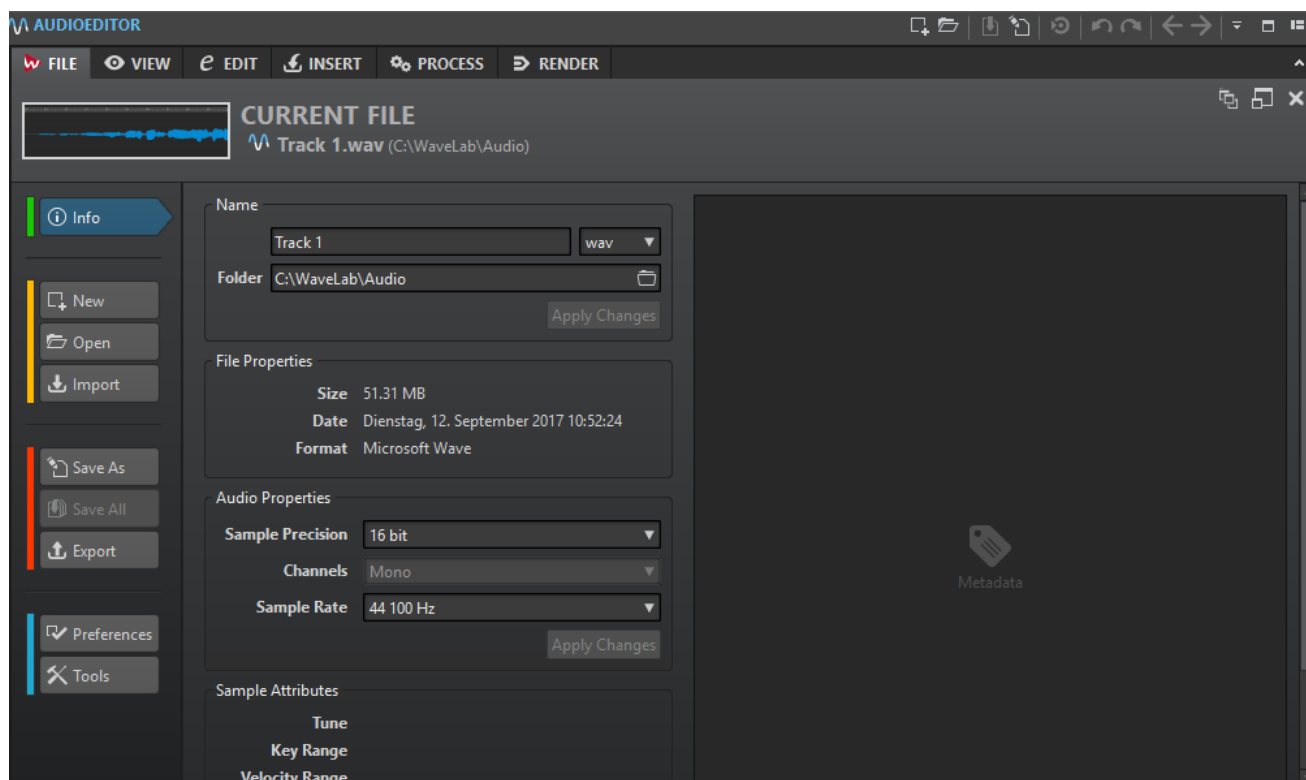
[Scheda Info](#) a pag. 30

[Configurazione WaveLab Elements](#) a pag. 274

Scheda Info

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

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



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

Nome

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

Proprietà dei file

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

Proprietà audio

Per i file audio, vengono visualizzati la profondità in bit, i canali e la frequenza di campionamento del file attivo.

Per i montaggi audio, vengono visualizzati la modalità, i canali e la frequenza di campionamento del file attivo.

È possibile modificare questi attributi.

Attributi dei campioni (solo file audio)

Visualizza gli attributi musicali tonalità, intervallo di tonalità e intervallo di velocity.

Meta-dati

Visualizza i meta-dati del file attivo.

Copia negli appunti

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

Individua in Esplora file/MacOS Finder

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

Elimina

Elimina il file attivo.

Finestre degli strumenti

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

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

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

Apertura e chiusura delle finestre degli strumenti di utility

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

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

Finestre degli indicatori di analisi e misura

WaveLab Elements contiene un'ampia varietà di indicatori audio che è possibile utilizzare per il monitoraggio e l'analisi dell'audio. Gli indicatori possono essere utilizzati per monitorare l'audio durante la riproduzione, la renderizzazione e la registrazione. Inoltre è possibile utilizzarli per analizzare le sezioni audio una volta che la riproduzione è stata arrestata.

È possibile accedere alle finestre degli indicatori tramite il menu **Indicatori audio**.

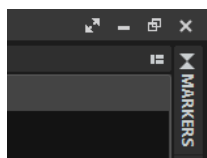
Apertura e chiusura delle finestre degli indicatori di analisi e misura

È possibile chiudere tutte le finestre degli indicatori non necessarie per il proprio progetto.

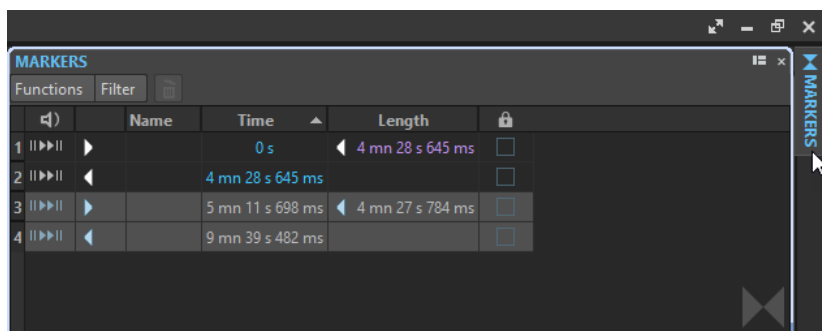
- Per aprire una finestra degli indicatori audio, selezionare **Indicatori audio** e selezionare una delle finestre.
- Per chiudere una finestra degli indicatori ancorata, fare clic-destro sulla rispettiva scheda e selezionare **Nascondi**.
- Per chiudere una finestra degli indicatori non ancorata, fare clic sul rispettivo pulsante **X**.

Finestre scorrevoli

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



Scheda di una finestra a scorrimento



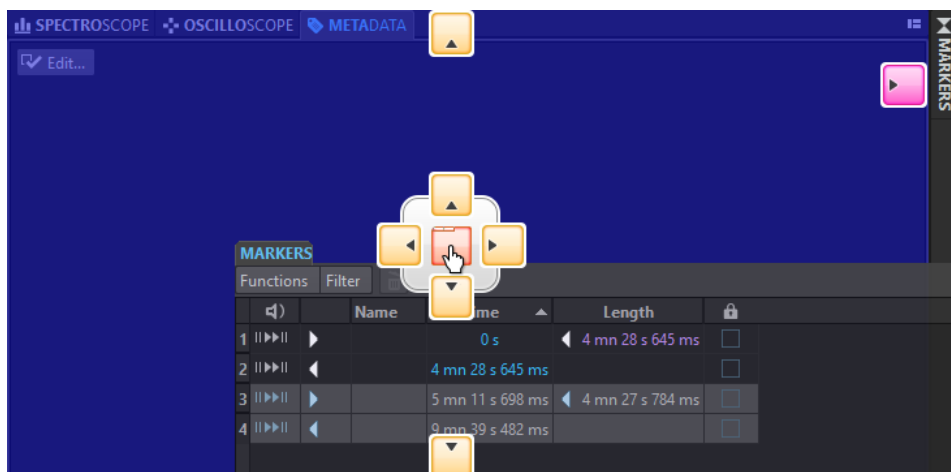
Una finestra a scorrimento aperta

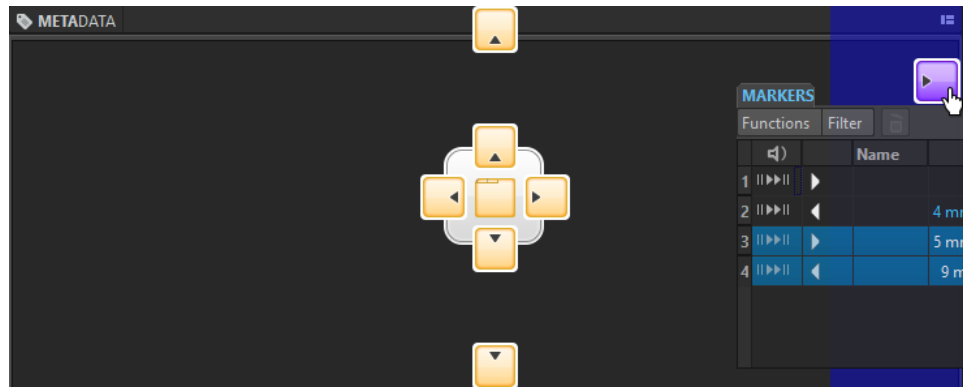
Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori

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

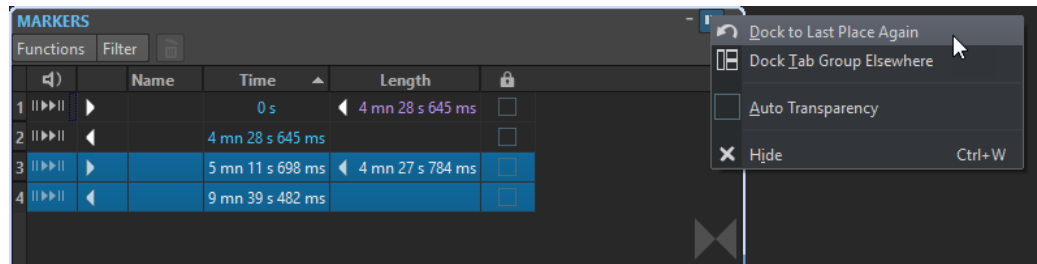
- Per disancorare una finestra degli strumenti di utility o degli indicatori, trascinare la scheda corrispondente in un'altra posizione. La finestra diventa quindi fluttuante e può essere spostata liberamente.
- Per ancorare una finestra degli strumenti di utility o degli indicatori, fare clic e tenere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

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





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



LINK CORRELATI

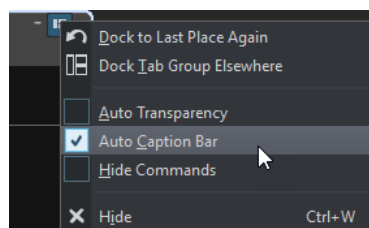
[Finestre scorrevoli](#) a pag. 32

Nascondere la barra del titolo nelle finestre degli indicatori fluttuanti

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

PROCEDIMENTO

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



Barra dei comandi

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



Nuovo

Consente di creare un file audio, un montaggio audio o un podcast. È possibile creare dei nuovi file o utilizzare un modello.

Apri

Consente di aprire un file audio, un montaggio audio o un podcast.

Salva

Salva il file attivo.

Salva con nome

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

Attiva un aggiornamento in Cubase

Aggiorna il progetto di Cubase nel caso in cui il file attivo era stato aperto utilizzando l'opzione **Modifica in WaveLab**.

Annulla

Consente di annullare le modifiche.

Ripeti

Consente di ripetere le modifiche precedentemente annullate.

Naviga indietro/Naviga in avanti

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

Personalizza la barra dei comandi

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

Massimizza la finestra

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

Opzioni di layout

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

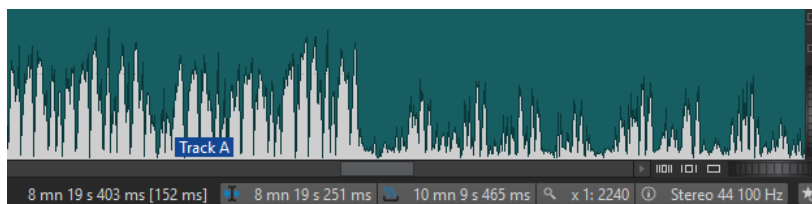
LINK CORRELATI

[WaveLab Exchange](#) a pag. 250

Barra di stato

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

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



Tempo/Livello (dB)

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

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

Informazioni audio nella posizione del cursore di modifica

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

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

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

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

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

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

Indicatore dell'ingrandimento

Consente di visualizzare il fattore di ingrandimento corrente.

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

Indicatore delle note del campionario (solo Editor audio)

Indica la nota del file audio corrente (se definita). Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra **Attributi dei campioni**.

Proprietà dei file audio/Proprietà dei montaggi audio

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

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

Bypass della Sezione Master

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

Informazioni sulle operazioni di background

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



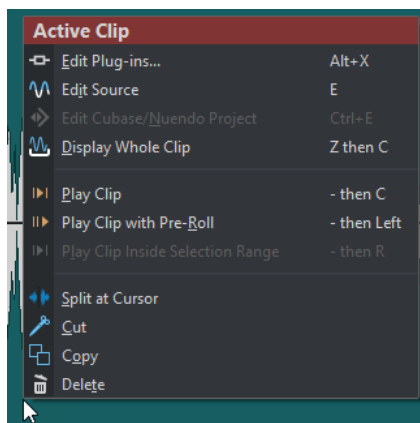
Menu contestuali

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

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

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

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



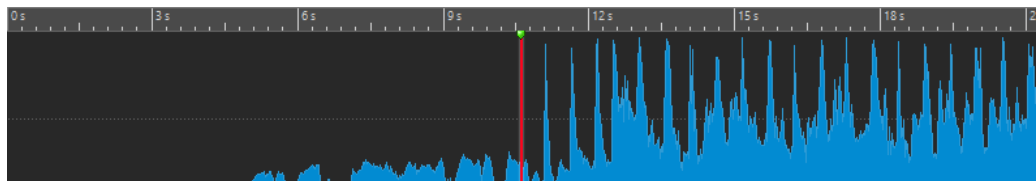
Menu contestuale nella finestra di montaggio

Righello del tempo e Righello del livello

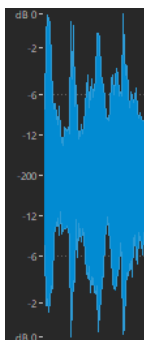
Nell'**Editor audio**, è possibile visualizzare un righello del tempo e un righello del livello all'interno della finestra della forma d'onda. Nella finestra **Montaggio audio**, è possibile visualizzare un righello del tempo nella finestra di montaggio.

È possibile determinare le unità di tempo e livello visualizzate dai righelli.

Righello del tempo



Righello del livello (solo Editor audio)



Opzioni del righello del tempo e del righello del livello

È possibile specificare separatamente i formati del tempo e del livello (ampiezza) per ciascun righello in ciascuna finestra della forma d'onda e i formati del tempo per ciascun righello nella finestra di montaggio, facendo clic-destro sul righello e selezionando un formato dal menu a tendina.

Menu Righello del tempo

Timecode

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

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

Orologio

Consente di visualizzare le unità di tempo.

Campioni

Visualizza le posizioni sotto forma di numero di campioni. Il numero di campioni per secondo dipende dalla frequenza di campionamento del file audio. Ad esempio, a 44,1 kHz, ci sono 44.100 campioni per secondo.

Misure e beat

Visualizza misure e beat.

Dimensione file (solo Editor audio)

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

Visualizza la griglia (solo finestra Montaggio audio)

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

Formato tempo

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

Salva le impostazioni correnti come default

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

Imposta l'origine del righello all'inizio del file

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

Imposta l'origine del righello al cursore

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

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 40

Menu Righello del livello (solo Editor audio)

dB

Consente di impostare il formato del livello sui decibel.

+/-100%

Consente di impostare il formato del livello sulla percentuale.

Normalizzato +1 / -1

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

Intervallo 16 bit

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

Intervallo 24 bit

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

Salva le impostazioni correnti come default

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

Lavorare con una visualizzazione basata su un indicatore

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

PROCEDIMENTO

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

Impostazione della posizione del cursore di modifica

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

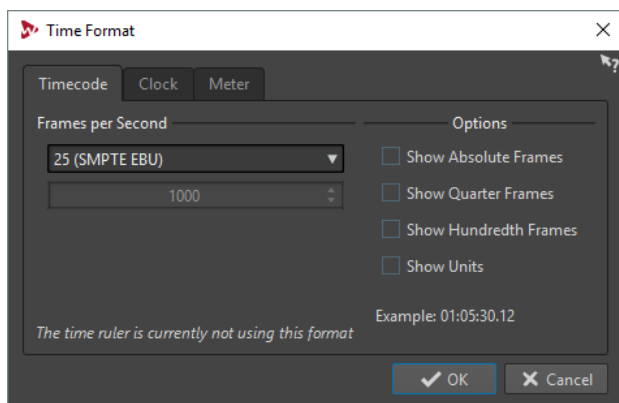
Il cursore di modifica può essere spostato in diversi modi:

- Fare clic in un punto della finestra della forma d'onda o di montaggio oppure sul righello del tempo. Se è stata effettuata una selezione, fare clic sul righello del tempo per impedire la deselezione.
- Fare clic e trascinare il cursore sul righello del tempo.
- Utilizzare i controlli di trasporto.
- Nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Vista** e utilizzare le opzioni disponibili nella sezione **Cursore**.
- Utilizzare i tasti freccia.
- Fare doppio-clic su un marker.

Finestra di dialogo Formato tempo

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

- Per aprire la finestra di dialogo **Formato tempo**, fare clic-destro sul righello nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** e selezionare **Formato tempo**.
Nell'**Editor audio** è possibile definire formati del tempo diversi per la vista panoramica e la vista principale.



Scheda Timecode

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

Fotogrammi (frame) al secondo

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

Mostra frame assoluti

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

Mostra quarti di frame

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

Mostra centesimi di frame

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

Mostra unità

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

Scheda Orologio

In questa scheda, è possibile configurare l'aspetto dell'opzione **Orologio**.

Mostra unità

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

Compatto

Consente di visualizzare il tempo senza indicatori di unità.

Scheda Indicatore

In questa scheda, è possibile configurare l'aspetto dell'opzione **Misure e battiti**.

Indicazione metrica

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

Tempo

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

Unità per nota da un quarto

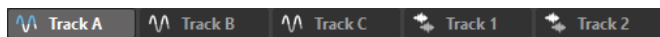
Consente di regolare il numero di unità per ciascuna nota da un quarto. Queste vengono utilizzate per visualizzare il tempo compatibile con il proprio sequencer.

Gestione delle schede

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

Schede file

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



Aggiungi a

Consente di aggiungere il file attivo a un altro editor.

Chiudi

Consente di chiudere la scheda attiva.

Chiudi tutto tranne questo

Consente di chiudere tutti i file eccetto quello attivo.

Chiudi tutti i file audio

Chiude tutti i file audio.

Info

Consente di visualizzare delle informazioni relative al file attivo.

Individua in Esplora file/MacOS Finder

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

Copia negli appunti

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

File recenti

Consente di aprire i file utilizzati di recente.

Attivare la modalità a schermo intero

PROCEDIMENTO

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

Reiniziare il layout di default di un'area lavoro

PROCEDIMENTO

- Selezionare **Area lavoro** > **Reinizia il layout di default**.
-

Gestione dei progetti

Apertura dei file

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Apri**.
 2. Selezionare il tipo di file che si desidera aprire.
Ad esempio, selezionare **File audio**.
 3. Dal browser dei file, selezionare il file che si desidera aprire.
 4. Fare clic su **Apri**.
-

Apertura di file dagli appunti

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

PROCEDIMENTO

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

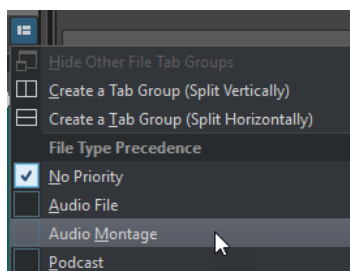
RISULTATO

I file si aprono in nuove schede file.

Apertura automatica dei file in un gruppo di schede dedicato

È possibile specificare un tipo di file prioritario per ciascun gruppo di schede. I file che si aprono al termine del processo di renderizzazione, i file audio che vengono aperti da un montaggio audio o i file che si aprono tramite Esplora file/MacOS Finder vengono automaticamente aperti nel gruppo di schede corrispondente per questo specifico tipo di file.

- Per specificare un tipo di file prioritario per un gruppo di schede, fare clic su **Opzioni del gruppo di schede file** nell'intestazione di un gruppo di schede e selezionare un tipo di file.



Modifica dei valori

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

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

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

Operazioni di trascinamento

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

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

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

NOTA

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

- Per riposizionare una scheda all'interno del proprio gruppo a schede, trascinarla orizzontalmente. Per spostare una scheda in un'altra finestra, trascinarla verticalmente.
- Per aprire un file, trascinarlo sulla barra delle schede dalla finestra del **Browser dei file** di WaveLab Elements, dal browser dei file del sistema operativo utilizzato o da un'altra applicazione.
- Per creare una copia di un file, trascinare la relativa scheda verticalmente in un'altra posizione della barra delle schede, quindi premere **Ctrl/Cmd** e rilasciare il pulsante del mouse.
- È possibile ancorare e disancorare le finestre degli strumenti di utility e le finestre degli indicatori mediante trascinamento.

LINK CORRELATI

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

Trascinamento nell'Editor audio e nella finestra Montaggio audio

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

Trascinamento nella finestra podcast

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

Trascinamento nella Sezione Master

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

Annullare e ripetere le azioni

È possibile annullare e ripetere un numero di passaggi indefinito. L'unica limitazione è data dallo spazio su disco disponibile.

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

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

Navigazione all'indietro e in avanti

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

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

Operazioni di ingrandimento

Ingrandimento orizzontale

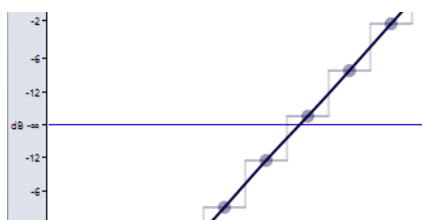
- Quando si diminuisce al massimo l'ingrandimento, l'intero file occupa la finestra.
- Quando si aumenta al massimo l'ingrandimento, ciascun campione occupa numerosi pixel sullo schermo. Questo consente una modifica accurata della forma d'onda a livello del singolo campione.

Ingrandimento verticale

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

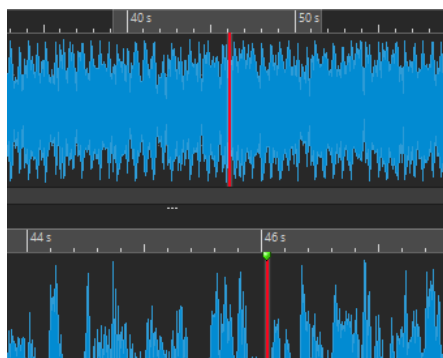
Elevato livello di ingrandimento

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

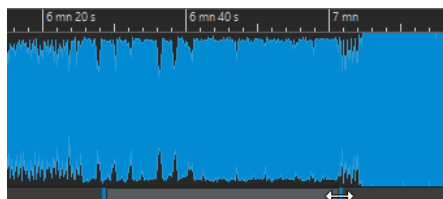


Ingrandimento nelle sezioni panoramica e vista principale (solo Editor audio)

- È possibile ottenere diversi livelli di ingrandimento nelle sezioni panoramica e vista principale. Nella panoramica, un indicatore di intervallo nel righello del tempo indica quale sezione del file viene visualizzata nella vista principale.
- Per regolare il livello di ingrandimento, trascinare i bordi dell'indicatore di intervallo.
- Per scorrere la vista principale, trascinare l'indicatore dell'intervallo. L'indicatore di intervallo si trova nella parte superiore della vista d'insieme.

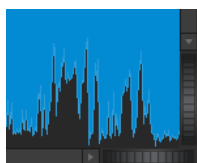


- Per regolare il livello di ingrandimento tramite la barra di scorrimento, trascinarne i bordi.



Ingrandimento tramite i controlli di zoom

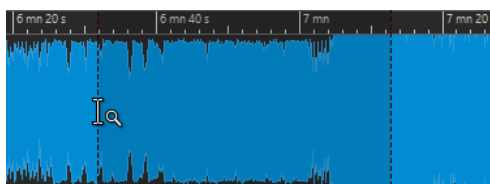
Sia la vista principale sia quella d'insieme dispongono di controlli di zoom orizzontale e verticale.



- Per eseguire un ingrandimento in senso orizzontale, fare clic sul controllo **Ingrandimento orizzontale** e trascinare verso sinistra o verso destra oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per ingrandire in senso verticale, fare clic sul controllo **Ingrandimento verticale** e trascinare verso l'alto o verso il basso oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per eliminare completamente l'ingrandimento, fare doppio-clic sui controlli di ingrandimento.

Operazioni di ingrandimento per mezzo dello strumento Ingrandimento

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



Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella vista principale

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

PROCEDIMENTO

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

Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella panoramica

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

PROCEDIMENTO

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

RISULTATO

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

Ingrandimento mediante l'utilizzo del mouse

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

- Per ingrandire orizzontalmente, nella finestra della forma d'onda o di montaggio, posizionare il cursore del mouse sul righello del tempo, fare clic e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per ingrandire orizzontalmente mantenendo la posizione del cursore, posizionare il cursore del mouse sul righello del tempo, premere **Shift** e trascinare verso l'alto o verso il basso.
A questo scopo è possibile utilizzare anche la rotellina del mouse. Premere **Ctrl/Cmd-Shift**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina.
- Per eseguire un ingrandimento in senso orizzontale intorno alla posizione del cursore utilizzando la rotellina del mouse, premere **Ctrl/Cmd**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina.
- Per eseguire un ingrandimento in senso orizzontale intorno alla posizione del cursore di modifica, premere **Ctrl/Cmd-Shift**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina del mouse.
- Per eseguire un ingrandimento in senso verticale utilizzando la rotellina del mouse, premere **Shift**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina.

Solo Editor audio

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

Ingrandimento tramite la tastiera

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

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

LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 274

Opzioni di ingrandimento

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

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

Tempo

Aprire un menu a tendina che consente di regolare il fattore di zoom in modo da visualizzare l'intervallo temporale selezionato. L'opzione **Ingrandimento 1:1** consente di impostare il fattore di ingrandimento in modo tale che un pixel sullo schermo rappresenti un campione.

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

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

Ingrandimento

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

Ingrandisci la selezione

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

Visualizza l'intera clip (solo finestra Montaggio audio)

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

Visualizza tutto

Visualizza l'intero intervallo audio.

Microscopio

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

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

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

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

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

Livello

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

Ottimizza l'ingrandimento verticale (solo Editor audio)

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

Riporta lo zoom a 0 dB

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

Ingrandimento verticale/Riduzione ingrandimento verticale

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

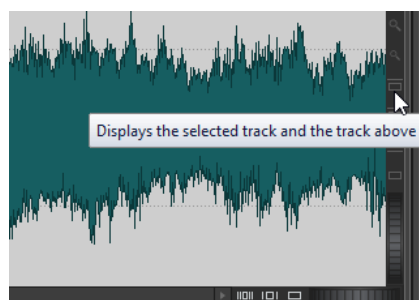
Operazioni di zoom nei montaggi audio

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

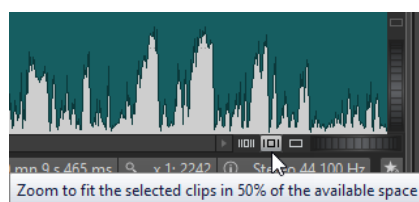
Pulsanti di ingrandimento nella finestra Montaggio audio

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

- Per visualizzare solo la traccia selezionata oppure anche le tracce sotto e/o sopra la traccia selezionata, fare clic sui pulsanti corrispondenti.



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

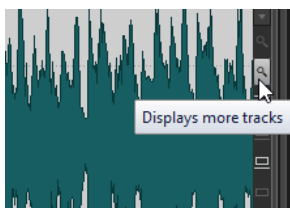


- Per selezionare un'area specifica, fare clic su **Ctrl/Cmd**, quindi trascinare il rettangolo di selezione sopra le tracce e le clip che si desidera ingrandire.

Visualizzazione di un numero maggiore o minore di tracce

Il numero di tracce visualizzate nella finestra **Montaggio audio** può essere modificato utilizzando i controlli di ingrandimento presenti nell'angolo inferiore destro della finestra di montaggio.

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



- Per visualizzare un numero inferiore di tracce, fare clic sull'icona a lente di ingrandimento più grande.
- Per fare in modo che un singola traccia occupi l'intera finestra di montaggio, fare clic sul pulsante numerato nell'area dei controlli traccia e selezionare **Ingrandimento** dal menu a tendina.
È anche possibile fare clic-destro sull'area inferiore di una traccia e selezionare **Visualizza l'intera clip** dal menu a tendina.

Preset

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

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

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

Salvataggio di un preset

PROCEDIMENTO

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

Caricamento dei preset

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

PROCEDIMENTO

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

Modifica di un preset

È possibile modificare un preset e salvare le modifiche effettuate.

PROCEDIMENTO

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

Eliminazione di un preset

PROCEDIMENTO

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

Salvataggio e ripristino di preset temporanei

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

Salvataggio temporaneo dei preset

PROCEDIMENTO

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

Ripristino di preset temporanei

PROCEDIMENTO

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

Operazioni sui file

File utilizzati di recente

Tutti i file utilizzati di recente in WaveLab Elements sono salvati in un elenco. In questo modo l'accesso ai progetti recenti è più rapido. È possibile aprire i file utilizzati di recente tramite il menu **File**.

Apertura di file utilizzati di recente

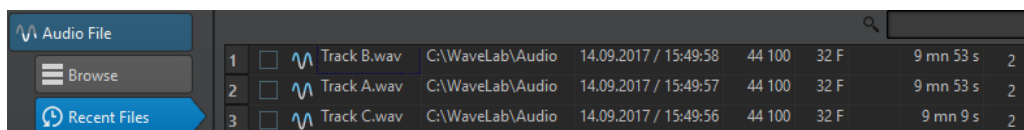
PROCEDIMENTO

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

Scheda File recenti

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

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



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	

Visualizza solamente i file creati da WaveLab Elements

Consente di visualizzare solo i file che non sono stati aperti da quando sono stati creati da WaveLab Elements. Ad esempio, un file renderizzato presenta questo stato fino all'apertura.

Campo di ricerca

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

Rimuovi i file non esistenti

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

Rimuovi i file selezionati

Consente di rimuovere tutti i file selezionati dall'elenco.

Apri

Consente di aprire i file selezionati.

Filtraggio di file utilizzati di recente in base al nome

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

- Per specificare se utilizzare la colonna **Nome** o **Percorso**, fare clic rispettivamente sull'intestazione della colonna **Nome** o **Percorso**.
- Per cercare un file, inserire il testo che si desidera cercare nel campo di ricerca.
- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco dei file utilizzati di recente, premere **Freccia giù**.
- Per portare il focus dall'elenco dei file utilizzati di recente al campo di ricerca, premere **Ctrl/Cmd-F**.

Impostazione del numero di file utilizzati di recente da visualizzare

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Globale**.
 2. Nella finestra **Preferenze globali**, selezionare la scheda **Visualizzazione**.
 3. Nella sezione **Storia**, definire il numero massimo di elementi da elencare nel menu **File recenti**.
-

Le opzioni Salva e Salva con come

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

NOTA

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

Scheda Colori

L'angolo colorato della scheda consente di verificare se si tratta o meno di un file salvato e se il file è stato renderizzato in Cubase.

Bianco

Il file non è modificato.

Verde (solo Editor audio)

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

Rosso

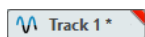
Il file è stato modificato e le modifiche non sono ancora state salvate.

Giallo

Il file è stato renderizzato in Cubase.

Indicatore di modifiche non salvate

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



Salvataggio di più file alla volta

È possibile salvare alcuni o tutti i file aperti in una volta.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra **File** e fare clic su **Salva tutto**.
 2. Selezionare i file che si desidera salvare.
 3. Fare clic su **Salva**.
-

Salvataggio di copie dei file

È possibile salvare delle copie dei file sui quali si sta lavorando.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File** > **Salva con nome**.
 2. Specificare un nome e una posizione.
 3. Fare clic-destro su **Salva** e selezionare **Salva copia**.
-

Ritorno alla versione del file salvata

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

PROCEDIMENTO

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

RISULTATO

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

Backup automatici

È possibile creare automaticamente delle copie di backup dei propri file.

Ad esempio, se si seleziona **Salva con nome** e si specifica un nome di file già utilizzato in tale cartella, verrà richiesto se si desidera sostituire il file esistente o sostituire il file esistente e rinominare il vecchio file. Se si fa clic su **Sostituisci e mantieni la vecchia versione**, il nome di

backup del file audio che viene sostituito corrisponderà al nome originale, con l'estensione `.bak` aggiunta alla fine.

Salvataggio dei montaggi audio

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

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

LINK CORRELATI

[Rinomina dei file](#) a pag. 60

[Le opzioni Salva e Salva con come](#) a pag. 54

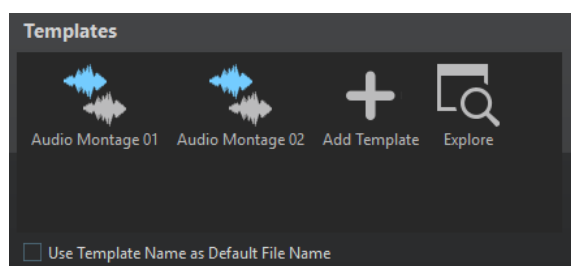
Modelli

È possibile salvare le impostazioni dei file utilizzati regolarmente sotto forma di modelli. I modelli sono utili quando si creano nuovi file audio, montaggi audio o podcast.

Scheda Modelli

Questa scheda visualizza tutti i modelli e consente di creare e aprire dei modelli.

- Per aprire la scheda **Modelli**, selezionare **File > Nuovo**, selezionare un tipo di file e fare clic su **Modelli**.



Elenco dei modelli disponibili

Consente di visualizzare l'elenco di tutti i modelli salvati.

Aggiungi modello

Consente di aggiungere un nuovo modello o aggiornare un modello esistente.

Esplora

Consente di aprire la cartella in cui sono posizionati i file dei modelli. In questa cartella è possibile rinominare ed eliminare i modelli.

Usa il nome del modello come nome file di default

Se questa opzione è attivata e si fa clic su **Aggiungi modello**, viene creato un nuovo file che utilizza il nome del modello. Se questa opzione è disattivata, il nuovo file sarà «senza titolo».

Creazione di modelli

È possibile creare un modello a partire da un montaggio audio, file audio o podcast attivi e utilizzarlo come base per i nuovi file creati.

PREREQUISITI

Selezionare il file sul quale si desidera basare il proprio modello.

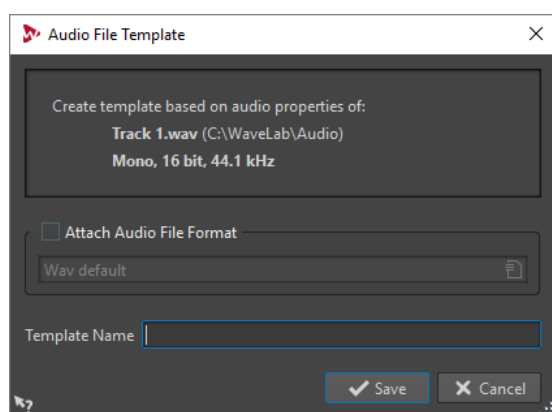
PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
 2. Selezionare il tipo di file per il quale si desidera creare un modello.
 3. Fare clic su **Modelli**.
 4. Nella scheda **Modelli**, eseguire una delle seguenti operazioni.
 - Per creare un nuovo modello, fare clic su **Aggiungi modello**, definire le impostazioni desiderate e fare clic su **Crea**.
 - Per aggiornare un modello esistente, fare clic su **Aggiungi modello**, inserire il nome del modello che si desidera aggiornare e fare clic su **Crea**.
 5. Facoltativo: se si intende utilizzare il nome del modello come nome file di default, attivare l'opzione **Usa il nome del modello come nome file di default**.
 6. Durante il salvataggio o l'aggiornamento di un modello del file audio o del montaggio audio, è possibile configurare impostazioni aggiuntive.
 - Quando si salva un modello di un file audio viene visualizzata la finestra di dialogo **Modello del file audio**. In questa finestra è possibile selezionare se WaveLab Elements deve allegare o meno un formato file audio.
 - Quando si salva un modello di un montaggio audio si apre la finestra di dialogo **Modelli dei montaggi audio**. In questa finestra di dialogo è possibile selezionare se includere o meno plug-in, clip e/o marker delle tracce. Si può inoltre decidere se WaveLab Elements deve allegare o meno un formato file audio.
-

Finestra di dialogo Modello del file audio

La finestra di dialogo **Modello del file audio** consente di visualizzare le proprietà audio del modello in corso di creazione. È inoltre possibile definire se associare sempre una specifica configurazione file audio con meta-dati opzionali durante la creazione di un modello di file audio oppure no.

- Per aprire la finestra di dialogo **Modello del file audio**, selezionare **File > Nuovo**, fare clic su **File audio**, quindi fare clic su **Modelli**. Nella scheda **Modelli**, fare clic su **Aggiungi modello**.



Allega il formato del file audio

Se questa opzione è attivata, ogni volta che si aprono le finestre di dialogo **Renderizza** o **Salva con nome**, la configurazione del file audio specificata di seguito viene proposta di default.

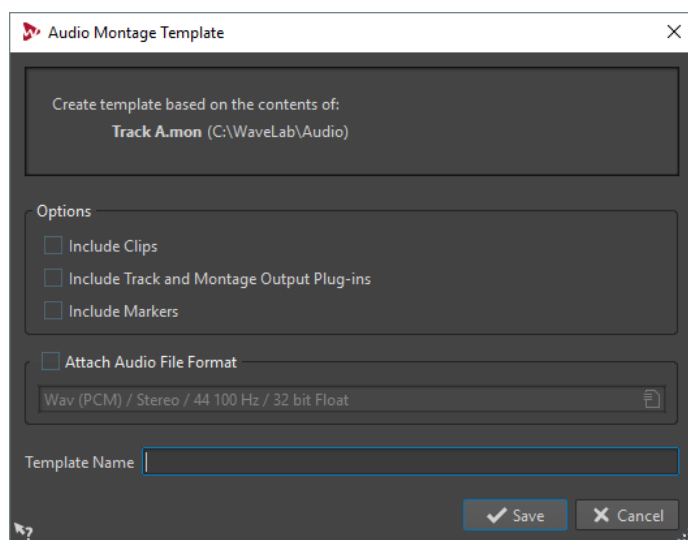
Nome del modello

Consente di inserire un nome per il modello.

Finestra di dialogo Modelli dei montaggi audio

Nella finestra di dialogo **Modelli dei montaggi audio**, è possibile regolare una serie di opzioni durante la creazione di un modello di montaggio audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Modelli dei montaggi audio**, selezionare **File > Nuovo**, fare clic su **Montaggio audio**, quindi fare clic su **Modelli**. Nella scheda **Modelli**, fare clic su **Aggiungi modello**.



Includi le clip

Se questa opzione è attivata, le clip vengono salvate nel modello.

Includi i plug-in delle tracce e dell'uscita master

Se questa opzione è attivata, i plug-in delle tracce e dell'uscita master vengono salvati nel modello.

Includi i marker

Se questa opzione è attivata, i marker vengono salvati nel modello.

Allega il formato del file audio

Se questa opzione è attivata, ogni volta che si apre la finestra di dialogo **Renderizza**, la configurazione del file audio specificata di seguito viene proposta di default.

Nome del modello

Consente di inserire un nome per il modello.

Creazione di file dai modelli

È possibile creare un file da un modello per utilizzarne le impostazioni.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.

2. Selezionare il tipo di file che si desidera creare.
 3. Fare clic su **Modelli**.
 4. Dall'elenco dei modelli disponibili, selezionare il modello che si desidera utilizzare come base per il nuovo file.
-

Eliminazione dei modelli

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
 2. Selezionare il tipo di file per il quale si desidera eliminare dei modelli.
 3. Fare clic su **Modelli**.
 4. Fare clic su **Esplora**.
 5. In Esplora file/macOS Finder, eliminare i modelli.
-

Rinominare i modelli

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
 2. Selezionare il tipo di file per il quale si desidera rinominare dei modelli.
 3. Fare clic su **Modelli**.
 4. Fare clic su **Esplora**.
 5. In Esplora file/macOS Finder, rinominare i modelli.
-

Impostazione di modelli predefiniti

È possibile impostare un modello come modello predefinito. Questo modello viene aperto quando si fa clic su **Nuovo** nella barra dei comandi.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
 2. Selezionare il tipo di file che si desidera aprire.
 3. Selezionare **Modelli**.
 4. Fare clic-destro su un modello e selezionare **Salva come default**.
-

LINK CORRELATI

[Barra dei comandi](#) a pag. 34

Definizione delle scorciatoie per i modelli

È possibile definire sequenze di tasti e parole chiave per i modelli. In tal modo è possibile aprire in maniera estremamente rapida uno specifico modello.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
2. Selezionare il tipo di file che si desidera aprire.
3. Selezionare **Modelli**.

4. Fare clic-destro su un modello e selezionare **Definisci una scorciatoia**.
 5. Nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, modificare la scorciatoia per il modello selezionato.
 6. Fare clic su **OK**.
-

Rinominare i file

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

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

Rinomina dei file

PREREQUISITI

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

PROCEDIMENTO

1. Aprire il file che si desidera rinominare.
 2. Selezionare la scheda **File**.
 3. Fare clic su **Info**.
 4. Nella sezione **Nome**, inserire il nuovo nome e/o una nuova posizione file.
 5. Selezionare un suffisso dal menu a tendina.
 6. Fare clic su **Applica le modifiche**.
-

Eliminazione di file

È possibile eliminare il file attivo direttamente da WaveLab Elements.

PREREQUISITI

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

PROCEDIMENTO

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

RISULTATO

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

File temporanei

WaveLab Elements crea dei file temporanei per salvare i risultati intermedi del processamento dei file audio e per le funzioni di annullamento/ripetizione. È possibile specificare la posizione in cui WaveLab Elements salva i propri file temporanei e definire la precisione del processamento dei file temporanei stessi.

Per impostazione predefinita, WaveLab Elements crea dei file temporanei a 32 bit in virgola mobile. Utilizzare l'opzione **64 bit in virgola mobile** se si desidera creare dei file audio a 64 bit in virgola mobile o dei file PCM a 32 bit.

NOTA

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

È possibile modificare la precisione del processamento dei file temporanei utilizzando l'opzione **Precisione del processamento**. Questa opzione è regolabile nelle **Preferenze globali**, all'interno della scheda **Audio**.

LINK CORRELATI

[Specificare le cartelle](#) a pag. 61

[Scheda Audio](#) a pag. 276

Confronto tra cartelle di lavoro e cartelle di documenti

WaveLab Elements consente di distinguere due tipi di cartelle: cartelle di lavoro e cartelle di documenti.

- Nelle cartelle di lavoro vengono salvati i file temporanei.
- Le cartelle di documenti contengono file specifici di WaveLab Elements, come file audio, montaggi audio, ecc.

Specificare le cartelle

È possibile specificare quale cartella aprire quando si esegue un'operazione di apertura o salvataggio. È inoltre possibile specificare fino a tre cartelle di lavoro per i file temporanei.

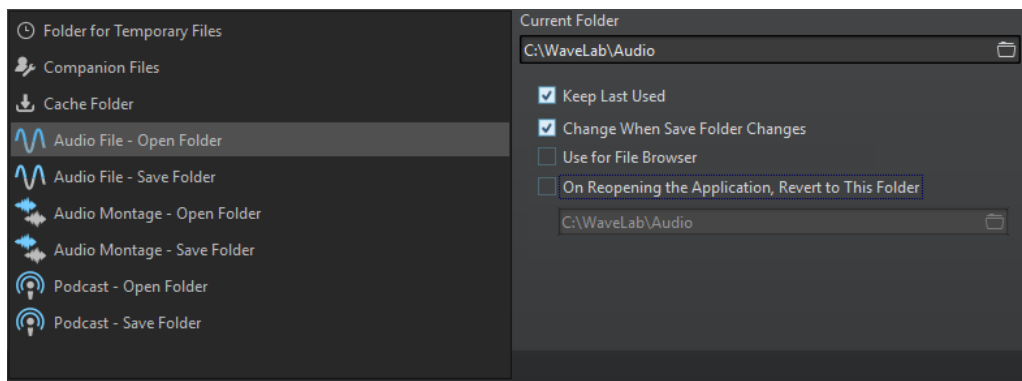
PROCEDIMENTO

1. Aprire il file per il quale si desidera specificare delle cartelle.
2. Selezionare **File > Preferenze > Cartelle**.
3. Nella scheda **Cartelle**, fare clic sul tipo di cartella per cui si desidera specificare una posizione.
4. Specificare una posizione nel campo **Cartella**.
5. Facoltativo: A seconda del tipo di cartella selezionato, è possibile configurare impostazioni aggiuntive.

Scheda Cartelle

In questa scheda è possibile specificare le cartelle dei documenti e di lavoro predefinite per ciascun tipo di file.

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



Nell'elenco sulla sinistra, specificare il tipo di cartella per cui si desidera configurare le impostazioni.

Cartella per i file temporanei

Specificare una cartella per il salvataggio dei file temporanei.

File compagno

Specificare una cartella per il salvataggio dei file compagno, ovvero i preset della **Sezione Master** e le impostazioni di visualizzazione dei file audio.

Cartella cache

Attivare l'opzione **Usare una cartella cache per i file decodificati** per specificare una cartella cache. La cartella cache contiene i file wave creati quando si lavora con dei file in formati compressi, come ad esempio i file MP3. Per evitare l'ingrandimento oltre misura della cartella cache, WaveLab Elements verifica la data di ciascun file in questa cartella ed elimina i file creati prima di un numero specifico di giorni. È possibile specificare il numero di giorni tramite l'opzione **Elimina i file più di vecchi di**.

Se l'opzione **Usare una cartella cache per i file decodificati** è disattivata, i file compressi sono decodificati a ogni apertura.

File audio - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file audio.

Montaggio audio - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file del montaggio audio.

A seconda dell'elemento selezionato, sono disponibili diverse impostazioni sul lato destro della finestra di dialogo.

Cartella corrente

In questo campo viene visualizzata la cartella utilizzata come default. È possibile fare clic sul pulsante cartella a destra per individuare la cartella o crearne una nuova.

Mantieni l'ultima utilizzata

Consente di ricordare l'ultima cartella utilizzata per Salvare o aprire i file del tipo selezionato.

Cambia quando viene modificata la cartella di salvataggio/Cambia quando viene modificata la cartella di apertura

Consente di aggiornare la cartella di apertura di default quando si modifica la cartella di salvataggio di default e viceversa. Attivare questa opzione per entrambe le cartelle di apertura e salvataggio per fare in modo che un tipo di file specifico utilizzi la stessa cartella per il salvataggio e l'apertura di questo tipo di file.

Utilizza per il browser dei file

Nel **Browser dei file**, la cartella non cambia quando si alternano i tipi di file per impostazione predefinita.

Se si attiva l'opzione **Utilizza per il browser dei file** e si disattiva **Mantieni l'ultima utilizzata**, la posizione della cartella che è stata selezionata nel campo **Cartella corrente** di ciascun tipo di file viene visualizzata quando si alternano i tipi di file nel **Browser dei file**.

Se si attivano le opzioni **Utilizza per il browser dei file** e **Mantieni l'ultima utilizzata**, la cartella che è stata selezionata nel campo **Cartella corrente** di ciascun tipo di file viene visualizzata quando si seleziona un tipo di file per la prima volta. Quando si passa a un'altra cartella nel **Browser dei file**, viene utilizzato il comportamento proprio della funzione **Mantieni l'ultima utilizzata**. Ciò significa che quando si seleziona il tipo di file viene visualizzata l'ultima cartella utilizzata per quel tipo specifico.

È possibile regolare queste impostazioni in maniera indipendente per ciascun tipo di file.

Alla riapertura dell'applicazione, ritorna a questa cartella

Attivare questa opzione per ripristinare una cartella specifica ogni volta che si apre WaveLab Elements. In questo modo, qualsiasi modifica alle cartelle di salvataggio/apertura è solo temporanea e queste vengono reinizializzate al riavvio di WaveLab Elements.

Esportazione in SoundCloud

SoundCloud è una piattaforma online per l'upload e la condivisione di registrazioni audio. È possibile esportare un file audio da WaveLab Elements al proprio account di SoundCloud.

Se non si dispone di un account SoundCloud, visitare www.soundcloud.com per registrarsi.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Esporta**.
2. Fare clic su **Esporta in SoundCloud**.
3. Una volta eseguito l'accesso all'account SoundCloud, viene avviato l'upload del file.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Dopo aver completato l'upload, è possibile modificare le impostazioni della privacy e aggiungere dei meta-dati in SoundCloud.

Copia di informazioni audio negli appunti

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

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

PROCEDIMENTO

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

Impostazione del focus sul file corrente

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

PROCEDIMENTO

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

Riproduzione

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

Barra di trasporto

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

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

Di default, le opzioni della barra di trasporto estesa sono nascoste.

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



Preset

Consente di salvare e applicare dei preset.

Esegui pre-roll/Esegui post-roll

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

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

Riproduci intervallo audio

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

- Se l'opzione **Selezione automatica dell'intervallo** è attivata, l'intervallo viene selezionato automaticamente in funzione delle azioni di modifica effettuate.
- Se l'opzione **Riproduzione automatica durante l'editing** è attivata, la riproduzione viene riavviata automaticamente quando si tiene premuto il pulsante del mouse durante la modifica degli intervalli o dei punti di ancoraggio e quando si utilizzano delle scorciatoie per avviare la riproduzione. Questa opzione è utile, ad esempio, per trovare un loop. Questa opzione funziona anche se la modalità di selezione automatica non è attiva.
- Se l'opzione **Riproduci la traccia in Solo durante l'editing** è attivata e si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si modificano gli intervalli nella finestra dei montaggi, la traccia viene messa in solo quando si avvia la riproduzione utilizzando le scorciatoie per i comandi **Riproduci intervallo audio**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Questa opzione è disponibile solamente nella finestra **Montaggio audio**.

È possibile selezionare diversi intervalli audio per la riproduzione:

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

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

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

- Se l'opzione **Selezione automatica del punto di ancoraggio** è attivata, il punto di ancoraggio viene selezionato automaticamente in funzione delle azioni di modifica effettuate.
- Se l'opzione **Riproduzione automatica durante l'editing** è attivata, la riproduzione viene riavviata automaticamente quando si tiene premuto il pulsante del mouse durante la modifica dei punti di ancoraggio e quando si utilizzano delle scorciatoie per avviare la riproduzione. Questa opzione è utile, ad esempio, per trovare un loop.

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

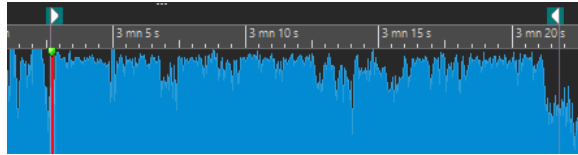
- Se l'opzione **Riproduci la traccia in Solo durante l'editing** è attivata e si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si modificano i punti di ancoraggio nella finestra dei montaggi, la traccia viene messa in solo quando si avvia la riproduzione utilizzando le scorciatoie per i comandi **Riproduci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

È possibile selezionare quale punto di ancoraggio utilizzare come riferimento per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Quando sono disponibili diverse possibilità, ad esempio più marker, viene utilizzato come punto di ancoraggio di riferimento l'ultimo elemento selezionato o nel caso in cui nessun marker è selezionato, l'elemento più vicino alla posizione del cursore di modifica.

È possibile selezionare uno dei seguenti punti di ancoraggio:

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

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



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

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

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

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

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

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

Loop

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

Arresta la riproduzione

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

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

Avvia la riproduzione dal cursore di modifica

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

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



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

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

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

Registra

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

Riquadro del tempo

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

Barra di trasporto nell'Editor dei podcast

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



Pulsante Riproduci

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

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

Se il pulsante **Loop** è attivato, la selezione audio, se disponibile, viene riprodotta in loop. In caso contrario, viene riprodotta in loop la regione definita dai marker di loop. Se non sono disponibili intervalli di selezione o marker di loop, viene riprodotto in loop l'intero file.

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

Pulsante Arresta la riproduzione

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

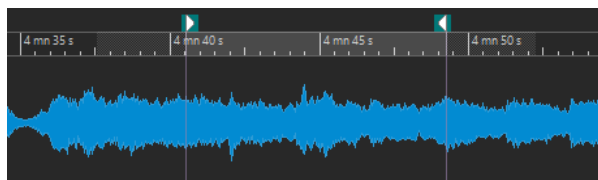
- Se si attiva **Arresta la riproduzione** in modalità arresto, il cursore di modifica si sposta sul marker di inizio riproduzione precedente o sull'inizio della selezione (indipendentemente da quanto è vicino), fino al raggiungimento dell'inizio del file.
- Se non è presente alcuna selezione o se il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

Riproduzione di intervalli audio

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

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro su **Riproduci intervallo audio** e selezionare il tipo di intervallo che si desidera riprodurre.
2. Facoltativo: Attivare le opzioni **Esegui pre-roll** e/o **Esegui post-roll**.
3. Posizionare il cursore di modifica all'interno dell'intervallo che si desidera riprodurre o definire un intervallo di selezione.
L'intervallo selezionato e, se attivati, le durate di pre-roll e post-roll vengono visualizzati sul righello del tempo.



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

RISULTATO

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

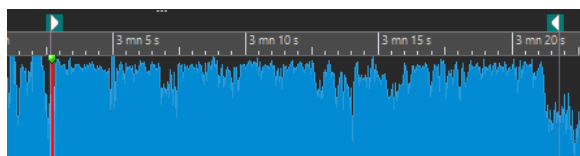
Riproduzione da o fino a un punto di ancoraggio

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

PROCEDIMENTO

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

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



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

RISULTATO

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

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

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

Riproduci da un punto di ancoraggio

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

Riproduci fino a un punto di ancoraggio

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

Utilizzo della modalità di selezione automatica

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

PROCEDIMENTO

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

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

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

NOTA

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

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

RISULTATO

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

NOTA

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

Utilizzo della funzione Riproduzione automatica durante l'editing

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

PROCEDIMENTO

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

Salto di sezioni durante la riproduzione

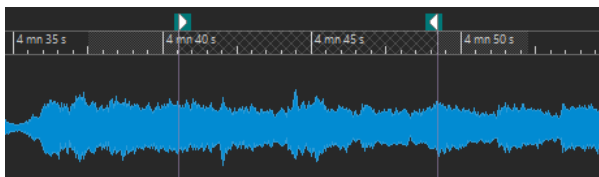
Durante la riproduzione è possibile saltare automaticamente un intervallo audio selezionato. In questo modo, è possibile ascoltare come suonerebbe un determinato materiale senza specifiche sezioni.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, attivare **Salta l'intervallo**.

2. Attivare le opzioni **Esegui pre-roll** ed **Esegui post-roll**.
3. Se si desidera utilizzare la funzione **Riproduci intervallo audio**, attivare una delle modalità **Intervalli**.
4. A seconda della modalità **Intervalli** selezionata, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Se è stata attivata l'opzione **Selezione temporale**, definire una selezione audio nella finestra della forma d'onda.
 - Se è stata attivata l'opzione **Regione tra le coppie di marker**, fare clic tra una coppia di marker.

L'intervallo audio che sarà saltato viene visualizzato sul righello del tempo assieme alle durate di pre-roll e post-roll.



5. Selezionare il comando **Riproduci intervallo audio** o premere **F6**.

RISULTATO

L'intervallo selezionato viene saltato durante la riproduzione.

È possibile utilizzare il preset di fabbrica per saltare delle selezioni durante la riproduzione. Attivare l'opzione **Salta l'intervallo**, definire una selezione audio e premere **Shift-F6**.

NOTA

Questa modalità funziona anche con il pulsante **Avvia la riproduzione dal cursore di modifica** se è presente una selezione temporale o se sono stati impostati dei marker di esclusione di inizio e fine. In questo caso, le durate di pre-roll e post-roll vengono ignorate.

Riproduzione in loop

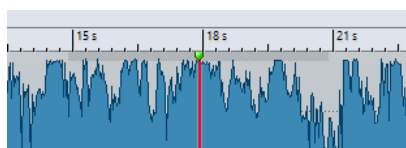
I punti di loop vengono aggiornati di continuo durante la riproduzione. Se si modifica l'inizio o la fine di un loop durante la riproduzione, il loop cambia. In questo modo è possibile ascoltare dei punti di selezione per del materiale ritmico.

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

Pre-roll e post-roll

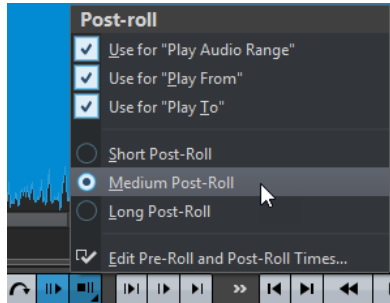
È possibile avviare la riproduzione poco prima di una specifica posizione (pre-roll) e arrestarla poco dopo un'altra posizione (post-roll). Questo consente, ad esempio, di avere un po' di contesto quando si sta ascoltando una clip.

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



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

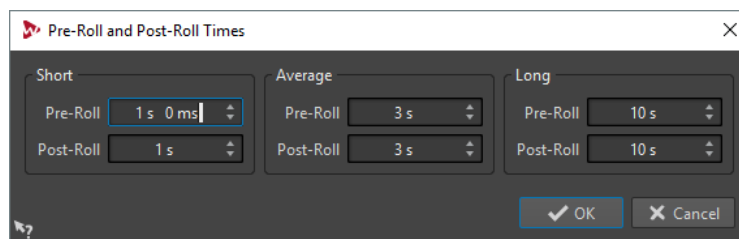
Quando si fa clic-destro sul pulsante di pre-roll o di post-roll sulla barra di trasporto, è possibile selezionare una durata di pre-roll/post-roll. Qui è anche possibile selezionare un'opzione di riproduzione per le funzioni di pre-roll/post-roll, nonché aprire la finestra di dialogo **Durata di pre-roll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



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

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

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



Scorciatoie per la riproduzione

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

Barra spaziatrice

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

0 sul tastierino numerico

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

Invio

Consente di avviare la riproduzione. Se viene premuto durante la riproduzione, quest'ultima riprende dalla precedente posizione di avvio. Lo stesso accade quando

si fa clic sul pulsante **Avvia la riproduzione dal cursore di modifica** sulla barra di trasporto.

Alt-Spazio

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

F6

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

F7

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

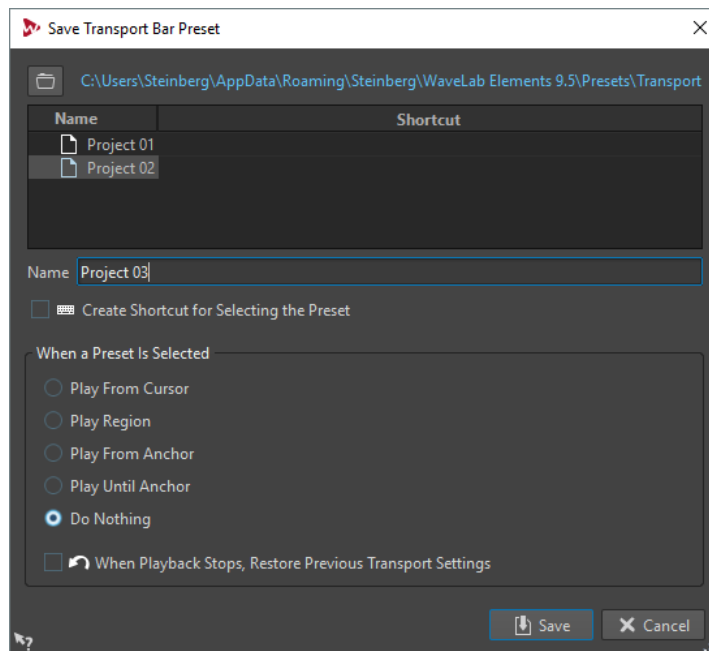
F8

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

Finestra di dialogo Salva un preset della barra di trasporto

In questa finestra di dialogo, è possibile salvare una configurazione della barra di trasporto sotto forma di preset.

- Per aprire la finestra di dialogo **Salva un preset della barra di trasporto**, fare clic sul campo **Preset** nella barra di trasporto e selezionare **Salva con nome**.



Percorso

Consente di aprire la cartella radice del preset in Esplora file/MacOS Finder. Qui è possibile creare delle sotto-cartelle per i preset.

Elenco di preset

Consente di elencare tutti i preset esistenti.

Nome

Consente di specificare un nome per il preset.

Quando viene selezionato un preset

Questa opzione consente di assegnare un comando di riproduzione personalizzato a una scorciatoia. Ad esempio, è possibile impostare un collegamento per riprodurre un intervallo con un pre-roll/post-roll breve e un altro collegamento per riprodurre un intervallo senza pre-roll/post-roll.


All'arresto della riproduzione, ripristina le impostazioni di trasporto precedenti

Se questa opzione è attivata, le impostazioni vengono riportate allo stato in cui si trovavano prima della riproduzione. Questo è utile per attivare un turno di riproduzione speciale e ritornare automaticamente alle impostazioni standard al termine della riproduzione.

Modificare la posizione della barra di trasporto

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

PROCEDIMENTO

1. Nella barra del titolo dell'**Editor audio** o della finestra **Montaggio audio**, fare clic su **Opzioni di layout** .
 2. Nella sezione **Barra di trasporto**, decidere il posizionamento della barra di trasporto selezionando una tra le opzioni **In alto**, **Al centro**, o **In basso**.
-

Nascondere la barra di trasporto

PROCEDIMENTO

1. Nella barra del titolo dell'**Editor audio** o della finestra **Montaggio audio**, fare clic su **Opzioni di layout**.
 2. Nella sezione **Barra di trasporto**, selezionare **Nascosto**.
-

Avvio della riproduzione dal righello

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

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

Utilizzo dello strumento Riproduci

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

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.

2. Nella sezione **Strumenti di utility**, selezionare lo strumento **Riproduci** oppure tenere premuto **Alt**.
 3. Nella finestra della forma d'onda, fare clic sulla posizione da cui si desidera avviare la riproduzione.
La forma del cursore indica se viene riprodotto il canale sinistro (L) o il canale destro (R). Se si utilizza lo strumento Riproduci a metà tra i canali, vengono riprodotti entrambi i canali.
-

RISULTATO

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

Scrubbing della riproduzione

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

Scrubbing tramite l'utilizzo dello strumento Riproduci

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
 2. Nella sezione **Strumenti di utility**, selezionare lo strumento **Riproduci** oppure tenere premuto **Alt**.
 3. Fare clic nella finestra della forma d'onda.
La riproduzione viene avviata a partire dalla posizione di clic.
-

LINK CORRELATI

[Preferenze di scrubbing della riproduzione](#) a pag. 76

Scrubbing tramite l'utilizzo del righello del tempo

PROCEDIMENTO

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



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

Preferenze di scrubbing della riproduzione

È possibile definire il comportamento dello strumento **Riproduci** nelle **Preferenze dei file audio**.

Selezionare **File > Preferenze > File audio**. Le opzioni che seguono sono disponibili nella sezione **Scrubbing della riproduzione**.

- Se **Solo con lo strumento Riproduci** è attivo, lo scrubbing non è disponibile quando si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo durante la riproduzione.
- L'impostazione **Sensibilità** determina la lunghezza del loop audio che viene riprodotto una volta quando si fa clic e trascinamento sul righello del tempo con lo strumento **Riproduci**.

Scorrimento durante la riproduzione

È possibile specificare il tipo di scorrimento della visualizzazione in modalità **Riproduci**.

- Per impostare la modalità di scorrimento, aprire l'**Editor audio** o la finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Vista** e attivare una delle opzioni della sezione **Riproduzione**.

Vista statica

Consente di disattivare lo scorrimento.

La vista segue il cursore

La vista scorre in automatico in modo da mantenere visibile il cursore di riproduzione.

Scorri vista

La vista scorre in modo da mantenere centrato il cursore di riproduzione.

NOTA

In caso di interruzioni o salti del flusso audio nel corso della riproduzione, attivare l'opzione **Vista statica**.

Riproduzione nella finestra Montaggio audio

La riproduzione nella finestra **Montaggio audio** avviene esattamente come nell'**Editor audio**. Tuttavia è necessario considerare alcuni aspetti.

Tracce in mute e in solo

È possibile mettere in mute o in solo delle tracce in un montaggio audio utilizzando i rispettivi pulsanti nell'area di controllo della traccia.

- Quando una traccia è in mute, il pulsante mute è di colore giallo.
- Quando una traccia è in solo, il pulsante solo è di colore rosso.
- **Solo** può essere attivato soltanto per una traccia alla volta. Tuttavia, è possibile togliere il mute dalle altre tracce quando **Solo** è attivo se si desidera ascoltare una combinazione di tracce.

LINK CORRELATI

[Area di controllo della traccia](#) a pag. 139

Riproduzione di singole clip

È possibile riprodurre una clip singola in una traccia. Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce sono messe in mute.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic-destro sulla parte inferiore della clip che si desidera riprodurre.
2. Nel menu, selezionare una delle seguenti opzioni di riproduzione:

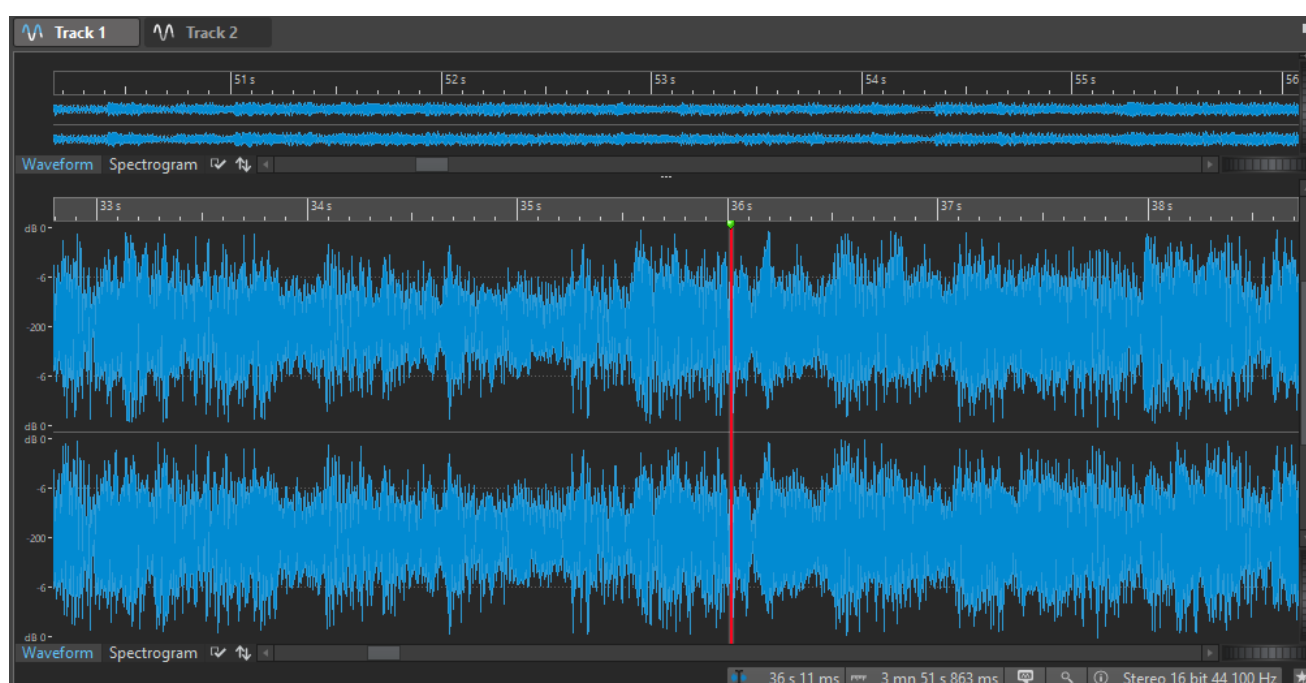
- Per riprodurre la clip, selezionare **Riproduci clip**.
 - Per riprodurre la clip con il pre-roll, selezionare **Riproduci la clip con il pre-roll**.
-

Modifica dei file audio

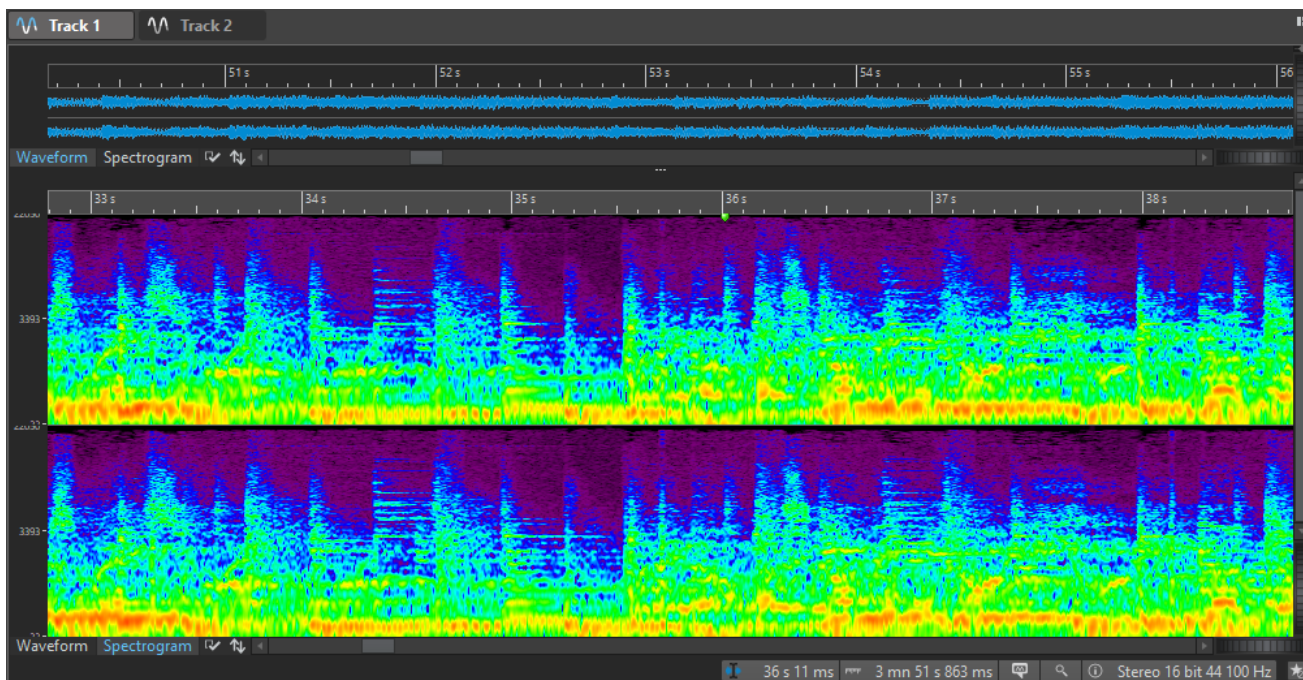
Le operazioni di modifica di file audio riguardano l'apertura, la modifica e il salvataggio dei file audio.

Finestra della forma d'onda

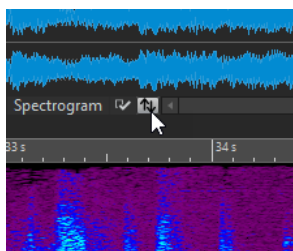
La finestra della forma d'onda consente di visualizzare graficamente i file audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare singoli file audio.



La finestra della forma d'onda è composta da due viste. È possibile utilizzare una vista come panoramica per esplorare il progetto e l'altra come vista principale per la modifica.

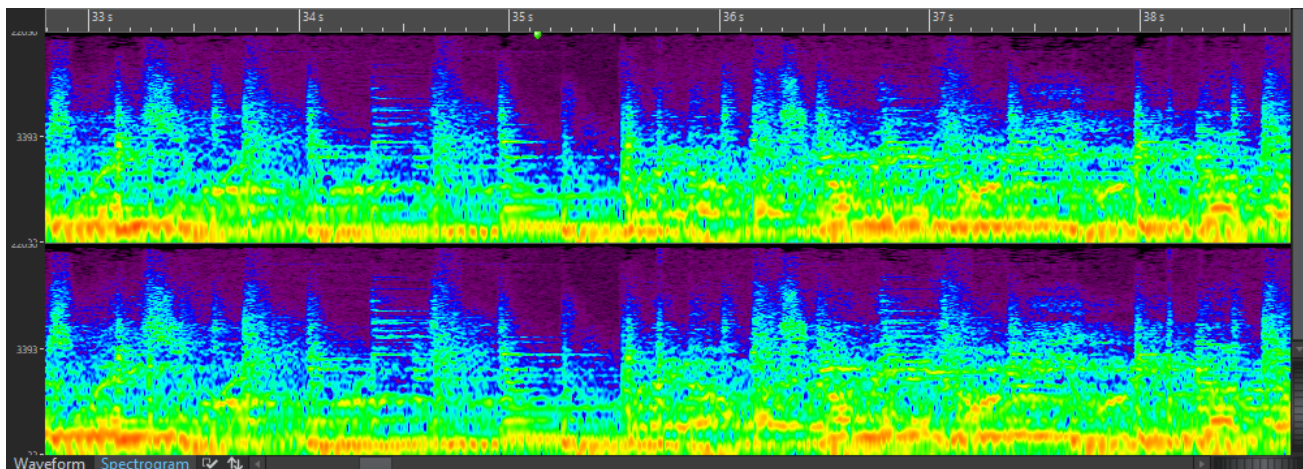


Le viste delle forme d'onda possono essere sincronizzate facendo clic su **Sincronizzazione con l'altra vista**, in modo che visualizzino la stessa porzione del file audio.



Spettrogramma

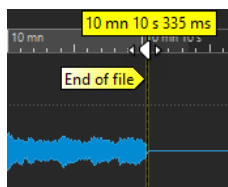
La scheda **Spettrogramma** consente di visualizzare l'intensità del livello di ciascuna area nello spettro delle frequenze. È possibile utilizzare gli strumenti di modifica di WaveLab Elements per modificare lo spettrogramma.



Agganci magnetici nei file audio

Alcune posizioni, come i bordi di una selezione o i marker, possono essere resi magnetici. Gli elementi trascinati possono essere agganciati a queste posizioni. In questo modo è più semplice posizionare in maniera precisa gli elementi.

Ad esempio, se un marker viene spostato e avvicinato a uno degli agganci magnetici, il marker scatta in questa posizione. Viene quindi visualizzata un'etichetta con la posizione di scatto.



Per posizionare il cursore su una posizione magnetica, fare clic sulla linea del tempo e tenere premuto il pulsante del mouse. Se ora si sposta il cursore, questo salta al successivo bordo magnetico.

Menu Calamite

In questo menu a tendina è possibile specificare quali posizioni devono essere magnetiche. Se è attivata l'opzione **Scatta verso le calamite**, gli elementi spostati scattano a queste specifiche posizioni.

- Per aprire il menu a tendina **Calamite**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio**, quindi fare clic su **Calamite** nella sezione **Allineamento**.

È possibile consentire agli elementi di agganciarsi alle seguenti posizioni:

Inizio del file/Fine del file

Gli elementi scattano all'inizio/alla fine del file quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

Contrassegni del righello dei tempi

Gli elementi scattano alla griglia del righello dei tempi quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

Marker

Gli elementi scattano alle posizioni dei marker quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

Bordi della selezione

Gli elementi scattano ai bordi della selezione quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

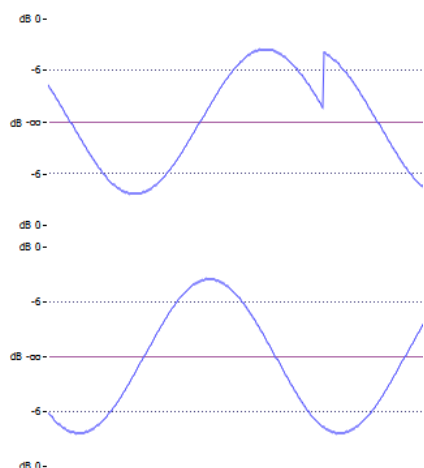
Cursore

Gli elementi scattano al cursore di modifica quando vengono spostati vicino al cursore stesso.

Punti di zero

Un punto di zero è un punto in cui la forma d'onda attraversa l'asse di livello zero. Quando si eseguono operazioni di modifica, come taglia, incolla o trascinamento, assicurarsi che il materiale sia inserito a un punto di zero.

Se non si eseguono queste operazioni in corrispondenza dei punti di zero, potrebbero verificarsi delle discontinuità nell'onda, percepite come click o pop nel suono risultante.



Attivare l'opzione **Punto di zero** nella scheda **Modifica** dell'**Editor audio** per assicurarsi che le selezioni che vengono definite vengano sempre regolate in modo da iniziare e terminare in corrispondenza del punto di zero più vicino.

Impostazione dell'individuazione del punto di zero

È possibile fare in modo che i bordi della selezione scattino automaticamente al punto di zero più vicino. Nella finestra di dialogo **Preferenze dei file audio**, è possibile inoltre specificare se consentire o meno lo scatto a livelli di ingrandimento elevati e definire l'intervallo di scansionamento per l'individuazione dei punti di zero.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
 2. Nella sezione **Allineamento**, attivare l'opzione **Punto di zero**.
 3. Selezionare **File > Preferenze > File audio**.
 4. Nella scheda **Preferenze dei file audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
 5. Definire le impostazioni desiderate nella sezione **Aggancia selezione al punto di zero**.
 6. Fare clic su **OK**.
-

Spostamento della posizione del cursore al punto di zero più vicino

È possibile spostare automaticamente la posizione del cursore al punto di zero più vicino.

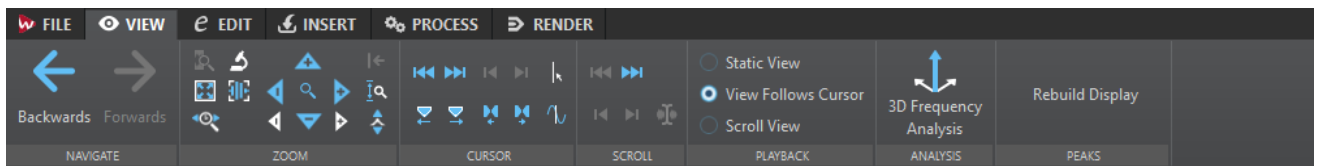
PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Vista**.
 2. Nella sezione **Cursore**, fare clic su **Scatta al punto di zero**.
-

Le schede dell'Editor audio

Le diverse schede disponibili nell'**Editor audio** offrono l'accesso a una serie di strumenti di utility e opzioni per la modifica dei file audio.

Scheda Vista



Naviga

Indietro/Avanti

Consente di navigare fino alla posizione del cursore, al fattore di zoom e all'intervallo di selezione precedenti/successivi.

Ingrandimento

Tempo

Aprire un menu a tendina che consente di regolare il fattore di zoom in modo da visualizzare l'intervallo temporale selezionato. L'opzione **Ingrandimento 1:1** consente di impostare il fattore di ingrandimento in modo tale che un pixel sullo schermo rappresenti un campione.

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

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

Ingrandimento

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

Ingrandisci la selezione

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

Microscopio

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

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

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

Visualizza tutto

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

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

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

Livello

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

Ottimizza l'ingrandimento verticale

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

Riporta lo zoom a 0 dB

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

Ingrandimento verticale/Riduzione ingrandimento verticale

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

Cursore

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

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

Marker precedente/Marker successivo

Consente di spostare il cursore al marker precedente/successivo.

Inizio della selezione/fine della selezione

Consente di spostare la posizione del cursore all'inizio/alla fine dell'intervallo temporale selezionato.

Bordo della regione precedente/Bordo della regione successiva

Consente di spostare il cursore al bordo della regione precedente/successiva.

Scatta al punto di zero

Sposta il cursore di modifica al punto di zero più vicino.

Posizione del cursore di modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo **Posizione cursore** in cui è possibile modificare la posizione del cursore.

Scorrimento

Inizio/Fine

Visualizza l'inizio/la fine dell'audio senza spostare il cursore.

Inizio della selezione/fine della selezione

Visualizza l'inizio/la fine della selezione audio senza spostare il cursore.

Cursore

Visualizza la posizione del cursore.

Riproduzione

Vista statica

Disattiva lo scorrimento.

La vista segue il cursore

Scorre in automatico la vista in modo da mantenere visibile il cursore di riproduzione.

Scorri vista

La vista scorre in modo da mantenere centrato il cursore di riproduzione.

Analisi

Analisi delle frequenze in 3D

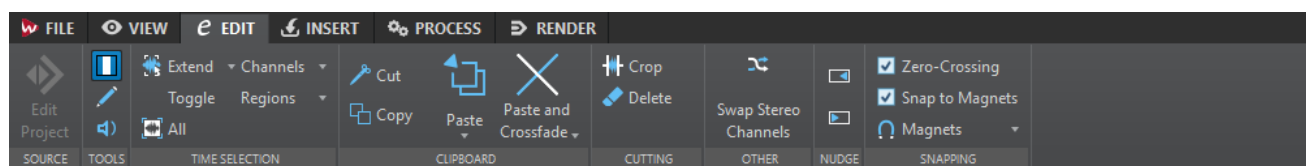
Apri la finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D** in cui è possibile definire l'intervallo di frequenze analizzato e modificare l'aspetto del grafico per l'analisi delle frequenze in 3D.

Picchi

Ricostruisci la visualizzazione dei picchi

Solitamente, i file di picco vengono aggiornati automaticamente quando la relativa data è antecedente a quella del file audio. Tuttavia, può accadere che la data del file audio sia errata e che pertanto il file di picco non venga aggiornato automaticamente. Questa opzione consente di ricostruire il file di picco.

Scheda Modifica



Strumenti

Selezione temporale

Strumento di utility che consente di selezionare un intervallo temporale.

Penna

Strumento di utility che consente di ridisegnare la forma d'onda nella finestra della forma d'onda. Può essere utilizzato per riparare rapidamente gli errori della forma d'onda.

Riproduci

Strumento di utility che consente di riprodurre il file audio alla posizione di clic.

Selezione temporale

Estendi

Questo menu a tendina contiene diverse opzioni per la creazione o l'estensione degli intervalli di selezione.

Alterna

Consente di attivare/disattivare la selezione audio corrente.

Tutto

Consente di selezionare l'intera forma d'onda.

Canali

Questo menu a tendina consente di cambiare la selezione del canale.

- L'opzione **Estendi a tutti i canali** consente di estendere l'intervallo di selezione corrente a tutti i canali.
- L'opzione **Solo canale sinistro** consente di ridurre l'intervallo di selezione solo al canale sinistro.
- L'opzione **Solo canale destro** consente di ridurre l'intervallo di selezione solo al canale destro.

Regioni

Questo menu a tendina consente di selezionare un intervallo tra due marker.

- L'opzione **Regione di loop** consente di selezionare l'intervallo tra due marker di loop tra i quali si trova il cursore di modifica.
- L'opzione **Regione generica** consente di selezionare l'intervallo tra due marker generici tra i quali si trova il cursore di modifica.

Appunti

Taglia

Consente di tagliare la clip attiva e di posizionarla negli appunti.

Copia

Consente di copiare la clip attiva e di posizionarla negli appunti.

Incolla

Incolla il contenuto degli appunti.

Fare clic destro su **Incolla** per aprire un menu a tendina che consente di selezionare un tipo di incollaggio.

- L'opzione **Sovrascrivi** sostituisce l'audio alla posizione di incollaggio.
- L'opzione **Aggiungi in fondo** aggiunge l'audio da incollare dopo la fine del file.
- L'opzione **Aggiungi all'inizio** aggiunge l'audio da incollare prima dell'inizio del file.
- L'opzione **Copie multiple** apre una finestra di dialogo nella quale è possibile inserire il numero di copie che si desidera creare.
- L'opzione **Mix** consente di fondere due file in uno partendo dalla selezione o, se non presente, dalla posizione del cursore.

Se si seleziona l'opzione **Mixa**, si apre una finestra di dialogo che consente di specificare il guadagno e la fase per l'audio negli appunti e nella destinazione. I dati negli appunti vengono sempre mixati, indipendentemente dalla durata della selezione.

Incolla e dissolvenza incrociata

Incolla il contenuto degli appunti e crea una dissolvenza incrociata.

Fare clic destro su **Incolla e dissolvenza incrociata** per aprire un menu a tendina che consente di selezionare un tipo di dissolvenza incrociata per l'operazione di incollaggio.

- L'opzione **Lineare (guadagno costante)** modifica il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (potenza costante)** modifica il livello in base a una curva di seno; la potenza del mix rimane costante.
- L'opzione **Radice quadrata (potenza costante)** modifica il livello in base a una curva della radice quadrata; la potenza del mix rimane costante.

Taglio

Ritaglia

Elimina i dati audio esterni alla selezione.

Elimina

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

Inverti i canali stereo

Sposta l'audio dal canale sinistro a quello destro e viceversa.

Spinta

Spingi verso sinistra

Spinge la selezione audio verso sinistra.

Spingi verso destra

Spinge la selezione audio verso destra.

Allineamento

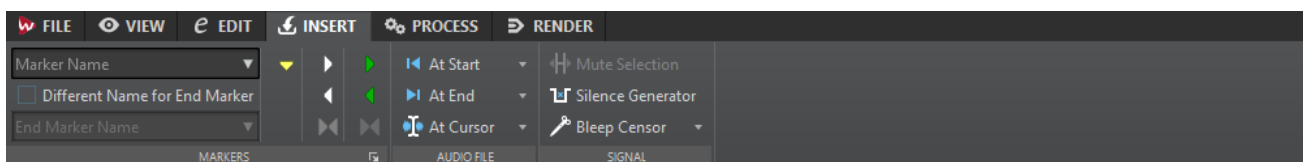
Punto di zero

Se questa opzione è attivata, l'inizio e la fine dell'intervallo di selezione scattano sempre a un punto di zero della forma d'onda.

Scatta verso le calamite

Se questa opzione è attivata, gli elementi spostati, come ad esempio i bordi delle clip, i bordi della selezione temporale, il cursore e i marker scattano verso gli elementi magnetici che sono attivati nel menu a tendina **Calamite**.

Scheda Inserisci



Marker

Nome del marker

Consente di inserire il nome del marker di inizio e fine. Se non viene inserito alcun nome, viene usato un nome generico.

Per modificare i nomi di default, aprire la finestra **Marker** e selezionare **Funzioni > Nomi dei marker di default**.

Nome diverso per il marker di fine

Se questa opzione è attivata, è possibile inserire un nome diverso per il marker di fine.

In caso contrario, il suo nome sarà identico a quello del marker di inizio.

Creazione dei marker

Consente di creare marker e coppie di marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica.

File audio

All'inizio

Consente di inserire un file audio all'inizio del file audio attivo.

Alla fine

Consente di inserire un file audio alla fine del file audio attivo.

Al cursore

Consente di inserire un file audio alla posizione del cursore.

Segnale

Metti in mute la selezione

Sostituisce la selezione audio con una parte di silenzio.

Generatore di silenzio

Apri la finestra di dialogo **Generatore di silenzio** che consente di inserire del silenzio o un rumore di fondo in un file audio.

Bip di censura

Apri la finestra di dialogo **Bip di censura** che consente di sostituire una parte in un file audio con un suono, per coprire ad esempio una parola volgare.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Generatore di silenzio](#) a pag. 112

[Bip di censura](#) a pag. 113

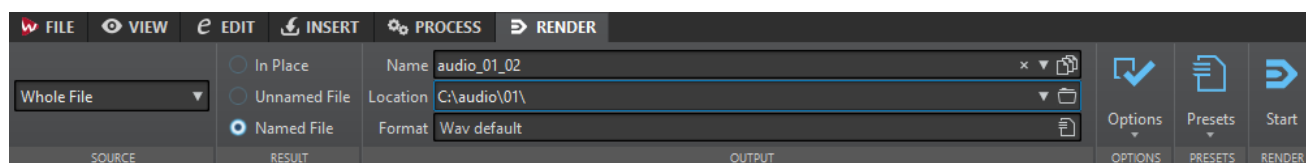
Scheda Processamento

Questa scheda offre l'accesso agli strumenti di processamento offline.

LINK CORRELATI

[Processamento offline](#) a pag. 126

Scheda Renderizza



Sorgente

Il menu a tendina **Sorgente** consente di selezionare quale parte dell'audio processare. Sono disponibili le seguenti opzioni:

File intero

Consente di processare e renderizzare l'intero intervallo audio.

Regione specifica

Consente di processare e renderizzare in un file indipendente un intervallo audio specifico.

Specificare la regione da processare nel menu a tendina.

Risultato

Sul posto

Se questa opzione è attivata, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio di origine.

File senza nome

Se questa opzione è attivata, viene renderizzato un file temporaneo senza nome.

File con nome

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un nome per il file renderizzato.

Output

Nome

Consente di inserire un nome per il file renderizzato. Facendo clic sull'icona a freccia, si apre un menu a tendina che offre numerose opzioni per l'assegnazione automatica dei nomi.

Posizione

Consente di selezionare una cartella di destinazione per i file renderizzati.

Formato

Apre un menu a tendina in cui è possibile selezionare un formato file.

Opzioni

A seconda della sorgente selezionata, sono disponibili diverse opzioni.

Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, i plug-in e il guadagno della **Sezione Master** vengono bypassati durante la renderizzazione.

Salva automaticamente il preset della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, il preset della **Sezione Master** viene automaticamente salvato nel file compagno del file audio quando si renderizza il file. È possibile caricare il preset della **Sezione Master** utilizzando l'opzione **Carica i preset della Sezione Master** che si trova nell'angolo inferiore-destro della finestra della forma d'onda.

Nessuna coda del riverbero

Se questa opzione è attivata, la coda nell'audio prodotta da effetti come il riverbero non viene inclusa nel file renderizzato.

Alcuni plug-in non sono in grado di trasferire a WaveLab le informazioni relative alla durata della coda. In tal caso, questa opzione non produce alcun effetto. Per tali plug-in, è possibile aggiungere il plug-in **Silence** per inserire dei campioni extra alla fine del file.

Copia marker

Se questa opzione è attivata, i marker che sono inclusi nell'intervallo da processare vengono copiati nel file renderizzato.

Salta le regioni di esclusione

Se questa opzione è attivata, gli intervalli audio in mute vengono saltati e non sono inclusi nel risultato.

Apri il file audio risultante

Se questa opzione è attivata, ciascun file renderizzato viene aperto in una nuova finestra.

Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante

Se questa opzione è attivata, la riproduzione del file audio risultante bypassa l'intera **Sezione Master**. Questa impostazione può essere attivata facendo clic sul pulsante che si trova in basso a destra nella finestra della forma d'onda o di montaggio.

NOTA

Si raccomanda di attivare questa opzione, poiché in tal modo non si corre il rischio di monitorare i nuovi file attraverso gli effetti che sono già stati applicati ai file stessi.

Upload su SoundCloud

Se questa opzione è attivata, il file renderizzato viene caricato in SoundCloud.

Renderizza

Avvia

Avvia il processo di renderizzazione.

LINK CORRELATI

[File compagno](#) a pag. 26

Gestione dei file nell'Editor audio

Gestione dei formati mono/stereo

WaveLab Elements è molto flessibile nella gestione del formato stereo. È possibile eseguire tutte le operazioni di modifica in uno solo o in entrambi i canali.

Formati file supportati

WaveLab Elements può aprire e salvare file audio in molti formati file.

Wave (.wav)

Sono supportate le seguenti profondità in bit: 8 bit, 16 bit, 20 bit, 24 bit, 32 bit in virgola mobile e 64 bit in virgola mobile.

WavPack (.wv/.wvc)

Questo formato file consente di comprimere l'audio digitale senza perdita di qualità, inclusi i file audio a 32 bit in virgola mobile.

AIFF (.aif., .aiff, .snd)

Audio Interchange File Format, uno standard definito da Apple Computers Inc. Sono supportate le seguenti profondità in bit: 8 bit, 16 bit, 20 bit e 24 bit.

MPEG-1 Layer 3 (.mp3)

Si tratta del formato di compressione audio più comune. Il vantaggio maggiore della compressione MPEG è quello della significativa riduzione della dimensione del file, a scapito tuttavia della qualità del suono.

NOTA

Quando si apre un file compresso MPEG in WaveLab Elements, il file viene convertito in un file wave temporaneo. Al momento del salvataggio, il file wave temporaneo viene nuovamente convertito in MP3.

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

MP2 (a volte definito «Musicam») è un formato file comune nell'industria del broadcasting.

Original Sound Quality (.osq, solo lettura)

Si tratta del formato audio compresso lossless (senza perdita di qualità) proprietario di WaveLab.

Sound Designer II (.sd2)

Questo formato file audio viene utilizzato dalle applicazioni Digidesign (come Pro Tools). Sono supportate le seguenti profondità in bit: 8 bit, 16 bit e 24 bit.

U-LAW (.ulaw, .vox)

Si tratta di una tecnica di compressione e codifica audio supportata da telefoni Windows e web, che utilizza una precisione a 8 bit. Il sistema telefonico degli Stati Uniti utilizza la codifica U-law per la digitalizzazione.

A-LAW (.alaw, .vox)

Si tratta di una tecnica di compressione e codifica audio per la telefonia, con precisione a 8 bit. Il sistema telefonico dell'Unione Europea utilizza la codifica A-law per la digitalizzazione.

Sun/Java (.snd, .au)

Si tratta di un formato file audio utilizzato su computer Sun e NeXT. Sono supportate le seguenti profondità in bit: 8 bit, 16 bit e 24 bit.

ADPCM – Microsoft/Dialogic (.vox)

Si tratta di un formato utilizzato prevalentemente per videogiochi e applicazioni di telefonia. Offre un bit rate inferiore rispetto al formato PCM lineare e richiede di conseguenza meno larghezza di banda/spazio di salvataggio.

Ogg Vorbis (.ogg)

Ogg Vorbis è un formato file compresso aperto, libero da brevetti e che consente di creare file audio molto piccoli, garantendo una qualità audio relativamente elevata.

Testo/Excel (.txt)

Si tratta di una rappresentazione testuale di una forma d'onda. Salvando un file audio come file di testo e aprendolo in un'applicazione di foglio elettronico come Excel, è possibile visualizzarlo in forma testuale, decimale e modificare i valori campione. Quando si apre un file di testo che rappresenta una forma d'onda in WaveLab Elements, questo viene decodificato e aperto come file audio. Si tratta di file che non sono in alcun modo compressi, i quali possono quindi presentare dimensioni molto elevate.

Quando si utilizzano file a 64 bit a virgola mobile, il formato .txt non è completamente di tipo lossless. Infatti non è possibile esprimere un valore a virgola mobile binario in forma numerica decimale senza perdita di precisione.

Windows Media Audio (.wma, .asf)

Formato compresso di Microsoft. WaveLab Elements consente di importare/esportare audio in questo formato (solo Windows). Per importare/esportare audio in formato surround WMA, Windows Media Player 9 o versioni successive deve essere installato sul sistema.

Ensoniq Paris (.paf)

Utilizzato dal sistema Ensoniq Paris™. Sono supportate le seguenti profondità in bit: 16 bit e 24 bit.

FLAC (.flac)

Free Lossless Audio Codec (FLAC) è un codec che consente di comprimere in maniera lossless l'audio digitale.

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

Se nel sistema è installata l'applicazione Quicktime, questi formati sono disponibili (sola lettura e solo su sistemi MAC o Windows a 32 bit).

AAC (.aac)

Advanced Audio Coding (AAC) è un codec che consente una compressione senza perdita di qualità e uno schema di codifica per l'audio digitale.

NOTA

Il tipo di file «\$\$\$» è un formato file temporaneo di WaveLab Elements. In caso si riscontrasse un crash del computer, è possibile ripristinare parte del lavoro aprendo i file «\$\$\$» presenti sull'hard disk.

File a 20 bit, 24 bit e 32 bit in virgola mobile

Non è necessaria una scheda audio a 20 bit o a 24 bit per beneficiare della capacità di WaveLab Elements di gestire file audio a 20 bit e 24 bit. Qualsiasi operazione di processamento o modifica ai file viene eseguita sempre a piena precisione (a 64 bit in virgola mobile), anche se la piena precisione non è supportata dalla scheda utilizzata.

Per la riproduzione, WaveLab Elements si adatta automaticamente alla scheda installata.

Creazione di un nuovo file audio

È possibile creare un file audio vuoto, ad esempio per assemblare materiale da altri file audio.

PROCEDIMENTO

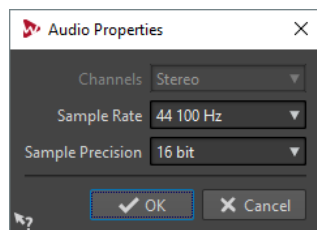
1. Selezionare **File > Nuovo**.
 2. Fare clic su **File audio > Personalizzato**.
 3. Specificare le proprietà audio desiderate e fare clic su **Crea**.
-

Proprietà audio

È possibile definire i canali, la frequenza di campionamento e la profondità in bit del file audio.

Queste proprietà possono essere impostate in fase di creazione di un nuovo file audio.

- Per modificare le proprietà del file audio selezionato, selezionare la scheda **File** e fare clic su **Info** o sul pulsante **Proprietà audio** nella parte inferiore-destra della finestra della forma d'onda.



Canali

Consente di selezionare il numero di canali audio.

Frequenza di campionamento

Consente di selezionare il numero di campioni audio per secondo.

Profondità in bit

Consente di selezionare l'accuratezza dei campioni nel flusso audio.

Salvataggio di un file audio

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per salvare un file audio che non è mai stato salvato, selezionare **File > Salva con nome**.
 - Per salvare un file audio già salvato in precedenza, fare clic sul pulsante **Salva** o selezionare **File > Salva**.
 2. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
 3. Fare clic su **Salva**.
-

Salvataggio in un altro formato

È possibile modificare il formato del file, la frequenza di campionamento, la profondità in bit e lo stato stereo/mono durante il salvataggio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Salva con nome**.
2. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
3. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.
4. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, impostare il formato del file e specificare le proprietà.
5. Fare clic su **OK**.
6. Fare clic su **Salva**.

RISULTATO

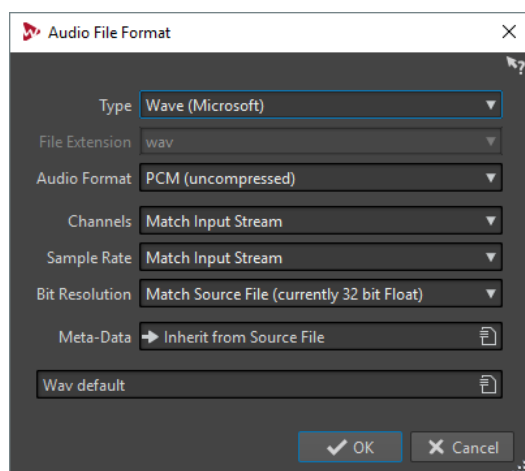
Viene creato un nuovo file. L'operazione non influisce sul file originale.

Finestra di dialogo Formato file audio

In questa finestra di dialogo è possibile modificare le varie impostazioni dei file durante il salvataggio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare **File > Esporta** e selezionare **Renderizza**. Attivare quindi l'opzione **File con nome**, fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.

È possibile aprire questa finestra di dialogo da altre posizioni in WaveLab Elements.



Type

Consente di selezionare un tipo di file audio. Questo parametro influisce sulle opzioni disponibili nel menu **Formato audio**.

Estensione file

Consente di selezionare un'estensione file compatibile con il tipo di file corrente.

Formato audio

Consente di selezionare un formato audio compatibile con il tipo di file corrente.

Canali

Consente di specificare il numero di canali audio per i file da creare.

Frequenza di campionamento

Consente di selezionare una frequenza di campionamento per il file audio. Se si modifica questa impostazione, viene avviata una conversione della frequenza di campionamento.

IMPORTANTE

Utilizzare solo per le conversioni semplici. Per ottenere risultati professionali, utilizzare il plug-in **Resample** e aggiungere un limiter e il dithering.

Profondità in bit

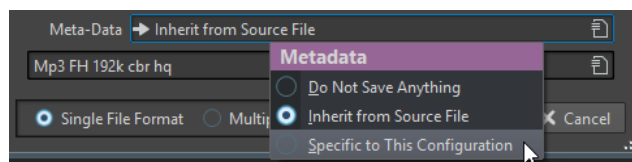
Consente di selezionare una profondità in bit per il file audio. Questa opzione è disponibile solo per alcuni tipi di file specifici.

IMPORTANTE

La riduzione della profondità in bit è consigliata solo per conversioni semplici. Per ottenere risultati professionali, si consiglia di aggiungere il dithering nella **Sezione Master**.

Meta-dati

Consente di configurare i meta-dati salvati nel file. Questa opzione è disponibile solo per alcuni tipi di file.



- Se è selezionata l'opzione **Non salvare nulla**, i meta-dati non verranno salvati nel file.
- Se è selezionata l'opzione **Eredita dal file sorgente**, vengono utilizzati i meta-dati del file sorgente. Se i meta-dati sorgente sono vuoti, vengono usati i meta-dati predefiniti, se disponibili.
- Se si seleziona l'opzione **Specifico per questa configurazione**, è possibile modificare i meta-dati o sostituirli con un preset dei meta-dati. Per modificare i meta-dati, aprire nuovamente il menu a tendina dei meta-dati e selezionare **Modifica**.

Modifica del formato

Durante la modifica di frequenza di campionamento, profondità in bit e numero di canali di un file audio, vengono eseguite diverse operazioni.

Frequenza di campionamento

Se viene specificata una nuova frequenza di campionamento, viene eseguita una conversione della frequenza di campionamento.

Profondità in bit

Se viene specificata una diversa profondità in bit, il file è troncato a 8 bit o riempito fino a 64 bit. Se si sta eseguendo la conversione a una profondità in bit inferiore, è consigliato aggiungere effetti di dithering.

Mono/Stereo

Se il file viene convertito da mono a stereo, viene utilizzato lo stesso materiale in entrambi i canali. Se la conversione avviene da stereo a mono, viene creato un mix dei due canali.

NOTA

- Se si desidera solo modificare la profondità in bit, è possibile farlo direttamente nella sezione **Proprietà audio** della finestra di dialogo **Info**, quindi salvare il file audio.
 - Per un mastering di alta qualità, è sconsigliato modificare la frequenza di campionamento e il numero di canali dalla sezione **Proprietà audio**; utilizzare invece i plug-in e le funzioni della **Sezione Master**.
-

Salvataggio di una selezione sotto forma di file audio

È possibile salvare una selezione nel file audio aperto sotto forma di un nuovo file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda definire un intervallo di selezione.
 2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Renderizza**.
 3. Nella sezione **Sorgente**, aprire il menu a tendina e selezionare **Intervallo audio selezionato**.
 4. Nella sezione **Uscita**, specificare un nome file e una posizione.
 5. Aprire il menu **Formato** e selezionare **Modifica formato singolo**.
 6. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, specificare il formato di uscita e fare clic su **OK**.
 7. Nella sezione **Renderizza**, fare clic su **Avvia**.
-

Salvataggio del canale sinistro/destro sotto forma di file audio

È possibile salvare individualmente ciascun canale in un file separato. Utilizzare questa opzione nel caso in cui ad esempio si stiano modificando dei file dual-mono.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Renderizza**.
 2. Nella sezione **Uscita**, specificare un nome file e una posizione.
 3. Aprire il menu **Formato** e selezionare **Modifica formato singolo**.
 4. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, aprire il menu **Canali** e selezionare **Canale sinistro** o **Canale destro**.
 5. Configurare le impostazioni di uscita aggiuntive e fare clic su **OK**.
 6. Nella sezione **Renderizza**, fare clic su **Avvia**.
-

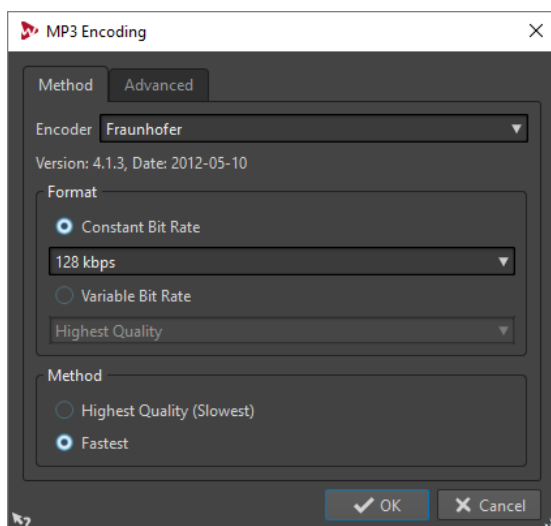
Codifica di file audio

L'audio può essere salvato in diversi formati. Il processo di conversione dell'audio in un altro formato è definito codifica. Durante il salvataggio di file audio, è possibile specificare varie opzioni di codifica per alcuni formati di file.

Finestra di dialogo codifica MP3

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio MP3.

La finestra di dialogo **Codifica MP3** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **MPEG-1 Layer 3 (MP3)**, fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Encoder

Consente di selezionare l'encoder (**Fraunhofer** o **Lame**).

Bit rate variabile/costante

Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita. Se si sceglie **Bit rate variabile**, il rate viene modificato in base alla complessità del materiale audio.

Qualità ottima (più lenta)/Più veloce

Selezionare la qualità che si desidera ottenere. Più alta è la qualità, maggiori sono le risorse e il tempo necessari per analizzare e comprimere il segnale audio.

NOTA

L'opzione **Qualità ottima (più lenta)** può richiedere una frequenza di campionamento specifica per il file audio. In questo caso e se la frequenza di campionamento è diversa da quella di ingresso, viene visualizzato un messaggio.

Quando si utilizza l'encoder **Lame**, è possibile eseguire delle configurazioni aggiuntive nella scheda **Avanzato**.

Aggiungi le informazioni relative alla durata e alla posizione di riproduzione all'intestazione VBR

Aggiunge delle informazioni supplementari all'intestazione VBR che consentono al dispositivo di riproduzione di stimare la durata del file MP3 e di saltare a qualsiasi posizione temporale all'interno del file MP3 stesso. Questa opzione è disponibile solamente per l'encoder di tipo Fraunhofer.

Incorpora dei dati ausiliari per la compensazione della durata e del ritardo

Consente di incorporare dei dati ausiliari in modo che il file decodificato corrisponderà esattamente alla durata del file originale. Questa opzione è disponibile solamente per l'encoder di tipo Fraunhofer.

Consenti la codifica stereo dell'intensità

Consente di ridurre il bit rate, riorganizzando le informazioni di intensità tra i canali.

Specifica come Registrazione Originale

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

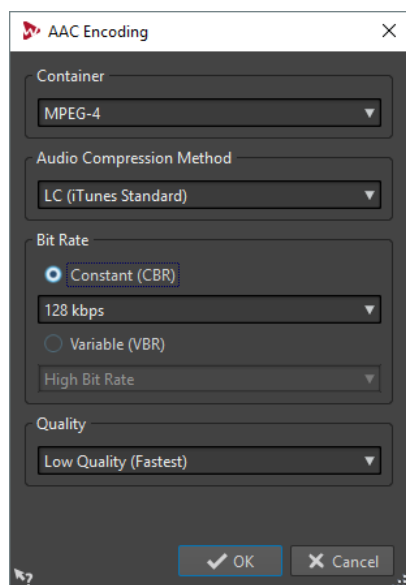
Crea frame lunghi

Consente di risparmiare spazio scrivendo un numero inferiore di intestazioni nel file (non compatibile con tutti i decoder).

La finestra di dialogo Codifica AAC

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio AAC.

La finestra di dialogo **Codifica AAC** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **AAC (Advanced Audio Coding)**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Contenitore

Specifica il contenitore del file AAC. Un contenitore è un formato file che può contenere dei dati audio compressi e dei meta-dati.

- MPEG-4 (formato raccomandato per iTunes)
- 3GPP (progetto di partnership di terza generazione)
- ADIF (Audio Data Interchange Format)
- ADTS (Audio Data Transport Stream)
- ADTS (con CRC)
- LATM LOAS (Low Overhead Audio Stream)

Metodo di compressione audio

Consente di selezionare il metodo di compressione audio.

- LC (Low Complexity, standard iTunes)
- HE (High Efficiency)

- HE v2 (High Efficiency, Stereo Parametrico)
- HD 16 bit (Senza perdita di qualità)
- HD 24 bit (Senza perdita di qualità)

LC (Low Complexity) non significa bassa qualità, ma meno tentativi di compressione. Questa opzione consente di ottenere la migliore qualità audio.

HE (High Efficiency) è un'estensione dell'opzione Low Complexity AAC (AAC LC) ed è ottimizzato per applicazioni a basso bit-rate, ad esempio lo streaming audio.

HE v2 aumenta l'efficienza della compressione dei segnali stereo. I formati HE generano dei file audio estremamente compressi con un suono ad elevata qualità.

HD è un'estensione dello standard MPEG-4 e consente una compressione audio senza perdita di qualità, scalabile a compressione con perdita di qualità. Ciò significa che la decodifica può essere con o senza perdita di qualità, a seconda delle impostazioni del decodificatore. In ogni caso, la dimensione del file risultante sarà maggiore rispetto all'utilizzo di qualsiasi altro metodo di compressione.

Bit rate variabile/costante

Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita. Se si sceglie **Bit rate variabile**, il valore viene modificato nel tempo in base alla complessità del materiale audio.

Qualità

Selezionare la qualità che si desidera ottenere. Più alta è la qualità, maggiori sono le risorse e il tempo necessari per analizzare e comprimere il segnale audio.

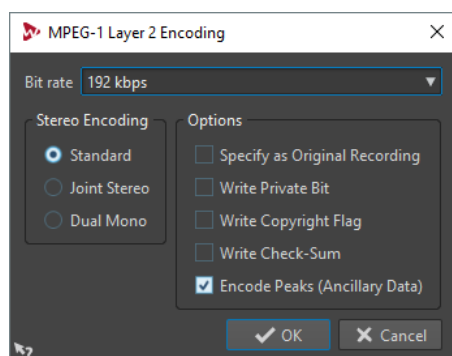
NOTA

Qualità migliore può richiedere una frequenza di campionamento particolare per il file audio.

Finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio MPEG-1 Layer 2 (MP2).

La finestra di dialogo **Codifica MPEG-1 Layer 2** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **MPEG-1 Layer 2**, fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Bit rate

Determina il bit rate. Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita.

Codifica stereo

In modalità **Standard**, l'encoder non utilizza la correlazione tra canali. Tuttavia, l'encoder potrebbe prendere spazio da un canale facile da codificare e usarlo per un canale più complicato.

In modalità **Joint**, l'encoder può utilizzare la correlazione esistente tra i due canali per aumentare il rapporto qualità/spazio.

In modalità **Dual**, entrambi i canali sono codificati in modo indipendente. Tale modalità è consigliata per segnali con canali indipendenti.

Specifica come Registrazione Originale

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

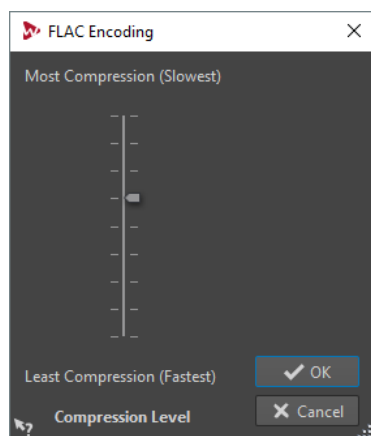
Codifica dei picchi (dati ausiliari)

È necessario attivare questa opzione per garantire la compatibilità con sistemi specifici, come ad esempio DIGAS.

Finestra di dialogo Codifica FLAC

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio FLAC.

La finestra di dialogo **Codifica FLAC** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **FLAC**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Livello della compressione

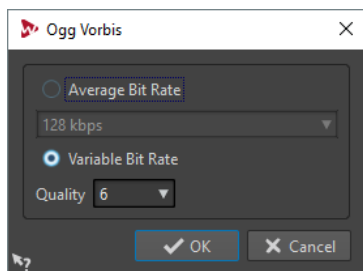
Consente di specificare il livello della compressione. Maggiore è la compressione, più lenta risulta la codifica.

Finestra di dialogo Ogg Vorbis

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio Ogg Vorbis.

La finestra di dialogo **Ogg Vorbis** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo

Formato file audio, selezionare il tipo **Ogg Vorbis**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Bit rate medio

Se questa opzione è attivata, il bit rate medio del file resta costante durante la codifica. Poiché la dimensione del file è proporzionale al tempo, ciò facilita l'individuazione di un determinato punto, ma può determinare una minore qualità rispetto all'opzione **Bit rate variabile**.

Bit rate variabile

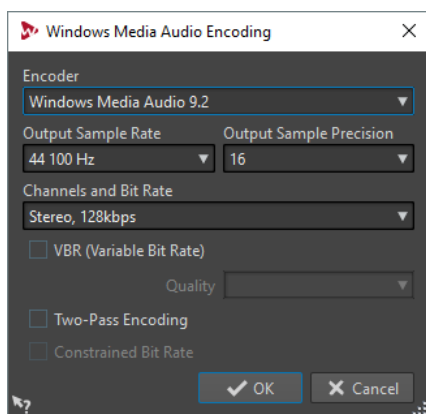
Se questa opzione è attivata, il bit rate nel file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file risultante.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio Windows Media Audio (WMA). Questa finestra di dialogo è disponibile solo su sistemi Windows.

La finestra di dialogo **Windows Media Audio** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **Windows Media Audio (WMA)**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Encoder

Imposta gli encoder.

Frequenza di campionamento in uscita

Consente di definire la frequenza di campionamento in uscita del file codificato. Più alta è la frequenza di campionamento, migliore è la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file di output.

Profondità in bit in uscita

Consente di definire la profondità in bit in uscita del file codificato. Questo parametro non è disponibile per tutti gli encoder.

Canali e bit rate

Gli elementi qui disponibili dipendono dal metodo di codifica selezionato e dalla frequenza di campionamento in uscita.

VBR (Bit Rate Variabile)

Se questa opzione è attivata, il bit rate del file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file di output.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

Codifica a due passaggi

Se questa opzione è attivata, viene aumentata la qualità di codifica, ma il processo risulta due volte più lento.

Bit rate forzato

Questa opzione è disponibile quando sono attivate le opzioni **VBR** e **Codifica a due passaggi**. Viene utilizzata per mantenere i bit rate entro i limiti in modo tale da evitare picchi. Si tratta dell'impostazione consigliata per alcuni supporti, come CD o DVD.

Creazione di un montaggio audio da un file audio

È possibile esportare i file audio in un montaggio audio, inclusi tutti i marker che sono stati impostati nel file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire il file audio che si intende esportare in un montaggio audio.
 2. Facoltativo: Se si desidera utilizzare un intervallo di tempo specifico del file audio, definire un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda.
 3. Selezionare **File > Nuovo**.
 4. Selezionare **Montaggio audio > Dal file corrente**.
 5. Nella sezione **Dal file audio corrente**, fare clic su **Inserisci il file audio in un nuovo montaggio**.
 6. Fare clic su **Crea**.
 7. Nella finestra di dialogo **Crea un montaggio audio da un file audio**, selezionare se si intende importare l'intero file o l'intervallo audio selezionato.
 8. Facoltativo: Decidere se si desidera eseguire una delle seguenti operazioni sui marker:
 - **Importa i marker**
 - **Dividi ai marker di una regione generica**
 9. Fare clic su **OK**.
-

Inserimento di file audio in un altro file audio

È possibile assemblare un file audio a partire da diversi file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire il file audio in cui si desidera inserire un altro file audio.

2. Se si intende inserire un file audio alla posizione del cursore di modifica, assicurarsi che l'opzione **Scatta verso le calamite** sia attivata e che l'opzione **Cursore** sia attivata nel menu a tendina **Calamite**.
Il cursore di modifica scatta al punto di zero più vicino. È così possibile evitare le discontinuità.
 3. Selezionare la scheda **Inserisci**.
 4. Nella sezione **File audio**, selezionare una delle seguenti opzioni di inserimento:
 - **All'inizio**
 - **Alla fine**
 - **Al cursore**Se si seleziona **Al cursore**, il file audio viene tagliato in corrispondenza della posizione di inserimento. La parte successiva al taglio viene spostata a destra.
 5. Nel menu a tendina, selezionare il file audio che si desidera inserire.
-

LINK CORRELATI

[Agganci magnetici nei file audio](#) a pag. 81

Trasformazione delle selezioni in nuovi file

È possibile trasformare le selezioni in nuovi file mediante trascinamento e rilascio, oppure utilizzando la scheda **Renderizza** nell'**Editor audio**.

Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante trascinamento

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
 2. Trascinare la selezione nella barra della scheda sopra la finestra della forma d'onda e rilasciare il pulsante del mouse.
-

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo.

Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante l'utilizzo del menu

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
 2. Fare clic-destro sulla selezione e scegliere **Copia selezione in una nuova finestra**.
 3. Dal sotto menu, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Duplica**
 - **Versione stereo**
 - **Mixdown in mono**
 - **Mixdown in mono (sottrai il canale destro dal canale sinistro)**
-

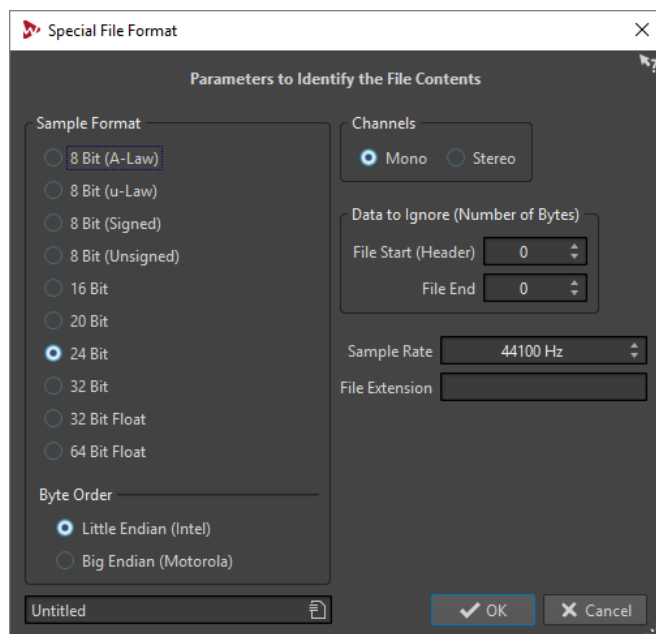
RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo o mono.

Finestra di dialogo Formato file speciale

Quando vengono aperti dei file per mezzo dell'opzione **Audio sconosciuto**, è possibile specificare la modalità di interpretazione del formato file audio che si desidera aprire.

- Per aprire la finestra di dialogo **Formato file speciale**, selezionare **File > Importa**, fare clic su **Audio sconosciuto** e selezionare il file che si intende aprire.



Formato dei campioni

Consente di specificare la rappresentazione binaria dei campioni nel file.

Ordine dei byte

Consente di specificare l'ordine in cui i byte devono essere interpretati. Si applica solo a 16 bit o superiore.

Canali

Consente di specificare il numero di canali audio nel file audio.

Dati da ignorare (numero di byte)

Consente di specificare il numero di byte all'inizio e alla fine del file audio che vengono ignorati.

Frequenza di campionamento

Consente di specificare la frequenza di campionamento del file audio.

Estensione file

Consente di specificare l'estensione del nome file di default per il file audio. Quando si apre il selettore dei file dopo la chiusura di questa finestra di dialogo, viene visualizzato solo il file con tale estensione.

Conversione da stereo a mono e da mono a stereo

È possibile convertire i file audio da mono a stereo e da stereo a mono. La conversione da un file mono a un file stereo produce un file audio contenente lo stesso materiale in entrambi i canali, ad esempio per l'ulteriore processamento in stereo reale. La conversione da un file stereo a un file mono mixa i canali stereo in un canale mono.

Conversione di una selezione da stereo a mono

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione stereo nella finestra della forma d'onda.
 2. Selezionare **File > Nuovo**.
 3. Selezionare **File audio > Dal file corrente**.
 4. Selezionare una delle seguenti opzioni:
 - Per mixare i canali stereo sinistro e destro quando si esegue la conversione in mono, fare clic su **Mixdown in mono**.
 - Per mixare il canale sinistro con l'inverso del canale destro quando si esegue la conversione in mono, fare clic su **Mixdown in mono (sottrai il canale destro dal canale sinistro)**.

L'onda mono risultante contiene la differenza tra i canali. Ad esempio, in questo modo è possibile verificare che un file wave sia realmente un file stereo e non un file mono convertito in formato stereo.
-

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra mono.

Conversione da stereo a mono durante il salvataggio

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione stereo nella finestra della forma d'onda.
 2. Selezionare **File > Salva con nome**.
 3. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
 4. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.
 5. Nella finestra di dialogo **Formato file audio** che si apre, aprire il menu **Canali** e selezionare una delle opzioni mono.
Ad esempio, selezionando **Mono (Mix -3 dB)**, il file audio risultante viene attenuato di 3 dB.
 6. Fare clic su **OK**.
 7. Fare clic su **Salva**.
-

Conversione di una selezione da mono a stereo

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione mono nella finestra della forma d'onda.
 2. Selezionare **File > Nuovo**.
 3. Selezionare **File audio > Dal file corrente**.
 4. Fare clic su **Versione stereo**.
 5. Fare clic su **Crea**.
-

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo.

Inversione di canali in un file stereo

È possibile invertire i due canali in un file audio, cioè spostare l'audio del canale sinistro nel canale destro e l'audio del canale destro nel canale sinistro.

- Per invertire i canali dell'intero file audio nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e, nella sezione **Taglio**, fare clic su **Inverti i canali stereo**.
- Per invertire i canali solamente per un intervallo del file audio selezionato, definire un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda, selezionare la scheda **Modifica** e, nella sezione **Taglio**, fare clic su **Inverti i canali stereo**.

Opzioni speciali di incollaggio

Nel menu a tendina **Incolla** dell'**Editor audio** sono disponibili delle funzioni di incollaggio aggiuntive.

- Per accedere a queste speciali opzioni di incollaggio, aprire l'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e, nella sezione **Appunti**, fare clic-destro su **Incolla**.

Sovrascrivi

Consente di sovrascrivere i dati nel file di destinazione invece di spostarli per liberare spazio per l'audio inserito. La quantità sovrascritta varia a seconda della selezione nel file di destinazione:

- Se non è presente alcuna selezione nel file di destinazione, viene sovrascritta una sezione con la stessa lunghezza della selezione da incollare.
- Se è presente una selezione nel file di destinazione, la selezione da incollare sostituisce tale selezione.

Aggiungi in fondo

Consente di aggiungere l'audio da incollare dopo la fine del file.

Aggiungi all'inizio

Consente di aggiungere l'audio da incollare prima dell'inizio del file.

Copie multiple

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale inserire il numero di copie che si desidera creare.

Mix

Consente di fondere due file in uno partendo dalla selezione o, se non presente, dalla posizione del cursore.

- Quando viene selezionata l'opzione **Mixa**, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di specificare il guadagno per l'audio negli appunti e nella destinazione.
- Tutti i dati negli appunti sono sempre mixati, indipendentemente dalla lunghezza della selezione.

Spostamento dell'audio

È possibile riorganizzare l'ordine dell'audio in un file mediante le funzioni di trascinamento, taglio e incollaggio.

Spostamento dell'audio mediante trascinamento

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.

2. Trascinare la selezione in una posizione esterna alla selezione nello stesso file, o in un'altra finestra della forma d'onda.

RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

NOTA

Per annullare uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incollaggio nella finestra di destinazione, quindi annullare l'operazione di taglio nella finestra di origine.

Spostamento dell'audio mediante taglia e incolla

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
2. Utilizzare uno dei seguenti metodi di copia:
 - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Taglia**.
 - Premere **Ctrl/Cmd-X**.
3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
 - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
 - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
4. Per incollare la selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**.
 - Premere **Ctrl/Cmd-V**.

RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

NOTA

Per annullare uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incollaggio nella finestra di destinazione, quindi annullare l'operazione di taglio nella finestra di origine.

Spostamento dell'audio per mezzo dei comandi di spinta

È possibile utilizzare gli strumenti di spinta verso sinistra/destra per spostare l'audio in piccoli passaggi all'interno di un file.

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
 2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
 3. Nella sezione **Spinta**, fare clic su **Spingi verso sinistra** o **Spingi verso destra**.
-

RISULTATO

L'audio viene spostato di un pixel. L'esatto formato dell'operazione dipende dalla grandezza dell'ingrandimento. Ad esempio, se nella barra di stato viene visualizzato **x1:256**, la selezione viene spostata di 256 campioni. L'audio in tale posizione viene sovrascritto dalla sezione spostata.

Copia dell'audio

È possibile copiare sezioni dell'audio all'interno dello stesso file o tra vari file audio.

Gestione del materiale stereo/mono

Quando si trascinano o si copiano dei file stereo o mono in altre posizioni, la posizione di destinazione determina il modo in cui vengono inseriti i file.

Il materiale stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue il trascinamento tra file:

Sezione trascinata	Forma d'onda rilasciata	Azione
Stereo	Stereo	L'audio trascinato è sempre inserito in entrambi i canali.
Stereo	Mono	Viene inserito solo il canale sinistro.
Mono	Stereo	Il risultato dipende solo dalla posizione di rilascio verticale. L'azione è indicata dalla forma del cursore. È possibile inserire la selezione in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

Il materiale stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue l'operazione di copia e incolla dei file:

Sezione copiata	Forma d'onda incollata	Azione
Stereo	Stereo	Se il cursore della forma d'onda si estende in entrambi i canali del file di destinazione, il materiale viene inserito in entrambi i canali.
Stereo	Stereo	Se il cursore della forma d'onda si trova solo in un canale, l'audio viene incollato unicamente in quel canale. Il materiale audio proveniente dal canale sinistro viene incollato nel canale sinistro, mentre il materiale proveniente dal canale destro viene incollato nel canale destro.
Stereo	Mono	Viene incollato solo il canale sinistro.
Mono	Stereo	Il risultato varia in base alla presenza del cursore della forma d'onda in un canale o in entrambi. È possibile incollare l'audio in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

Conflitti relativi alla frequenza di campionamento

Se si copia o sposta l'audio da una finestra a un'altra e le frequenze di campionamento dei due file non corrispondono, il suono copiato/spostato viene riprodotto a un'altezza non corretta (velocità). Il programma segnala che tale problema sta per verificarsi.

Il mixaggio delle frequenze di campionamento può essere utilizzato come effetto, ma molto spesso non è il risultato che si desidera ottenere. Vi sono due modi per aggirare il problema:

- Convertire la frequenza di campionamento del file sorgente alla stessa frequenza del file di destinazione prima dell'editing.
- Convertire la frequenza di campionamento del file di destinazione alla stessa frequenza del file sorgente prima dell'aggiunta dell'audio.

Copia dell'audio mediante la funzione di copia e incolla

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
 2. Utilizzare uno dei seguenti metodi di copia:
 - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Copia**.
 - Premere **Ctrl/Cmd-C**.
 3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
 - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
 - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
 4. Per incollare la selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**.
 - Premere **Ctrl/Cmd-V**.
-

Copia dell'audio mediante trascinamento

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
 2. Fare clic al centro della selezione e trascinarla in una posizione esterna alla selezione all'interno dello stesso file, o in un'altra finestra della forma d'onda.
-

RISULTATO

La selezione viene inserita nel punto indicato. L'audio che originariamente iniziava in questo punto viene spostato a destra.

Modifica delle proprietà audio

È possibile modificare la frequenza di campionamento e la profondità in bit dei file audio.

La modifica di questi valori non comporta alcun tipo di processamento del file audio (a differenza dell'utilizzo della funzione **Salva con nome**). Tuttavia, vengono applicate le seguenti regole:

- Se si modifica la frequenza di campionamento, il file viene riprodotto a una nuova altezza.
- Se si modifica la profondità del campione, il file viene convertito nella nuova profondità al successivo salvataggio.

NOTA

Non è possibile annullare questa operazione. Se si salva un file a una profondità in bit inferiore, il file viene convertito in maniera permanente.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire un file audio.
 2. Selezionare la scheda **File**.
 3. Fare clic su **Info**.
 4. Nella sezione **Proprietà audio**, specificare una nuova **Frequenza di campionamento** e/o una nuova **Profondità in bit**.
 5. Fare clic su **Applica le modifiche**.
-

LINK CORRELATI

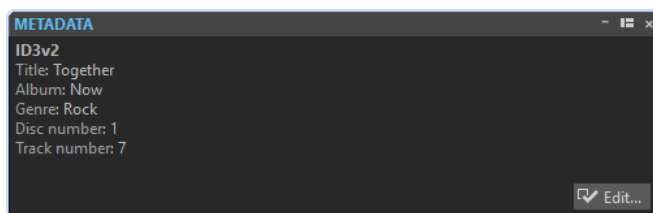
[Scheda Info](#) a pag. 30

Meta-dati

I meta-dati sono costituiti da attributi che descrivono i contenuti audio, ad esempio il titolo della traccia, l'autore, o la data di registrazione. A seconda del formato del file audio selezionato, questi dati variano.

All'apertura di un file audio o di un montaggio audio, vengono caricati i meta-dati trovati nel file. È possibile creare diversi preset dei meta-dati per file audio e montaggi audio. Alla creazione di un nuovo file da un modello, tale file può ereditare i meta-dati dal preset, se disponibili.

Nella finestra **Meta-dati** viene visualizzata un'anteprima dei meta-dati. Per visualizzare i meta-dati completi di un file e poterli modificare, selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Meta-dati** e fare clic sul pulsante **Modifica**.



I meta-dati non possono essere salvati in tutti i formati file. A seconda del formato file di output, vengono salvati tutti i meta-dati o solo una parte di essi in un file audio. I seguenti formati file possono contenere dei meta-dati:

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .aac

Per il formato MP3, sono disponibili i seguenti tipi di meta-dati:

- ID3 v1 e ID3 v2, compreso supporto immagini

Il formato AAC è utilizzato per i contenitori MPEG-4 (compatibile con iTunes) e 3GPP.

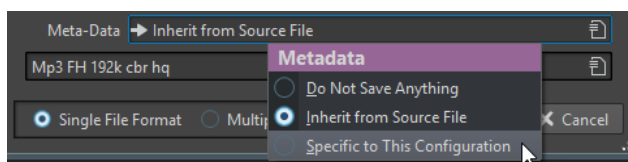
NOTA

- Il formato AAC non è compatibile con il formato ID3v2. Tuttavia, in WaveLab Elements utilizza lo stesso editor.
- I codici dei meta-dati che sono seguiti da una «(i)» indicano i campi compatibili con iTunes. Testi e immagini sono a loro volta compatibili con iTunes.

Per il formato WAV, sono disponibili i seguenti tipi di meta-dati:

- RIFF
- BWF
- Marker BWF
- CART (standard AES, dedicato alle esigenze di trasmissione)
- ID3, compreso supporto immagini

Durante il salvataggio o la registrazione di un file audio nella finestra di dialogo **Formato file audio**, è possibile specificare se non utilizzare del tutto i meta-dati, ereditare i meta-dati dal file sorgente o modificare i meta-dati del file.



È possibile inserire manualmente i meta-dati o generarli automaticamente.

Possono essere generate automaticamente le seguenti opzioni:

- Marker del tempo (scheda **CART**)
- USID (**BWF**, scheda **Di base**)

(*) Queste opzioni avviano l'esecuzione di un'analisi del file durante la scrittura dello stesso, rallentando il processo di scrittura del file.

WaveLab Elements include diversi preset dei meta-dati. Questi possono essere utilizzati come esempi e personalizzati a seconda delle esigenze. È possibile caricare i preset di meta-dati dal menu a tendina **Preset dei meta-dati** nella finestra di dialogo **Formato file audio** o dalla finestra di dialogo **Meta-dati**.

LINK CORRELATI

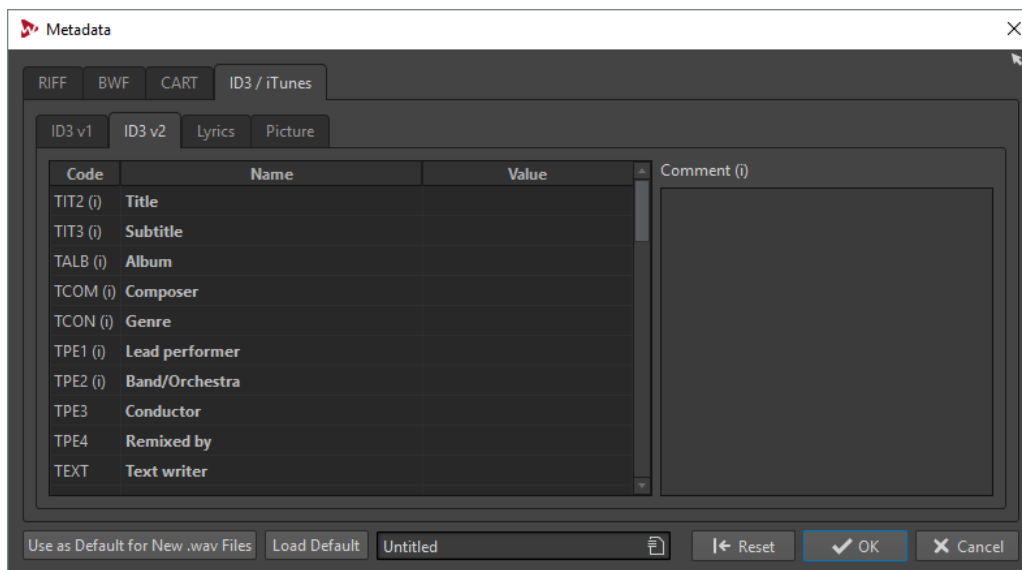
[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 93

Finestra di dialogo Meta-dati

Questa finestra di dialogo consente di definire i meta-dati da incorporare nel file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Meta-dati**, aprire la finestra **Meta-dati** e fare clic su **Modifica**.

A seconda del tipo di file, i meta-dati vengono gestiti in maniera differente.



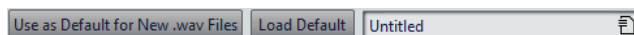
Finestra di dialogo Meta-dati per file WAV

Quando si apre la finestra di dialogo **Meta-dati** per i file che si trovano nell'**Editor audio**, è possibile modificare i meta-dati che sono salvati nel file audio. Tali meta-dati vengono salvati su disco successivamente.

Quando si apre la finestra di dialogo **Meta-dati** per i file che si trovano nella finestra **Montaggio audio**, è possibile modificare i meta-dati per i file audio che vengono creati nel corso del processo di renderizzazione del montaggio audio. Se si esegue la renderizzazione verso i formati WAV o MP3, i meta-dati verranno associati a questi file.

Preset dei meta-dati

Nella finestra di dialogo **Meta-dati**, è possibile salvare i preset dei meta-dati e applicare tali preset ad altri file. È possibile applicare i preset dei meta-dati ai file WAV, MP3 e AAC.



L'opzione **Utilizza come valore di default per i nuovi file .wav** consente di definire un insieme di meta-dati predefinito.

Quando si crea un nuovo file e non vengono aggiunti meta-dati, vengono applicati al file i meta-dati predefiniti durante il salvataggio o la renderizzazione. Ad esempio, è possibile salvare o registrare file WAV con meta-dati BWF e aggiungere automaticamente un identificatore unico del materiale.

Per modificare il preset dei meta-dati predefinito, selezionare **Carica i valori di default** e modificare il preset.

Lo standard CART e i marker

WaveLab Elements legge i marker CART, se presenti, e li fonde con i marker esistenti del file.

Lo standard CART può contenere fino a 8 marker. WaveLab Elements li salva se i relativi nomi sono conformi allo standard CART.

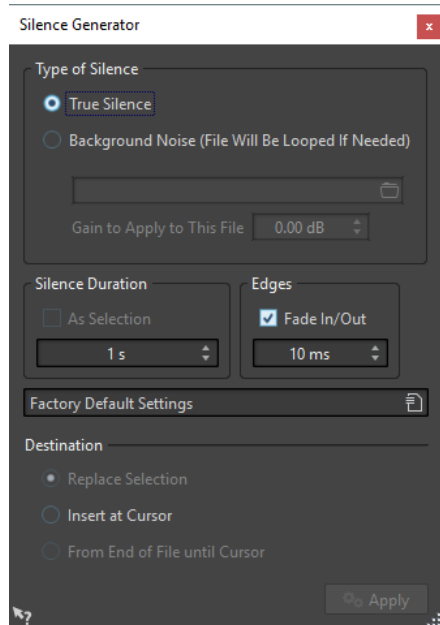
Se l'opzione **Genera dei marker di tempo** è attivata nella scheda **CART** della finestra di dialogo **Meta-dati**, i marker vengono generati se almeno un campo testo CART presenta un contenuto. In caso contrario, non è previsto l'utilizzo dei dati CART.

Per poter fondere i marker CART con i marker di un file nel corso del processo di renderizzazione, deve essere attivata l'opzione **Copia marker** nella finestra di dialogo **Renderizza**.

Finestra di dialogo Generatore di silenzio

Questa finestra di dialogo consente di inserire del silenzio o un rumore di fondo in un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Generatore di silenzio**, selezionare la scheda **Inserisci** nell'**Editor audio**, quindi fare clic su **Generatore di silenzio**.



Tipo di silenzio

- L'opzione **Silenzio vero** consente di inserire del silenzio digitale.
- L'opzione **Rumore di fondo (il file verrà eseguito in loop se necessario)** consente di selezionare un file audio contenente del rumore di ambiente.
L'opzione **Guadagno da applicare a questo file** riduce o aumenta il guadagno del rumore di fondo.

Durata del silenzio

L'opzione **Come la selezione** utilizza la durata della selezione audio attiva come durata del silenzio. Specificare la durata della sezione silenziosa nel campo valore seguente.

Bordi

L'opzione **Fade-in/out** consente di eseguire una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della sezione silenziosa per ottenere delle transizioni più uniformi. Specificare la durata della dissolvenza nel campo valore seguente.

Destinazione

- L'opzione **Sostituisci la selezione** consente di sostituire la selezione audio corrente con la sezione silenziosa.
- L'opzione **Inserisci al cursore** consente di inserire la sezione silenziosa alla posizione del cursore.
- L'opzione **Dalla fine del file fino al cursore** consente di estendere il file audio con silenzio fino alla posizione del cursore. Attivando questa opzione viene inoltre definita la durata del silenzio e ignorata l'impostazione **Durata del silenzio**.

Confronto tra silenzio vero e rumore di fondo

Le registrazioni possono sembrare innaturali quando si inserisce silenzio vero. È vero soprattutto per registrazioni vocali e field recording, in cui è spesso presente un rumore di fondo naturale. Per produrre risultati più naturali, è possibile inserire un file con rumore di fondo.

Il file specificato deve possedere le stesse proprietà (stereo/mono, frequenza di campionamento, ecc.) del file in cui viene inserito il silenzio. Il file può avere una lunghezza qualsiasi; se la regione silenziosa è più lunga del file, questo verrà riprodotto in loop.

Sostituzione di una selezione con del silenzio

È possibile sostituire una sezione di un file audio con del silenzio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Selezionare la scheda **Inserisci**.
 3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Generatore di silenzio**.
 4. Impostare la durata del silenzio su **Come la selezione** e la destinazione su **Sostituisci selezione**.
 5. Fare clic su **Applica**.
-

Inserimento del silenzio

È possibile inserire una durata specifica di silenzio in qualsiasi posizione di un file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, impostare il cursore nel punto in cui si desidera che il silenzio inserito abbia inizio.
 2. Selezionare la scheda **Inserisci**.
 3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Generatore di silenzio**.
 4. Disattivare **Come la selezione** e specificare la lunghezza.
 5. Impostare la destinazione su **Inserisci al cursore**.
 6. Fare clic su **Applica**.
-

Mettere in mute una selezione

La funzione **Silenziare la selezione** sostituisce la selezione con del silenzio reale.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Selezionare la scheda **Inserisci**.
 3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Silenziare la selezione**.
-

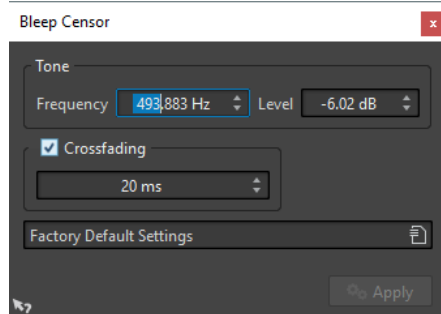
Bip di censura

Il bip di censura consente di sostituire una parte in un file audio con un suono, per coprire ad esempio una parola volgare.

Finestra di dialogo Bip di censura

La finestra di dialogo **Bip di censura** consente di definire il suono del bip di censura.

- Per aprire la finestra di dialogo **Bip di censura**, selezionare la scheda **Inserisci** nell'**Editor audio**, quindi fare clic su **Bip di censura** nella sezione **Segnale**.



Frequenza

Consente di specificare la frequenza del bip di censura.

Livello

Consente di specificare il livello del bip di censura.

Dissolvenze incrociate

Se questa opzione è attivata, WaveLab Elements crea una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della regione del bip di censura per garantire una transizione più omogenea. È possibile specificare la durata della dissolvenza incrociata.

Preset

Questo menu a tendina consente di salvare e ripristinare i preset dei bip di censura.

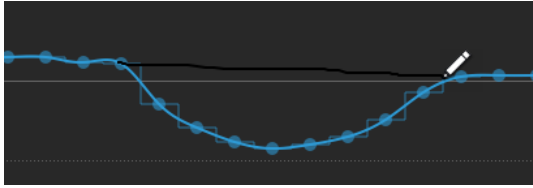
Sostituzione dell'audio con un suono

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Selezionare la scheda **Inserisci**.
 3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Bip di censura**.
 4. Nella finestra di dialogo **Bip di censura**, specificare la frequenza e il livello del bip di censura.
 5. Facoltativo: Attivare l'opzione **Dissolvenza incrociata** e specificare la durata della dissolvenza incrociata.
Viene in tal modo creata una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della regione del bip di censura.
 6. Fare clic su **Applica**.
-

Ripristino delle forme d'onda con lo strumento penna

Lo strumento **Penna** consente di ridisegnare la forma d'onda direttamente nella finestra della forma d'onda. Può essere utilizzato per riparare rapidamente gli errori della forma d'onda. Lo strumento **Penna** può essere utilizzato se la risoluzione dell'ingrandimento è impostata su 1:8 (un pixel sullo schermo equivale a 8 campioni) o superiore.



- Per ridisegnare la forma d'onda, selezionare lo strumento **Penna** nella scheda **Modifica** dell'**Editor audio**, fare clic nella forma d'onda, quindi disegnare la nuova forma d'onda.
- Per ridisegnare la forma d'onda di entrambi i canali nello stesso momento, premere **Shift** durante il processo di disegno.

Analisi audio

WaveLab Elements offre una serie completa di strumenti per l'analisi dell'audio e il rilevamento di qualsiasi tipo di errore.

Ad esempio, è possibile utilizzare una suite di indicatori audio o la funzione di analisi delle frequenze in 3D. Sono disponibili numerosi strumenti per supportare la rilevazione di errori o anomalie in qualsiasi campione audio.

Analisi globale

In WaveLab Elements è possibile eseguire delle operazioni di analisi avanzate sull'audio per identificare aree con proprietà specifiche. In questo modo, è possibile individuare aree problematiche come discontinuità o campioni contenenti clipping. È inoltre possibile verificare informazioni generali, come l'altezza di un suono.

Se si analizza una sezione di un file audio, WaveLab Elements esegue la scansione della sezione o del file audio ed estrae delle informazioni, le quali sono quindi visualizzate nella finestra di dialogo. WaveLab Elements contrassegna inoltre le sezioni del file che presentano caratteristiche specifiche, ad esempio, sezioni molto potenti o quasi silenziose. È quindi possibile navigare tra i vari punti, impostare marker o eseguire l'ingrandimento dei marker. Nella maggior parte delle schede, sono presenti impostazioni che determinano esattamente la modalità di esecuzione dell'analisi. Ciascuna scheda si riferisce a una particolare area di analisi.

È possibile eseguire l'analisi globale nella finestra di dialogo **Analisi globale**. In questa finestra di dialogo sono disponibili le seguenti schede che forniscono diversi tipi di analisi:

- La scheda **Picchi** consente di individuare singoli campioni con valori molto elevati.
- La scheda **Intensità acustica** consente di trovare sezioni con intensità elevata.
- La scheda **Altezza** consente di trovare l'altezza esatta di un suono o di una sezione.
- La scheda **Extra** fornisce informazioni su DC offset e profondità in bit significativa.
- La scheda **Errori** consente di individuare le discontinuità e le sezioni in cui l'audio è andato in clipping.

La maggior parte dei tipi di analisi fornisce un numero di posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, ecc. Questi punti sono definiti «hot point».

Apertura della finestra di dialogo Analisi globale

La finestra di dialogo **Analisi globale** fornisce diverse opzioni di analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, selezionare un intervallo nel file audio che si desidera analizzare.
Se si desidera analizzare l'intero file, premere **Ctrl/Cmd-A**. Se è attivata l'opzione **Processa l'intero file se non è presente una selezione** nella finestra di dialogo **Preferenze dei file audio**, viene automaticamente analizzato l'intero file, a condizione che non sia stata definita alcuna selezione.

2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
 3. Nella sezione **Analisi**, fare clic su **Analisi globale**.
 4. Facoltativo: Fare clic su **Apri una nuova finestra di dialogo di analisi** in cima alla finestra di dialogo **Analisi globale** per aprire un'altra finestra di dialogo **Analisi globale**.
-

Scelta del tipo di analisi

È possibile eseguire diversi tipi di analisi. Ognuno di essi prevede una certa durata, quindi è necessario assicurarsi che nell'analisi siano inclusi solo i tipi necessari.

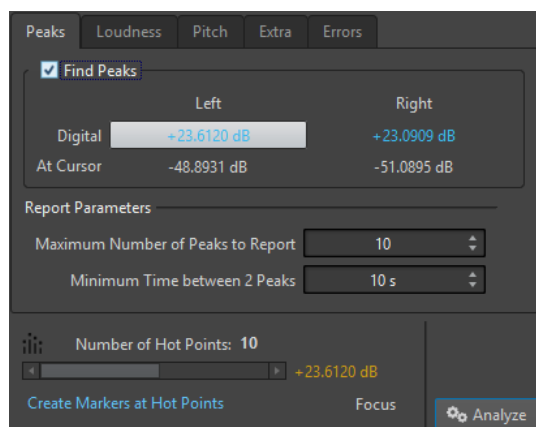
Selezionare i tipi di analisi nella finestra di dialogo **Analisi globale**, attivandoli nelle schede corrispondenti.

- Per includere l'analisi dei picchi, selezionare la scheda **Picchi** e attivare l'opzione **Trova picchi**.
- Per includere l'analisi dell'intensità acustica, selezionare la scheda **Intensità acustica** e attivare l'opzione **Analizza l'intensità acustica**.
- Per includere l'analisi dell'altezza, selezionare la scheda **Altezza** e attivare l'opzione **Individua l'altezza media**.
- Per includere le analisi extra, selezionare la scheda **Extra** e attivare l'opzione **Individua DC Offset**.
- Per includere l'analisi degli errori, selezionare la scheda **Errori** e attivare **Trova le discontinuità potenziali** e **Trova i campioni contenenti clipping**.

Analisi globale - scheda Picchi

In questa scheda è possibile regolare delle impostazioni utili per l'individuazione dei valori dei picchi digitali nell'audio, cioè singoli campioni con valori molto elevati.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Picchi**.



Trova picchi

Consente di attivare l'analisi dei picchi.

Digitale

Consente di visualizzare il picco maggiore nella sezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di picchi individuati nella selezione. È possibile utilizzare gli hot point per spostare il cursore tra i picchi.

Al cursore

Consente di visualizzare il livello alla posizione del cursore file audio corrente al momento dell'analisi.

Numero massimo di picchi da segnalare

Consente di limitare il numero di picchi segnalati. Ad esempio, con il valore 1 verrà segnalato solamente il picco più elevato.

Tempo minimo tra 2 picchi

Consente di controllare la distanza tra i picchi, in modo che questi non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a 1 s, si avrà sempre almeno un secondo tra i picchi segnalati.

Risultati dell'analisi

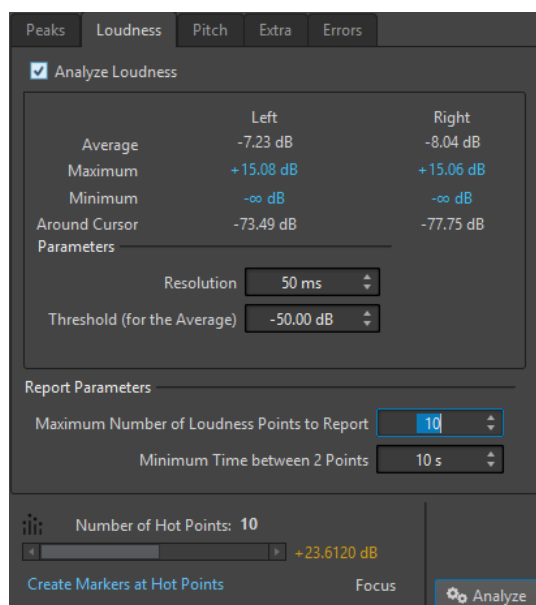
Nei campi **Trova picchi** vengono visualizzati il picco più elevato all'interno della sezione analizzata e il livello del campione alla posizione del cursore della forma d'onda al momento dell'analisi.

Analisi globale - scheda Intensità acustica

In questa scheda è possibile definire una serie di impostazioni utili per trovare delle sezioni che vengono percepite dall'orecchio umano con intensità maggiore o minore. Per trovare sezioni con volume significativo, è necessario osservare una sezione audio di una certa lunghezza.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Intensità acustica**.

Impostazioni intensità acustica



Analizza l'intensità acustica

Consente di attivare l'analisi dell'intensità acustica RMS.

Media

Consente di visualizzare l'intensità acustica globale della selezione analizzata.

Massimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con intensità acustica più alta nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni con intensità acustica elevata individuate nella selezione.

Minimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con intensità più bassa nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di debole intensità acustica individuate nella selezione. In questo modo, vengono fornite informazioni adeguate sul rapporto segnale-rumore (SNR) del materiale audio.

Intorno al cursore

Consente di visualizzare l'intensità acustica alla posizione del cursore del file audio al momento dell'analisi.

Risoluzione

La lunghezza dell'audio da misurare e di cui trovare la media. Se tale valore viene ridotto, verranno rilevati brevi passaggi di audio forte/debole. Se viene aumentato, il suono dovrà essere forte/debole per un periodo maggiore per risultare un hot point.

Soglia (per la media)

Consente di garantire che il valore medio sia calcolato correttamente per le registrazioni contenenti delle pause. Il valore qui impostato determina una soglia sotto la quale tutto l'audio individuato viene considerato silenzio e quindi escluso dal calcolo del valore medio.

Numero massimo di punti di intensità acustica da riportare

Consente di limitare il numero di hot point riportati. Vengono riportati solo i punti maggiori. Ad esempio, impostando un valore pari a 1, verrà riportata solamente la sezione a intensità più elevata o una delle sezioni con lo stesso valore più alto.

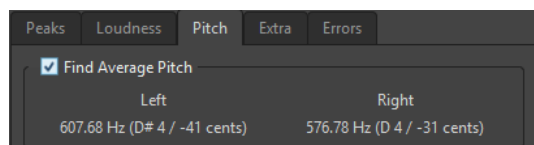
Tempo minimo fra 2 punti

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a 1 s, si avrà sempre almeno un secondo tra i punti segnalati.

Analisi globale - scheda Altezza

In questa scheda è possibile regolare una serie di impostazioni utili per individuare l'altezza media di una sezione audio.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Altezza**.



Le impostazioni disponibili in questa scheda consentono di ottenere informazioni relative al pitch shifting (trasposizione dell'altezza), ad esempio per regolare l'altezza di un suono in relazione a un altro suono. Il riquadro di visualizzazione mostra l'altezza per ciascun canale, in Hertz (Hz) e come semitoni e centesimi (centesimi di semitono). Poiché viene visualizzato il valore globale dell'intera sezione analizzata, i controlli hot point nella sezione inferiore della finestra di dialogo non sono utilizzati in questa scheda.

Linee guida di utilizzo per la scheda **Altezza**:

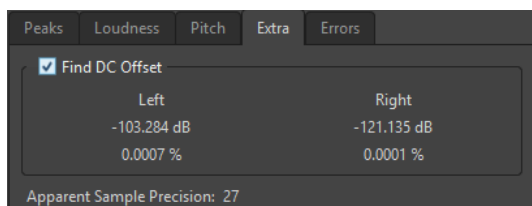
- Il risultato corrisponde a un valore medio per l'intera selezione.
- Il metodo funziona solo con materiale monofonico, non su accordi o armonie.
- L'algoritmo presuppone che la sezione analizzata disponga di un'altezza sufficientemente stabile.
- Il materiale deve essere relativamente ben isolato da altri suoni.

- È preferibile analizzare la porzione di sustain di un suono piuttosto che l'attacco. L'altezza non è solitamente stabile nel corso dell'attacco.
- Alcuni suoni sintetici possono avere un fondamentale (primo armonico) debole, disturbando così l'algoritmo.

Analisi globale – scheda Extra

In questa scheda viene visualizzato il DC offset della sezione analizzata e la **Profondità in bit apparente**.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Extra**.

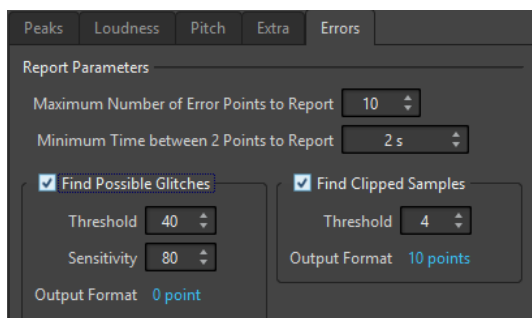


La **Profondità in bit apparente** tenta di individuare la precisione effettiva dell'audio. Si tratta di un'opzione utile se, ad esempio si desidera verificare se un file a 24 bit utilizza realmente i 24 bit o se il file era stato registrato con precisione a 16 bit e successivamente portato a 24 bit.

Analisi globale - scheda Errori

Questa scheda consente di trovare discontinuità e sezioni in cui si è verificato il clipping dell'audio.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Errori**.



Numero massimo di punti di errore da riportare

Consente di limitare il numero di hot point segnalati.

Tempo massimo fra 2 punti da riportare

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a 1 s, si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

Trova le discontinuità potenziali

Consente di attivare l'analisi delle discontinuità.

- Il parametro **Soglia** consente di impostare il valore in base al quale una modifica nel livello è considerata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.
- Il parametro **Sensibilità** è un valore di lunghezza che rappresenta il tempo in cui la forma d'onda deve superare la soglia affinché venga rilevata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.

- Il parametro **Formato di uscita** consente di visualizzare il numero di eventi di clipping rilevati dall'analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

NOTA

Assicurarsi che i punti rilevati dall'algoritmo rappresentino discontinuità reali. Aumentare il fattore di ingrandimento e avviare la riproduzione per verificare se i punti rilevati indicano realmente un problema.

Trova i campioni contenenti clipping

Consente di attivare l'analisi dei clipping.

- Il parametro **Soglia** consente di verificare la presenza di un determinato numero di campioni consecutivi al valore massimo, per determinare se si è verificato il clipping. Il valore di **Soglia** determina il numero esatto di campioni consecutivi che devono essere presenti affinché il programma riporti un clipping.
- Il parametro **Formato di uscita** consente di visualizzare il numero di eventi di clipping rilevati dall'analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

Individuazione degli errori

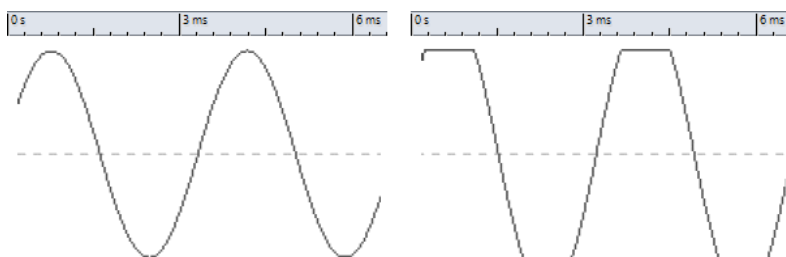
È possibile individuare gli errori nell'audio, come ad esempio discontinuità e sezioni in cui si è verificato il clipping.

Discontinuità

- Costituiscono dei malfunzionamenti nell'audio. Le discontinuità possono verificarsi a seguito di trasferimenti digitali problematici, operazioni di editing poco accurate, ecc. Queste possono manifestarsi nell'audio sotto forma di «click» o «pop».

Clipping

- Un sistema digitale ha un numero finito di livelli che possono essere rappresentati correttamente. Quando i livelli sonori registrati sono troppo elevati o il sistema non è in grado di gestire livelli generati da processamenti digitali, viene rilevato un forte clipping che può essere udito come una distorsione importante.



Forma d'onda seno prima e dopo il clipping.

Risultato dell'analisi

Viene qui indicato il numero di istanze di clipping e di discontinuità trovate.

Esecuzione di un'analisi globale

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Analizza**, fare clic su **Analisi globale**, quindi selezionare la scheda che si desidera includere nell'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, impostare i parametri.
Nella maggior parte delle schede, sono presenti impostazioni che determinano la modalità di esecuzione dell'analisi.
 2. Se viene selezionata la scheda **Picchi** o **Intensità acustica**, spostare il cursore sulla posizione che si desidera analizzare.
Nelle schede **Picchi** e **Intensità acustica** sono indicati i valori relativi alla posizione del cursore.
 3. Fare clic su **Analizza**.
-

Risultati dell'analisi globale

A seconda del tipo di analisi, vengono restituiti uno o più valori per l'audio analizzato.

Per le analisi di tipo **Altezza** ed **Extra**, viene restituito un solo valore. Gli altri tipi di analisi forniscono un numero di posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, ecc. Questi punti sono definiti hot point.

Verifica dei risultati dell'analisi globale

I risultati dell'analisi globale sono contrassegnati con punti hot point. È possibile passare da un punto all'altro per visualizzare i risultati dell'analisi.

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Analizza**, fare clic su **Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, fare clic sulla scheda che rappresenta i valori che si desidera verificare.
2. Verificare la visualizzazione dei valori massimi/minimi nell'intera sezione analizzata.
3. Decidere quali di questi valori si desidera verificare.
4. Fare clic sul valore scelto.
5. Verificare il valore **Numero di hot point** nella parte inferiore della finestra di dialogo.
Il valore consente di visualizzare il numero di posizioni rilevate dall'analisi.
6. Utilizzare la barra di scorrimento sotto al valore **Numero di hot point** per visualizzare le posizioni trovate.
Il cursore di modifica mostra la posizione nella finestra della forma d'onda.
7. Per visualizzare un'altra proprietà, fare clic sulla scheda corrispondente, quindi sul pulsante del valore.

NOTA

Il risultato dell'analisi viene salvato fino alla chiusura della finestra di dialogo o all'ulteriore selezione di **Analizza**.

LINK CORRELATI

[Esecuzione di un'analisi globale](#) a pag. 122

Creazione di marker in corrispondenza degli hot point

La creazione dei marker in corrispondenza degli hot point consente di semplificare la visualizzazione dei risultati dell'analisi globale.

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Analizza**, fare clic su **Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare il tipo di analisi per il quale si desidera creare marker a livello degli hot point.
È possibile aggiungere i marker per un solo canale alla volta.
2. Fare clic sul pulsante **Crea dei marker presso gli hot point**.
Marker temporanei vengono aggiunti a tutti gli hot point.

RISULTATO

I marker sono definiti utilizzando il seguente principio: «Numero hot point (canale)». Ad esempio, un marker presso il terzo hot point nel canale a sinistra verrà etichettato «3 (L)».

LINK CORRELATI

[Esecuzione di un'analisi globale](#) a pag. 122

Focalizzazione sugli hot point

Dopo un'analisi globale, è possibile focalizzare la visualizzazione su un hot point specifico.

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Analizza**, fare clic su **Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Utilizzare la barra di scorrimento **Numero di hot point** per spostare l'indicatore di posizione nella posizione in cui ci si trova.
2. Fare clic su **Focus**.
La finestra della forma d'onda esegue l'ingrandimento nel punto selezionato. La finestra di dialogo **Analisi globale** viene ridotta nella parte inferiore.
3. Per tornare alla visualizzazione a tutto schermo della finestra di dialogo **Analisi globale**, fare nuovamente clic sul pulsante **Focus**.

Analisi delle frequenze in 3D

Mediante la funzione Analisi delle frequenze in 3D, è possibile visualizzare un file audio nel dominio delle frequenze.

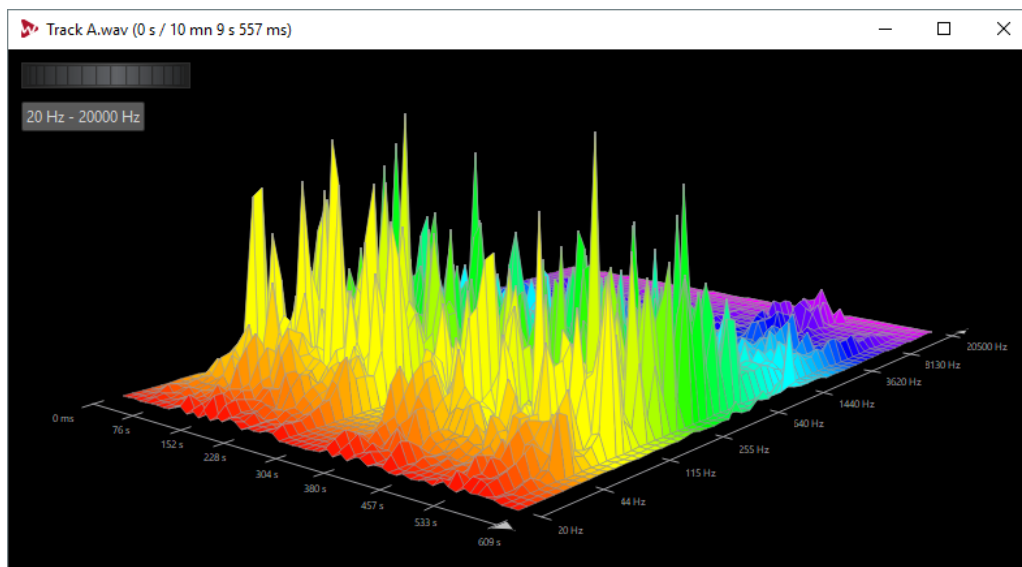
Utilizzare la funzione Analisi delle frequenze in 3D per i seguenti scopi:

- Visualizzare la distribuzione dello spettro delle frequenze in un mix
- Identificare le frequenze che possono essere ridotte o enfatizzate come base per l'equalizzazione

- Visualizzare le parti dello spettro delle frequenze che sono occupate da un rumore di fondo che si desidera filtrare

Una visualizzazione a onda (dominio temporale) informa circa l'inizio e la fine di un suono in un file, ma non contiene informazioni sui contenuti timbrici del file forniti invece da un grafico di frequenza (dominio delle frequenze). Il grafico utilizzato in WaveLab Elements è spesso indicato come un tracciato FFT (Fast Fourier Transform). Se viene selezionata una registrazione stereo, viene analizzato un mix dei due canali.

Il controllo a rotella consente di visualizzare lo spettro delle frequenze da diversi angoli. Ad esempio, è possibile visualizzare diverse finestre Analisi delle frequenze in 3D, ciascuna con una diversa prospettiva. Questo consente di ottenere una migliore visualizzazione di un grafico altrimenti troppo pieno.

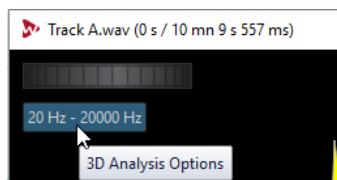


Creazione di un grafico per l'analisi delle frequenze in 3D

La lunghezza dell'audio selezionato influisce sull'accuratezza dell'analisi. Per selezioni brevi, il risultato è più dettagliato. Si consiglia di eseguire un'analisi separata dell'attacco nel quale sono presenti la maggior parte delle variazioni drastiche.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, selezionare la sezione del file che si desidera analizzare. Se non si esegue alcuna selezione, viene analizzato l'intero file audio.
2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Vista**.
3. Nella sezione **Analisi**, fare clic su **Analisi delle frequenze in 3D**.
4. Per modificare i parametri dell'analisi, fare clic su **Opzioni dell'analisi 3D**.

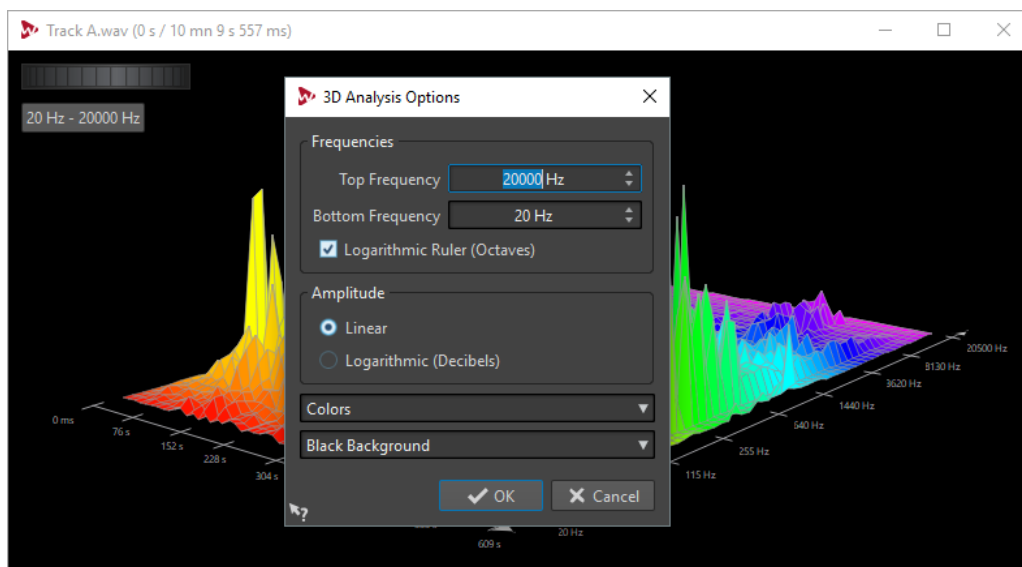


5. Regolare i parametri e fare clic su **OK**.
L'audio viene analizzato nuovamente.
-

Opzioni dell'analisi 3D

Nella finestra di dialogo delle opzioni **Analisi delle frequenze in 3D**, è possibile definire l'intervallo di frequenza analizzato e modificare l'aspetto del grafico per l'analisi delle frequenze in 3D.

- Nella finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D**, fare clic sul pulsante **Opzioni dell'analisi 3D**.



Frequenza superiore/inferiore

Consente di specificare la frequenza superiore/inferiore dell'intervallo.

Righello logaritmico (ottave)

Consente di dividere il righello delle frequenze in ottave con uguale spaziatura.

Ampiezza

Selezionare se si desidera che i picchi siano proporzionali alla relativa ampiezza (**lineare**) o potenza (**logaritmico con scala in decibel**).

Colori

Consente di definire lo schema di colori del grafico.

Sfondo

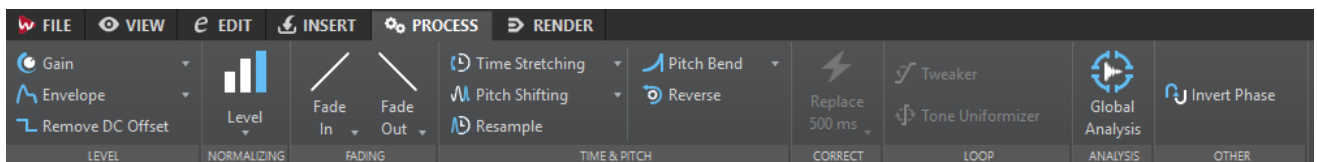
Consente di definire il colore di sfondo.

Processamento offline

I processi offline sono utili per molti scopi e possono essere utilizzati ad esempio nel caso in cui il computer in uso non abbia una potenza sufficiente per gestire il processamento in tempo reale o se una determinata operazione di editing richiede più di un passaggio per la sua esecuzione.

Dopo il processamento il file audio viene alterato permanentemente.

Scheda Processamento



Livello

Guadagno

Aprire la finestra di dialogo **Guadagno** in cui è possibile applicare un valore di guadagno per modificare il livello di un file audio.

Inviluppo

Aprire la finestra di dialogo **Inviluppo** in cui è possibile creare un inviluppo del livello da poter applicare a un intervallo selezionato o a un intero file audio.

Questa opzione è utile, ad esempio, se si desidera uniformare parti rumorose e silenziose o creare fade-in/fade-out sofisticati.

Rimuovi DC offset

Il DC offset in un file influisce sull'intensità acustica. L'opzione **Rimuovi DC offset** consente di impostare il DC offset a zero.

Normalizzazione

Livello

Aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore del livello** in cui è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

Dissolvenze

Fade-in/Fade-out

Consente di applicare un fade-in o un fade-out. Fare clic-destro sul pulsante per aprire il menu a tendina **Curva**.

Tipi di curva

Consentono di selezionare dei preset per le curve di dissolvenza.

- L'opzione **Lineare** consente di modificare il livello in maniera lineare.

- L'opzione **Seno (*)** consente di modificare il livello in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Radice quadrata (*)** consente di modificare il livello in base a una curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Sinusoidale** consente di modificare il livello in base a una curva sinusoidale.
- L'opzione **Logaritmico** consente di modificare il livello in base a una curva logaritmica.
- L'opzione **Esponenziale** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale.
- L'opzione **Esponenziale+** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale più pronunciata.

Tempo e altezza

Modifica della durata

Apri la finestra di dialogo **Modifica della durata** che consente di modificare la durata (applicare cioè la funzione chiamata time stretching) di una selezione audio.

Pitch shifting

Apri la finestra di dialogo **Pitch shifting** che consente di modificare l'altezza dell'audio.

Ricampionamento

Apri la finestra di dialogo **Frequenza di campionamento** che consente di modificare la frequenza di campionamento dell'audio.

Pitch Bend

Apri la finestra di dialogo **Pitch Bend** che consente di modificare gradualmente l'altezza dell'audio per mezzo di una curva di inviluppo.

Al contrario

Crea un effetto nastro al contrario.

Correggi

Correzione errori

Consente di selezionare il metodo di default per la correzione degli errori.

- L'opzione **Interpolazione lineare** consente di disegnare una linea retta fra il primo e l'ultimo campione selezionato.
- L'opzione **Ottimale per piccoli click - 1 ms** è adatta a rimuovere click inferiori a 1 ms.
- L'opzione **Ottimale per click comuni - 3 ms** è adatta a rimuovere click inferiori a 3 ms.
- L'opzione **Sostituzione forma d'onda - 500 ms** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale in entrambe le direzioni fino a 500 ms.
- L'opzione **Sostituzione forma d'onda - 4 s** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale in entrambe le direzioni fino a 4 secondi.

- L'opzione **Sostituzione forma d'onda - sinistra 6 s** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale a sinistra fino a 6 secondi.
- L'opzione **Sostituzione forma d'onda - destra 6 s** consente di sostituire i campioni corrotti con la migliore corrispondenza trovata nel materiale a destra fino a 6 secondi.

Loop

Regolatore

Aprire la finestra di dialogo **Regolatore del loop** che consente di modificare i punti di inizio e di fine del loop ed eseguire una dissolvenza incrociata ai bordi del loop.

Uniformatore del timbro

Aprire la finestra di dialogo **Uniformatore del timbro del loop** che consente di creare dei loop a partire da suoni non ottimali per l'esecuzione in loop.

Analisi

Analisi globale

Aprire la finestra di dialogo **Analisi globale** in cui è possibile analizzare i picchi, l'intensità acustica, l'altezza, il DC offset e gli errori nel file audio.

Altro

Inverti fase

Capovolge il segnale.

Applicazione del processamento

Il processamento può essere applicato a una selezione o a un file intero. Per il processamento di alcune operazioni è necessario l'intero file.

NOTA

Se è attivata l'opzione **Processa l'intero file se non è presente una selezione** nella scheda **Modifica** delle **Preferenze dei file audio**, viene automaticamente processato l'intero file se non è stata eseguita alcuna selezione.

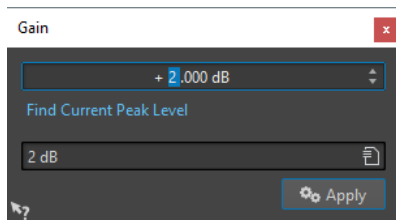
PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
3. Selezionare il tipo di processamento che si desidera applicare.
4. Se si apre una finestra di dialogo, definire le proprie impostazioni e fare clic su **Applica** per renderizzare l'effetto ottenuto in un file.

Finestra di dialogo Guadagno

In questa finestra di dialogo è possibile applicare un guadagno per modificare il livello di un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Guadagno**, selezionare la scheda **Processa** nell'**Editor audio** e fare clic su **Guadagno** nella sezione **Livello**.



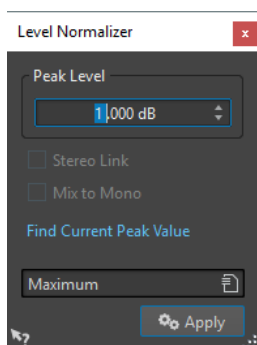
Fare clic su **Individua il valore di picco corrente** per ottenere un rapporto sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione). Questa funzione è utile per calcolare ad esempio, di quanto è possibile aumentare il guadagno complessivo di un file senza che si verifichi il clipping (superando gli 0 dB).

Questo processore consente anche di aggiungere un clipping. Il clipping si verifica quando il guadagno viene aumentato fino al punto in cui si produce una distorsione. Anche se generalmente questo non è l'effetto voluto, un clipping moderato può aggiungere un po' di punch al suono, ad esempio per accentuare l'attacco di una batteria.

Finestra di dialogo Normalizzatore del livello

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore del livello**, selezionare la scheda **Processa** nell'**Editor audio** e fare clic su **Livello** nella sezione **Normalizzazione**.



Livello di picco

Inserire il livello di picco (in dB) che si desidera assegnare alla selezione audio.

Stereo Link

Consente di applicare il guadagno a entrambi i canali.

Mix to Mono

Consente di mixare il canale sinistro e destro. Il file mono risultante presenterà il livello di picco specificato. Questo assicura un mix senza clipping.

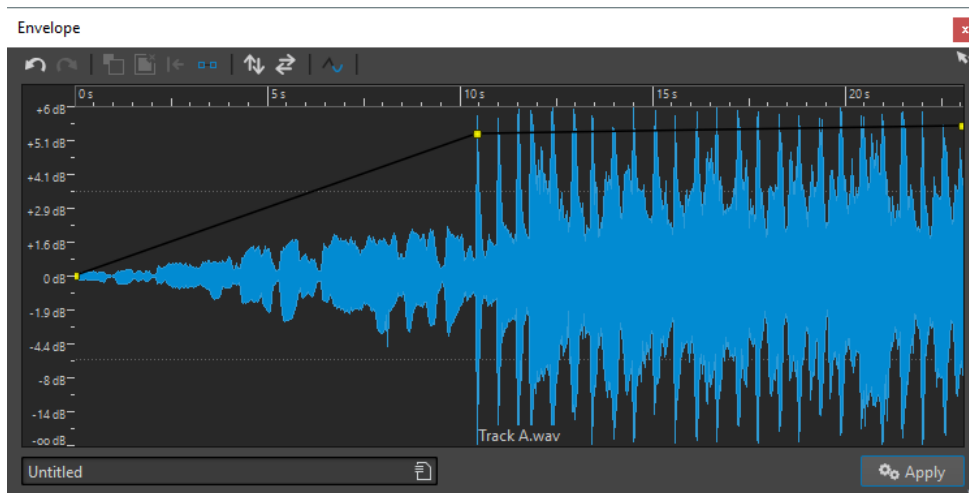
Individua il valore di picco corrente

Consente di creare un report sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione).

Finestra di dialogo Inviluppo

In questa finestra di dialogo, è possibile creare un inviluppo del livello da applicare a un intervallo selezionato o a un intero file audio. Questa opzione è utile, ad esempio, se si desidera uniformare parti rumorose e silenziose o creare fade-in o fade-out particolarmente sofisticati.

- Per aprire la finestra di dialogo **Inviluppo**, selezionare la scheda **Processa** nell'**Editor audio** e fare clic su **Inviluppo** nella sezione **Livello**.



Nella finestra di dialogo viene visualizzata una forma d'onda con una curva di inviluppo (inizialmente una linea dritta). Sul righello verticale è indicato il livello in dB, su quello orizzontale è indicata la linea temporale.

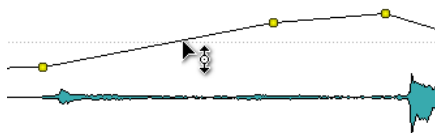
Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Annulla/Ripeti l'ultima operazione**
- **Deseleziona i punti di inviluppo**
- **Elimina i punti di inviluppo selezionati**
- **Reinializza i punti di inviluppo selezionati**
- **Reinializza l'intero inviluppo**
- **Inverti l'inviluppo lungo l'asse orizzontale**
- **Inverti la sequenza temporale dell'inviluppo**
- **Inverti lo smussamento dell'inviluppo**

Operazioni di base dell'inviluppo

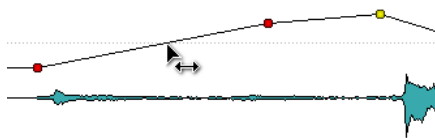
Aggiungendo dei punti alla curva di inviluppo è possibile creare una curva di inviluppo che modifica il volume del materiale nel tempo. Quando si punta il mouse sulla visualizzazione o si sposta un punto, la posizione corrente e la modifica del livello vengono mostrate nel campo sopra alla visualizzazione.

- Per aggiungere un punto della curva, fare doppio-clic sulla curva di inviluppo.
- Per selezionare un punto, fare clic su di esso.
- Per selezionare più punti, fare clic e trascinare il rettangolo di selezione.
- Per spostare un punto, fare clic su di esso e trascinarlo. Se è stato selezionato più di un punto, tutti i punti vengono spostati.
- Per spostare verso l'alto o verso il basso l'intera curva, fare clic sulla curva di inviluppo e trascinare verso l'alto o verso il basso.

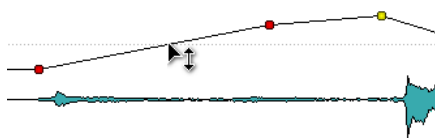


- Per spostare i segmenti della curva in senso verticale, fare clic sulla curva e trascinare verso l'alto o verso il basso.

- Per spostare orizzontalmente due punti, premere **Shift**, fare clic sul segmento della curva compreso tra i due punti e trascinare verso sinistra o verso destra.



- Per spostare verticalmente due punti, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sul segmento della curva compreso tra i due punti e trascinare verso l'alto o verso il basso.



Dissolvenze nei file audio

Un fade-in rappresenta un incremento graduale di livello, un fade-out un decremento graduale.

È possibile creare le dissolvenze selezionando un singolo tipo di dissolvenza per ciascun fade-in/fade-out.

Creazione di fade-in e fade-out

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
3. A seconda del fatto che si desideri creare un fade-in o un fade-out, selezionare una delle seguenti opzioni nella sezione **Dissolvenza**:
 - Per applicare il tipo di dissolvenza di default, fare clic sulle icone **Fade-in** o **Fade-out**.
 - Per selezionare un altro tipo di dissolvenza, fare clic su **Fade-in** o **Fade-out** sotto la rispettiva icona. Dal menu a tendina, selezionare il tipo di dissolvenza che si desidera creare.

Applicazione di dissolvenze semplici

La funzione **Dissolvenza semplice** consente di applicare in maniera rapida un fade-in o un fade-out predefiniti a un file audio tramite una scorciatoia da tastiera.

La forma della dissolvenza viene regolata utilizzando le impostazioni **Fade-in** e **Fade-out** all'interno della sezione **Dissolvenze** della scheda **Processa**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una delle seguenti selezioni:
 - Dall'inizio del file audio fino al punto in cui si desidera far terminare il fade-in.
 - Dalla posizione in cui si desidera far iniziare il fade-out fino alla fine del file audio.
 2. Fare clic su **Ctrl/Cmd-D**.
-

Dissolvenze incrociate

Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out. È possibile creare automaticamente una dissolvenza incrociata quando si incolla una sezione audio in un'altra.

Creazione di dissolvenze incrociate

Il materiale a cui generalmente si applica una dissolvenza incrociata può trovarsi in due diverse sezioni dello stesso file audio o in due diversi file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, selezionare la sezione del file a cui si desidera applicare il fade-in.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Appunti**, fare clic su **Copia**.
4. Selezionare la sezione a cui si desidera applicare il fade-out.
La lunghezza di questa selezione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata effettiva (verificare la lunghezza nella barra di stato). Le sezione può essere all'interno del file audio selezionato o di un'altra finestra della forma d'onda. Tuttavia, la selezione non può essere più lunga della selezione appena copiata.
5. A seconda del fatto che si desideri creare un fade-in o un fade-out, selezionare una delle seguenti opzioni nella sezione **Appunti**:
 - Per applicare il tipo di dissolvenza incrociata di default, fare clic sull'icona **Incolla con dissolvenza incrociata**.
 - Per selezionare un altro tipo di dissolvenza incrociata, fare clic su **Incolla con dissolvenza incrociata** sotto l'icona della dissolvenza incrociata. Dal menu a tendina, selezionare il tipo di dissolvenza incrociata che si desidera creare.

RISULTATO

La dissolvenza incrociata viene creata. Qualsiasi materiale che originariamente si trovava dopo la selezione nel file nel quale si incolla viene spostato in modo che venga a trovarsi dopo il materiale incollato.

Qualsiasi materiale in eccesso nella selezione copiata viene visualizzato dopo la dissolvenza a pieno livello.

NOTA

Se entrambi i file dispongono già di sezioni a pieno livello nell'area della dissolvenza incrociata (ad esempio, se entrambi i file sono stati normalizzati), si possono verificare clipping e distorsione. Se ciò accade, ridurre l'ampiezza di entrambi i file di un valore compreso tra 3 e 6 dB e riprovare.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Riprodurre il file e regolare la dissolvenza incrociata, se necessario.

Opzioni della funzione Incolla e dissolvenza incrociata

Queste opzioni consentono di selezionare un tipo di dissolvenza incrociata da incollare.

- Selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio** e fare clic su **Incolla e dissolvenza incrociata** nella sezione **Appunti**.

Lineare (guadagno costante)

Il livello cambia in maniera lineare.

Seno (potenza costante)

Il livello cambia in base a una curva di seno, la potenza del mix rimane costante.

Radice quadrata (potenza costante)

Il livello cambia in base a una curva della radice quadrata, la potenza del mix rimane costante.

Inversione di fase

L'inversione della fase capovolge il segnale. Questa funzione si utilizza solitamente per riparare una registrazione stereo se uno dei canali è stato registrato non in fase con l'altro.

Inversione della fase audio

PROCEDIMENTO

1. Facoltativo: Se si desidera invertire la fase all'interno di un intervallo di tempo specifico, creare un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda.
 2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
 3. Nella sezione **Altro**, fare clic su **Inverti fase**.
-

Inversione dell'audio

È possibile invertire un file audio o una parte di esso, come se la riproduzione avvenisse al contrario.

PROCEDIMENTO

1. Facoltativo: Se si desidera invertire un intervallo di tempo specifico del file audio, creare un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda.
 2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
 3. Nella sezione **Tempo e altezza**, fare clic su **Inverti**.
-

DC Offset

Un DC offset si verifica quando è presente una componente di corrente continua (DC) troppo elevata nel segnale. Questo accade solitamente a causa di un'incompatibilità tra tipi diversi di apparecchiature di registrazione.

Un DC offset è problematico per le seguenti ragioni:

- Influenza la posizione di zero crossing.
- Alcune opzioni di processamento non offrono risultati ottimali se eseguite su file che presenta un DC offset.

Rimozione del DC Offset

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire il file audio nel quale si desidera verificare e rimuovere il DC offset.

2. Selezionare la scheda **Processa**.
3. Nella sezione **Livello**, fare clic su **Rimuovi DC offset**.
Si apre una finestra di dialogo dove è indicato il valore del DC offset nel file audio. È inoltre possibile creare un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda e selezionare questa opzione per visualizzare il DC offset solo nell'intervallo di selezione specificato.

NOTA

Questa funzione deve essere applicata a file interi, poiché il problema normalmente è presente nell'intera registrazione.

4. Fare clic su **OK** per rimuovere il DC offset.

Modifica della durata

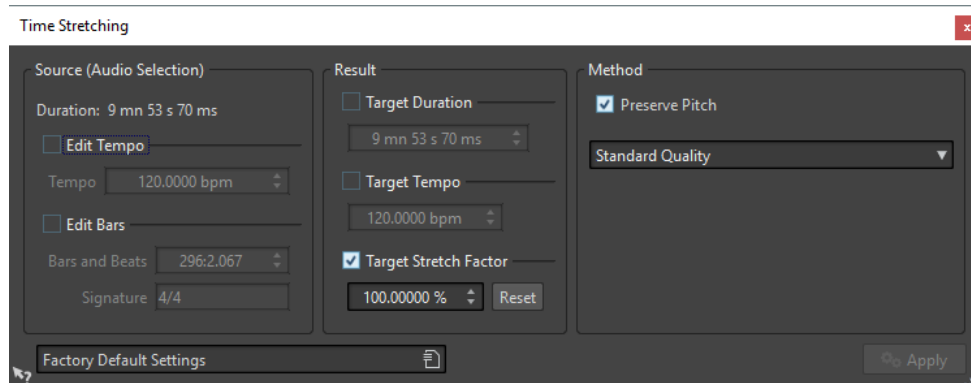
Consente di modificare la durata (questa funzione è chiamata anche Time stretching) di una registrazione mantenendo costante la sua altezza.

Grazie alla modifica della durata è possibile allungare o accorciare il materiale audio. Questa funzione viene spesso utilizzata per fare in modo che una sezione audio possa essere abbinata a qualche altro materiale. È possibile selezionare il materiale di cui si desidera modificare la durata e utilizzare le opzioni nella finestra di dialogo **Modifica della durata** per trovare un fattore di stiramento. Tale modifica viene eseguita in base a una lunghezza o a un tempo specificato, a seconda di quanto richiesto dalla situazione.

Finestra di dialogo Modifica della durata

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare la durata di una selezione audio, solitamente senza modificarne l'altezza. È possibile portare una selezione a una determinata durata (in minuti, secondi e millisecondi), tempo (in bpm) o fattore di stiramento (come percentuale).

- Per aprire la finestra di dialogo **Modifica della durata**, selezionare la scheda **Processa** nell'**Editor audio** e fare clic su **Modifica della durata** nella sezione **Tempo e altezza**.



Sorgente (selezione audio)

Durata

Se l'opzione **Modifica tempo** è attivata, è possibile modificare il tempo della sorgente audio. Il numero di misure e beat, nonché il fattore di stiramento vengono aggiornati automaticamente.

Se l'opzione **Modifica misure** è attivata, è possibile definire il numero di misure e movimenti e il tempo in chiave per la sorgente audio. Viene in tal modo aggiornato il tempo della sorgente e, in funzione di quest'ultimo, anche il fattore di stiramento/compressione.

Risultato

Durata di destinazione

Se questa opzione è attivata, viene modificata la durata della sorgente audio.

Tempo di destinazione

Se questa opzione è attivata, viene modificato il tempo della sorgente audio. Per questa operazione, è necessario specificare il tempo o il numero di misure e battiti originale.

Fattore di stiramento temporale di destinazione

Indica l'entità delle modifiche della durata. Questo parametro si aggiorna automaticamente quando si modificano gli altri parametri, ma è anche possibile attivare questa opzione per modificarlo manualmente.

Reset

Consente di riportare il fattore di stiramento temporale al 100% (nessuno stiramento).

Metodo

Mantieni altezza note

Se questa opzione è attivata, l'altezza del materiale audio rimane invariata quando si modifica il tempo. Se questa opzione non è attiva, l'altezza varia in proporzione alla modifica del tempo.

Menu a tendina Qualità

Selezionare le opzioni **Qualità standard** o **Elaborazione rapida**.

Limitazioni alla modifica della durata

La modifica della durata è un'operazione di Elaborazione numerica dei segnali (DSP) complicata, che influisce sempre sulla qualità del suono in una certa misura.

- Per il parlato, i fattori di stiramento entro un intervallo di $\pm 30\%$ garantiscono buoni risultati.
- Per la musica con più strumenti, provare a limitare l'intervallo a $\pm 10\%$.
- Per materiale sensibile, ad esempio un assolo di piano, provare a limitare l'intervallo a $\pm 3\%$.

Processore di modifica della durata ZTX

WaveLab Elements utilizza la tecnologia ZTX per la funzione di modifica della durata (time stretching) ad elevata qualità.

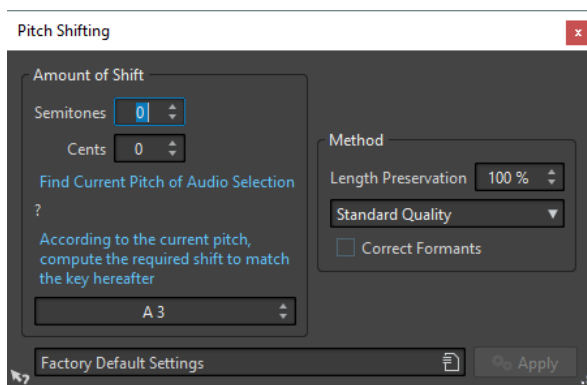
Pitch Shift

L'opzione Pitch Shift consente di rilevare e modificare l'altezza di un suono, influenzando o meno sulla sua lunghezza. Questa funzione è utile, ad esempio, per correggere una nota vocale stonata in una registrazione dal vivo o per regolare l'altezza di un campione di grancassa e adattarlo a una determinata canzone.

Finestra di dialogo Pitch shifting

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare l'altezza di un suono.

- Per aprire la finestra di dialogo **Pitch shifting**, selezionare la scheda **Processa** nell'**Editor audio** e fare clic su **Pitch shifting** nella sezione **Tempo e altezza**.



Semitoni

Consente di specificare il valore della modifica di altezza in semitoni.

Centesimi

Consente di specificare il valore della modifica di altezza in centesimi.

Trova altezza corrente della selezione audio

Analizza l'altezza dell'audio selezionato e la visualizza sotto questo pulsante.

In base all'altezza attuale, calcola lo spostamento necessario per ottenere la nota seguente

Fare clic per regolare automaticamente i parametri di **Trasposizione** in base all'altezza rilevata e all'altezza specificata nel campo valore sotto a questo pulsante.

Campo Altezza

Consente di specificare l'altezza risultante.

Mantenimento della lunghezza

Consente di specificare in che misura la lunghezza della selezione è influenzata dall'operazione:

- Inserendo 100, la lunghezza dell'audio rimane invariata.
- Inserendo 0, il programma si comporta come un registratore su nastro quando si modifica la velocità del nastro. Ad esempio, se si aumenta l'altezza di un'ottava, la lunghezza dell'audio si dimezza.
- Valori intermedi offrono risultati compresi tra questi due estremi.

Per ampie trasposizioni, più basso è il valore inserito nell'impostazione, migliore sarà la qualità dell'effetto.

Menu a tendina Qualità

Selezionare le opzioni **Qualità standard** o **Elaborazione rapida**.

Correggi formanti

Se questa opzione è attivata, la modifica dell'altezza di materiale vocale offre un risultato più realistico. Se si processa del materiale non vocale, è necessario lasciare questa opzione non attivata, perché essa utilizza un algoritmo di processamento leggermente più lento.

NOTA

Questo algoritmo potrebbe produrre un notevole aumento di livello del segnale.

Ricampionamento

È possibile modificare la frequenza di campionamento di una registrazione. Questa funzione è utile se il file che si desidera utilizzare in un sistema audio è stato registrato a una frequenza di campionamento non supportata dal sistema stesso.

NOTA

- La conversione della frequenza di campionamento da una frequenza bassa a una più alta non migliora la qualità del suono. Le frequenze alte che sono andate perse non possono essere ripristinate tramite conversione.
- Se si esegue il ricampionamento verso una frequenza inferiore, il materiale ad alta frequenza viene perso. Pertanto, una conversione a una frequenza inferiore e poi a una superiore porta di nuovo a un peggioramento della qualità del suono.

NOTA

Se si utilizza il plug-in **Resampler** nella modalità di qualità **Alta** per modificare la frequenza di campionamento, si ottiene la stessa qualità prodotta utilizzando l'opzione **Ricampionamento** dell'**Editor audio**. Tuttavia, questo si verifica soltanto se la frequenza di campionamento nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento** è presente tra i valori del **Resampler**, nel menu a tendina **Frequenza di campionamento**. Se si seleziona una frequenza di campionamento personalizzata, viene utilizzato un altro algoritmo. Questo produce una qualità inferiore di quella che si può ottenere tramite il plug-in **Resampler**.

Conversione di una frequenza di campionamento

NOTA

La conversione della frequenza di campionamento viene applicata sempre all'intero file.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
2. Nella sezione **Tempo e altezza**, fare clic su **Ricampionamento**.
3. Nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**, selezionare una frequenza di campionamento dal menu a tendina.
4. Fare clic su **OK**.

Montaggio audio

Il montaggio audio rappresenta un ambiente di editing non distruttivo multitraccia che consente di organizzare, modificare, riprodurre e registrare le clip audio.

L'aggettivo non distruttivo indica che quando si elimina o modifica una parte di un file audio, l'audio non viene eliminato o modificato in maniera permanente. Al contrario, un set di puntatori consente di tenere traccia delle modifiche, in modo da poterle annullare.

Le funzioni di editing non distruttivo includono effetti basati su clip e tracce, automazione di volume e panorama, nonché funzioni di creazione di dissolvenze e dissolvenze incrociate.

Il montaggio audio rappresenta un utilissimo strumento per la creazione di CD audio, per il mastering, per la realizzazione di lavori multimediali, per la produzione di spot radiofonici, ecc.

Terminologia di base

I montaggi audio possono contenere fino a 3 tracce audio mono o stereo. È possibile utilizzarli per strutturare il proprio lavoro in senso grafico.

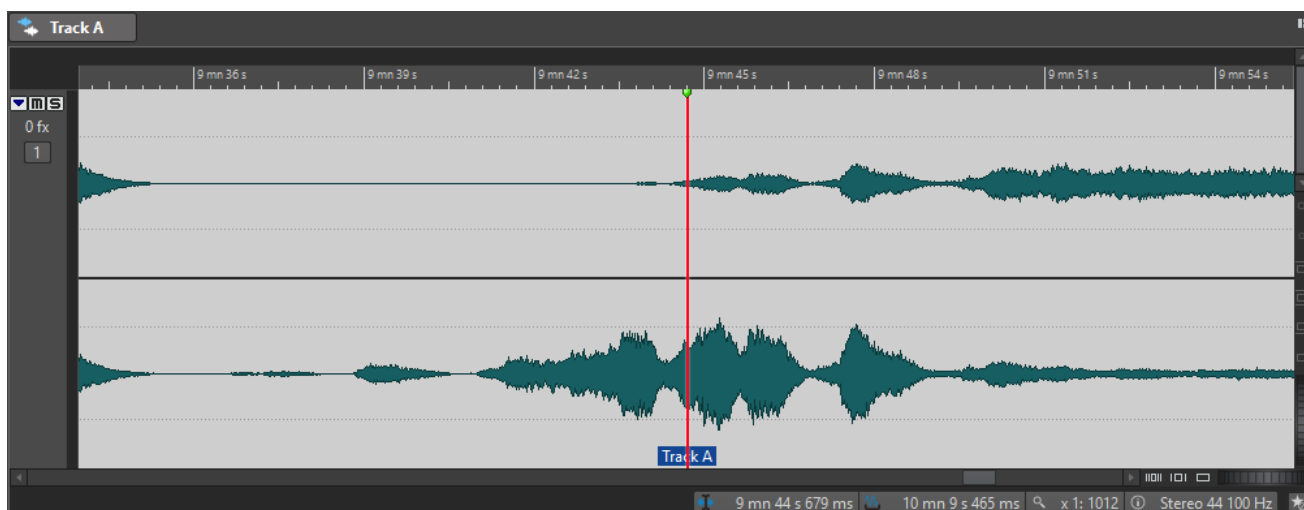
In una traccia audio, è possibile inserire un numero qualsiasi di clip. Le clip rappresentano dei contenitori per l'audio e includono varie impostazioni e funzioni come le curve di volume e panorama, le dissolvenze, ecc.

Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché alle posizioni di inizio e di fine nel file; le clip sono quindi in grado di riprodurre sezioni dei file audio sorgente. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

Finestra di montaggio

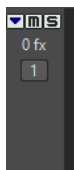
La finestra di montaggio rappresenta la sezione del programma in cui viene assemblato il montaggio audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare i montaggi audio.

La finestra di montaggio offre una rappresentazione grafica delle tracce e delle clip.



Area di controllo della traccia

L'area di controllo della traccia offre diverse opzioni relative alla traccia.



Ripiega/esplodi traccia

Consente di ripiegare/esplodere la traccia.

Mute

Consente di mettere in mute la traccia.

Solo

Consente di riprodurre in solo la traccia.

FX

Consente di aprire il menu a tendina **Effetti** in cui è possibile selezionare gli effetti per la traccia. Un'icona blu indica che una traccia presenta effetti traccia.

Pulsante Numero della traccia

Consente di aprire il menu della traccia che contiene una serie di opzioni relative alla traccia.

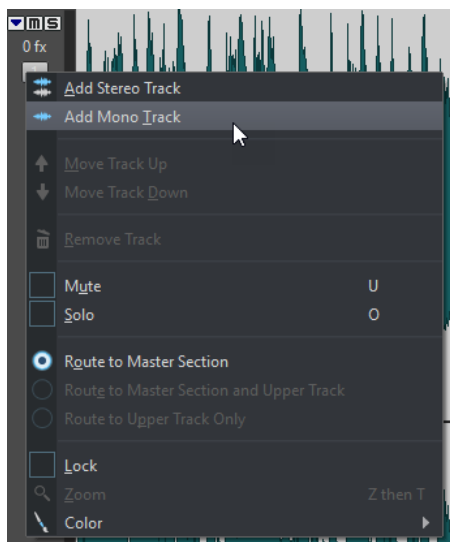
Nome traccia

Consente di aprire la finestra di dialogo **Nome traccia** nella quale è possibile immettere un nome per la traccia.

Menu a tendina Traccia

Questo menu a tendina contiene tutte le opzioni relative alla traccia.

- Per aprire il menu a tendina **Traccia**, fare clic sul pulsante numerico relativo a una traccia nell'area di controllo della traccia.



Aggiungi una traccia stereo

Consente di aggiungere una traccia stereo sotto la traccia attiva.

Aggiungi una traccia mono

Consente di aggiungere una traccia mono sotto la traccia attiva.

Sposta traccia verso l'alto

Consente di spostare la traccia di una posizione verso l'alto.

Sposta traccia verso il basso

Consente di spostare la traccia di una posizione verso il basso.

Rimuovi la traccia

Consente di eliminare la traccia attiva.

Mute

Consente di mettere in mute la traccia attiva.

Solo

Consente di riprodurre in solo la traccia attiva.

Invia alla Sezione Master

Consente di inviare il segnale audio della traccia attiva all'ingresso della **Sezione Master**.

Invia alla Sezione Master e alla traccia superiore

Consente di inviare il segnale audio della traccia attiva all'ingresso della **Sezione Master** e all'ingresso di modulazione del plug-in delle clip **Ducker**.

Invia solo alla traccia superiore

Consente di inviare il segnale audio della traccia attiva all'ingresso di modulazione del plug-in delle clip **Ducker**.

Blocca

Se questa opzione è attivata, non è possibile modificare la traccia.

Ingrandimento

Mostra la traccia attiva all'altezza massima disponibile.

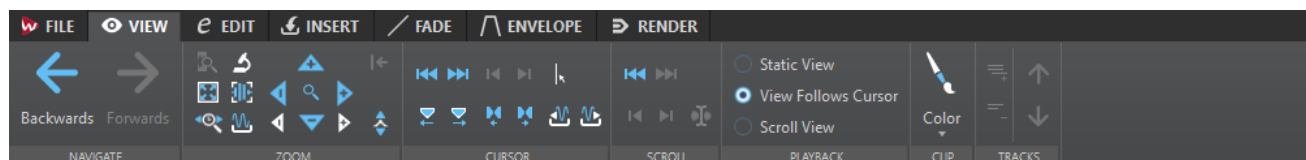
Color

Consente di aprire un sotto menu in cui è possibile selezionare un colore per la traccia attiva.

Schede del montaggio audio

Le diverse schede disponibili nella finestra **Montaggio audio** offrono l'accesso a una serie di strumenti di utility e opzioni per la modifica dei montaggi audio. Ad esempio, è possibile modificare le curve di involuppo e le dissolvenze nelle clip, definire delle impostazioni di zoom, analizzare l'audio e renderizzare il montaggio audio.

Scheda Vista



Naviga

Indietro/Avanti

Consente di navigare fino alla posizione del cursore, al fattore di zoom e all'intervallo di selezione precedenti/successivi.

Ingrandimento

Ingrandimento

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

Tempo

Apri un menu a tendina che consente di regolare il fattore di zoom in modo da visualizzare l'intervallo temporale selezionato. L'opzione **Ingrandimento 1:1** consente di impostare il fattore di ingrandimento in modo tale che un pixel sullo schermo rappresenti un campione.

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

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

Ingrandisci la selezione

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

Microscopio

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

Visualizza tutto

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

Visualizza l'intera clip

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

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

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

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

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

Ingrandimento verticale/Riduzione ingrandimento verticale

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

Livello

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

Riporta lo zoom a 0 dB

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

Cursore

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

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

Marker precedente/Marker successivo

Consente di spostare il cursore al marker precedente/successivo.

Inizio della selezione/fine della selezione

Consente di spostare la posizione del cursore all'inizio/alla fine dell'intervallo temporale selezionato.

Bordo della regione precedente/Bordo della regione successiva

Consente di spostare il cursore al bordo della regione precedente/successiva.

Posizione del cursore di modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo **Posizione cursore** in cui è possibile modificare la posizione del cursore.

Bordo della clip precedente/Bordo della clip successiva

Consente di spostare il cursore al bordo della clip precedente/successiva.

Scorrimento

Inizio/Fine

Visualizza l'inizio/la fine dell'audio senza spostare il cursore.

Inizio della selezione/fine della selezione

Visualizza l'inizio/la fine della selezione audio senza spostare il cursore.

Cursore

Visualizza la posizione del cursore.

Riproduzione

Vista statica

Disattiva lo scorrimento.

La vista segue il cursore

Scorre in automatico la vista in modo da mantenere visibile il cursore di riproduzione.

Scorri vista

La vista scorre in modo da mantenere centrato il cursore di riproduzione.

Clip

Color

Consente di applicare un colore alla clip attiva.

Tracce

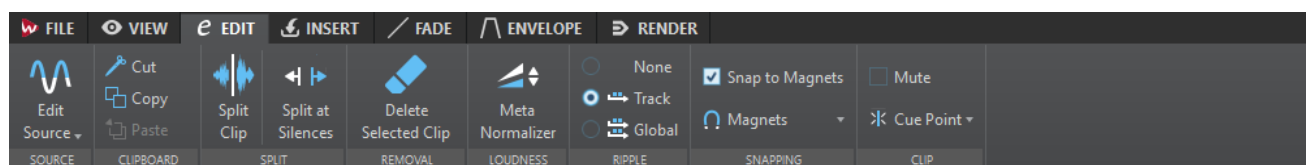
Visualizza più tracce/Visualizza meno tracce

Consente di modificare il numero di tracce che vengono visualizzate nella finestra di montaggio.

Focalizza sulla traccia precedente/Focalizza sulla traccia successiva

Imposta il focus sulla traccia precedente/successiva.

Scheda Modifica



Sorgente

Modifica la sorgente

Apri il file sorgente nell'**Editor audio**.

Modifica il progetto di Cubase

Apri il progetto di Cubase relativo alla clip.

Appunti

Taglia

Consente di tagliare la clip attiva e di posizionarla negli appunti.

Copia

Consente di copiare la clip attiva e di posizionarla negli appunti.

Incolla

Incolla il contenuto degli appunti.

Suddividi

Dividi alle parti silenziose

Consente di dividere il file in modo che ciascuna sezione non silenziosa diventi una regione separata. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare la durata minima della regione, la durata minima di una sezione silenziosa e il livello del segnale da considerare come silenzio.

Rimozione

Elimina le clip selezionate

Consente di eliminare la parte della clip che si trova all'interno dell'intervallo di selezione nella traccia selezionata e sposta la sezione destra della clip verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

Se non è selezionato alcun intervallo di selezione, la clip selezionata viene eliminata.

Ripercussione

Nessuno

Disattiva la funzione di spostamento automatico.

Traccia

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip sulla traccia selezionata che si trovano a destra della clip modificata. Questa funzione si applica anche in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip contemporaneamente.

Globale

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip su tutte le tracce che si trovano a destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o

ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

Allineamento

Scatta verso le calamite

Se questa opzione è attivata, gli elementi spostati, come ad esempio i bordi delle clip, i bordi della selezione temporale, il cursore e i marker scattano verso gli elementi magnetici che sono attivati nel menu a tendina **Calamite**.

Calamite

Questo menu a tendina consente di definire quali elementi sono magnetici.

Clip

Mute

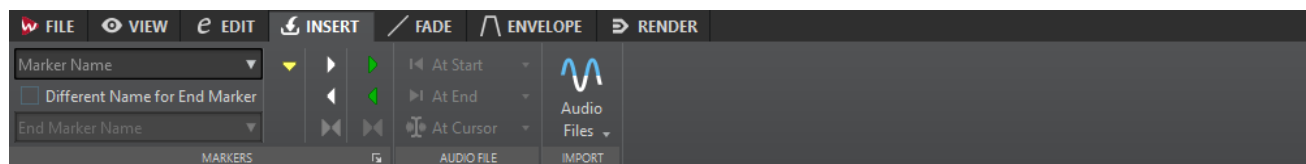
Consente di mettere in mute la clip attiva.

Cue-point

Questo menu a tendina consente di regolare una serie di impostazioni relative ai cue-point.

- L'opzione **Imposta al cursore** consente di impostare il cue-point in una posizione fissa dall'inizio della clip.
- L'opzione **Imposta alla posizione dello spazio vuoto di default** consente di impostare il cue-point prima dell'inizio della clip, alla distanza determinata dalla posizione dello spazio di transizione di default.
- L'opzione **Segue il punto di fine del fade-in** consente di impostare il cue-point in corrispondenza del punto di fine del fade-in.
- L'opzione **Segue il punto di inizio del fade-out** consente di impostare il cue-point in corrispondenza del punto di inizio del fade-out.
- Se l'opzione **Cue-point di fine personalizzato** è attivata, è possibile impostare il cue-point di fine in corrispondenza di una posizione personalizzata rispetto alla fine della clip. Questa opzione consente di modificare singolarmente lo spazio vuoto per ciascuna clip.
Se questa opzione è disattivata, viene utilizzato uno spazio di default di 2 secondi.
- L'opzione **Offset della fine** apre la finestra di dialogo **Offset del cue-point di fine** in cui è possibile impostare il cue-point di fine in una posizione personalizzata rispetto alla fine della clip.

Scheda Inserisci



Marker

Nome del marker

Consente di inserire il nome del marker di inizio e fine. Se non viene inserito alcun nome, viene usato un nome generico.

Per modificare i nomi di default, aprire la finestra **Marker** e selezionare **Funzioni > Nomi dei marker di default**.

Nome diverso per il marker di fine

Se questa opzione è attivata, è possibile inserire un nome diverso per il marker di fine.

In caso contrario, il suo nome sarà identico a quello del marker di inizio.

Creazione dei marker

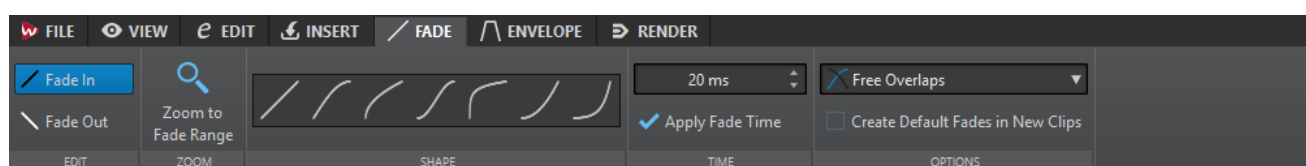
Consente di creare marker e coppie di marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica.

Importa

File audio

Consente di selezionare uno o più file audio da inserire in corrispondenza della posizione del cursore di modifica nella traccia selezionata.

Scheda Dissolvenza



Modifica

Fade-in/Fade-out

Consentono di alternare le impostazioni di fade-in e di fade-out.

Ingrandimento

Zoom sull'intervallo della dissolvenza

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare la parte del fade-in/fade-out della clip attiva.

Forma

Tipi di curva

Consentono di selezionare dei preset per le curve di dissolvenza.

- L'opzione **Lineare** consente di modificare il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (*)** consente di modificare il livello in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Radice quadrata (*)** consente di modificare il livello in base a una curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Sinusoidale** consente di modificare il livello in base a una curva sinusoidale.
- L'opzione **Logaritmico** consente di modificare il livello in base a una curva logaritmica.
- L'opzione **Esponenziale** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale.
- L'opzione **Esponenziale+** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale più pronunciata.

Tempo

Tempo di dissolvenza

Consente di specificare un tempo di fade-in/fade-out per la clip.

Applica i tempi di dissolvenza

Consente di applicare i tempi di fade-in/fade-out della clip specificati.

Opzioni

Sovrapposizioni

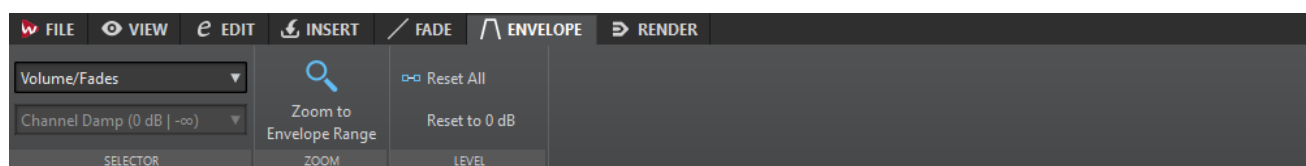
Questo menu a tendina consente di impostare il comportamento di esecuzione automatica delle dissolvenze incrociate.

- Se l'opzione **Nessuna dissolvenza incrociata automatica** è attivata, non vengono eseguite dissolvenze incrociate automatiche quando le clip si sovrappongono.
- Se l'opzione **Sovrapposizioni libere** è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone a un'altra clip sulla stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip

Se viene attivata questa opzione, tutte le nuove clip otterranno la lunghezza e la forma di fade-in e fade-out di default. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze di default.

Scheda Inviluppo



Selettore

Tipo di inviluppo

Consente di impostare il tipo di inviluppo. A seconda del tipo selezionato, sono disponibili diverse opzioni.

Legge del pan-pot

Consente di selezionare una modalità di panorama. Questa opzione è disponibile solamente se è selezionato **Pan** come tipo di inviluppo.

Ingrandimento

Zoom sull'intervallo dell'inviluppo

Consente di regolare la vista per la visualizzazione dell'inviluppo attivo della clip attiva.

Livello

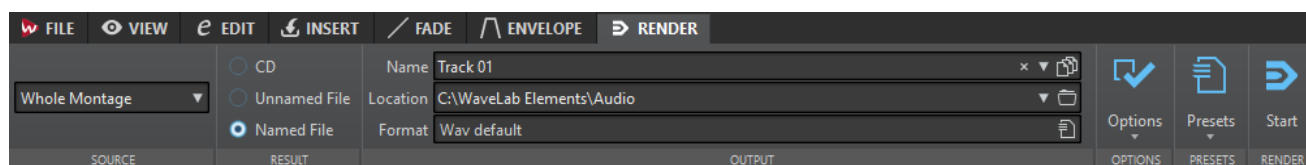
Reinizia tutto

Consente di riportare l'inviluppo alla sua forma neutrale.

Limita a 0 dB

Consente di sostituire i segmenti tra i punti di fade-in e fade-out con un segmento singolo neutrale.

Scheda Renderizza



Sorgente

Montaggio intero

Consente di processare e renderizzare l'intero intervallo audio.

Regione specifica

Consente di processare e renderizzare in un file indipendente un intervallo audio specifico.

Specificare la regione da processare nel menu a tendina.

Risultato

CD

Consente di masterizzare un CD dal montaggio audio.

File senza nome

Se questa opzione è attivata, viene renderizzato un file temporaneo senza nome.

File con nome

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un nome per il file renderizzato.

Output

Nome

Consente di inserire un nome per il file renderizzato. Facendo clic sull'icona a freccia, si apre un menu a tendina che offre numerose opzioni per l'assegnazione automatica dei nomi.

Posizione

Consente di selezionare una cartella di destinazione per i file renderizzati.

Formato

Aprire un menu a tendina in cui è possibile selezionare un formato file.

Opzioni

A seconda della sorgente selezionata, sono disponibili diverse opzioni.

Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, i plug-in e il guadagno della **Sezione Master** vengono bypassati durante la renderizzazione.

Salva automaticamente il preset della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, il preset della **Sezione Master** viene automaticamente salvato nel montaggio audio quando si renderizza il file. È possibile caricare il preset della **Sezione Master** utilizzando l'opzione **Carica i preset della Sezione Master** che si trova nell'angolo inferiore-destro della finestra di montaggio.

Nessuna coda del riverbero

Se questa opzione è attivata, la coda nell'audio prodotta da effetti come il riverbero non viene inclusa nel file renderizzato.

Alcuni plug-in non sono in grado di trasferire a WaveLab le informazioni relative alla durata della coda. In tal caso, questa opzione non produce alcun effetto. Per tali plug-in, è possibile aggiungere il plug-in **Silence** per inserire dei campioni extra alla fine del file.

Copia marker

Se questa opzione è attivata, i marker che sono inclusi nell'intervallo da processare vengono copiati nel file renderizzato.

Apri il file audio risultante

Se questa opzione è attivata, ciascun file renderizzato viene aperto in una nuova finestra.

Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante

Se questa opzione è attivata, la riproduzione del file audio risultante bypassa l'intera **Sezione Master**. Questa impostazione può essere attivata facendo clic sul pulsante che si trova in basso a destra nella finestra della forma d'onda o di montaggio.

NOTA

Si raccomanda di attivare questa opzione, poiché in tal modo non si corre il rischio di monitorare i nuovi file attraverso gli effetti che sono già stati applicati ai file stessi.

Upload su SoundCloud

Se questa opzione è attivata, il file renderizzato viene caricato in SoundCloud.

Renderizza

Avvia

Avvia il processo di renderizzazione.

Percorso del segnale nel montaggio audio

Il segnale audio passa attraverso le diverse sezioni di WaveLab Elements in un determinato modo.

1. Vengono letti i campioni audio.
2. Involuppo delle clip
3. Effetto delle clip
4. Panorama delle clip
5. Guadagno individuale delle clip (finestra **CD**)
6. Le clip sono mixate nello slot della traccia (ad esempio, clip sovrapposte).
7. Effetti della traccia
8. Impostazioni del livello della traccia
9. Ogni traccia viene mixata in un bus stereo.
10. Il canale stereo viene processato mediante i plug-in dell'uscita del montaggio.
11. Il bus stereo viene inviato all'ingresso della **Sezione Master**.

Percorso del segnale nella Sezione Master

1. I canali/la frequenza di campionamento possono cambiare in ciascuno slot del plug-in.
2. Indicatori della **Sezione Master**
3. Pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering** nella **Sezione Master**
4. Indicatori audio indipendenti

5. Riproduzione o renderizzazione del formato file

Creazione di nuovi montaggi audio

PROCEDIMENTO

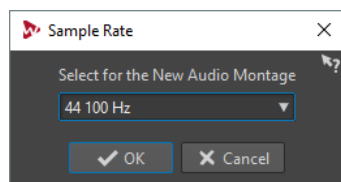
1. Selezionare **File > Nuovo**.
 2. Selezionare **Montaggio audio > Personalizzato**.
 3. Specificare le proprietà audio desiderate e fare clic su **Crea**.
-

Proprietà del montaggio audio

È possibile definire la frequenza di campionamento di un montaggio audio.

La frequenza di campionamento può essere impostata in fase di creazione di un nuovo montaggio audio.

- Per modificare la frequenza di campionamento del montaggio audio selezionato, selezionare la scheda **File** e fare clic su **Info** o sul pulsante **Proprietà del montaggio audio** nella parte inferiore-destra della finestra di montaggio.



Modalità alternative di creazione di nuovi montaggi audio

Sono disponibili diversi modi per creare un nuovo montaggio audio.

- Importando tracce CD audio in un montaggio audio
- Convertendo dei file wave in un montaggio audio
- Duplicando dei montaggi audio
- Premendo **Ctrl/Option** e trascinando una scheda di un montaggio nella barra delle schede

LINK CORRELATI

[Duplicati dei montaggi audio](#) a pag. 149

Duplicati dei montaggi audio

È possibile creare duplicati dei montaggi audio.

Vuoto (con le stesse proprietà)

Crea un nuovo montaggio audio con le impostazioni dei canali e la frequenza di campionamento del montaggio audio originale, senza alcuna clip.

Duplicato esatto (usando gli stessi file audio)

Crea un duplicato esatto del montaggio audio originale e consente alle nuove clip di fare riferimento ai file audio originali. Il montaggio audio duplicato utilizza le stesse impostazioni dei canali e la stessa frequenza di campionamento del montaggio audio originale.

Questa funzione è utile se si desidera creare diverse versioni del montaggio audio, ad esempio per provare differenti variazioni. Tuttavia, eventuali modifiche o processi applicati ai file audio veri e propri si rifletteranno in tutti i montaggi audio.

È anche possibile premere **Ctrl/Cmd**, trascinare una scheda e rilasciarla sulla barra delle schede per creare un duplicato esatto di un montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Duplicazione dei montaggi audio](#) a pag. 150

Duplicazione dei montaggi audio

PROCEDIMENTO

1. Aprire il montaggio audio che si desidera duplicare.
 2. Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **File**.
 3. Selezionare **Nuovo > Montaggio audio > Dal file corrente**.
 4. Nella sezione **Dal montaggio audio corrente**, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Vuoto (con le stesse proprietà)**
 - **Duplicato esatto (usando gli stessi file audio)**
 5. Fare clic su **Crea**.
-

RISULTATO

Un duplicato del montaggio audio viene aperto in un'altra scheda.

Creazione di un montaggio audio da un file audio

È possibile esportare i file audio in un montaggio audio, inclusi tutti i marker che sono stati impostati nel file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire il file audio che si intende esportare in un montaggio audio.
 2. Facoltativo: Se si desidera utilizzare un intervallo di tempo specifico del file audio, definire un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda.
 3. Selezionare **File > Nuovo**.
 4. Selezionare **Montaggio audio > Dal file corrente**.
 5. Nella sezione **Dal file audio corrente**, fare clic su **Inserisci il file audio in un nuovo montaggio**.
 6. Fare clic su **Crea**.
 7. Nella finestra di dialogo **Crea un montaggio audio da un file audio**, selezionare se si intende importare l'intero file o l'intervallo audio selezionato.
 8. Facoltativo: Decidere se si desidera eseguire una delle seguenti operazioni sui marker:
 - **Importa i marker**
 - **Dividi ai marker di una regione generica**
 9. Fare clic su **OK**.
-

Opzioni di importazione per i montaggi audio

È possibile importare file audio e tracce CD audio nel montaggio audio.

Le seguenti opzioni di importazione sono disponibili nella sezione **Importa** della scheda **Inserisci** all'interno della finestra **Montaggio audio**:

- Per importare dei file audio, fare clic su **File audio** e selezionare i file audio da importare in corrispondenza della posizione del cursore di modifica sulla traccia selezionata.
Se si importa un singolo file audio, si apre il menu a tendina **Incolla**. In questo menu è possibile specificare il modo in cui la clip deve essere inserita, decidere se l'operazione ha effetto sulle clip esistenti, ecc.
Se si importano più file audio, si apre la finestra di dialogo **Inserisci i file audio**. In questa finestra è possibile specificare dove inserire i file.

Per avere accesso alle seguenti opzioni di importazione, selezionare **File > Importa**.

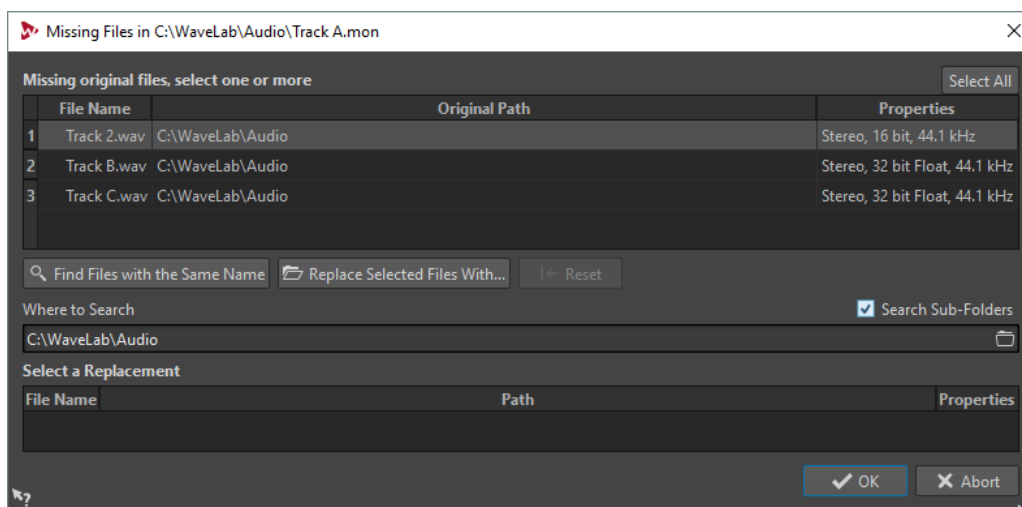
- Per importare dei file audio, fare clic su **Aggiungi file al montaggio**, selezionare i file audio da importare e fare clic su **Importa**.
- Per aprire i file audio che presentano un formato sconosciuto, fare clic su **Audio sconosciuto**. Attraverso la finestra di dialogo **Formato file speciale**, è possibile specificare la modalità di interpretazione del formato file audio che si desidera aprire.
- Per importare delle tracce CD da un CD audio, fare clic su **CD audio**. Tramite la finestra di dialogo **Importa CD audio**, scegliere le tracce CD da estrarre.

LINK CORRELATI

[Frequenze di campionamento non conformi durante l'inserimento di file audio](#) a pag. 156

Finestra di dialogo File mancanti

Questa finestra di dialogo viene visualizzata quando, all'apertura di un montaggio audio, alcuni file audio a cui esso fa riferimento non possono essere individuati. È possibile cercare i file o selezionare dei sostituti.



File di origine mancanti

Sono qui elencati i file che non è possibile individuare. Ogni file può essere sostituito da un file esistente. Per cercare sostituti a più file, selezionare i file e specificare un nuovo percorso nel campo **Dove cercare**.

Un file con un segno di spunta verde è associato a un sostituto valido. Un file con un segno di spunta rosso non è ancora associato a un sostituto valido, ma sono disponibili possibili sostituti nella parte inferiore di questa finestra di dialogo.

Trova i file che hanno lo stesso nome

Questa opzione consente a WaveLab Elements di individuare tutti i file con lo stesso nome nella cartella specificata nel campo **Dove cercare**.

Sostituisci i file selezionati con

Consente di sostituire i file mancanti con un singolo file specifico.

Reinizializza

Consente di rimuovere tutti i possibili sostituti dei file mancanti selezionati.

Dove cercare

Consente di specificare una posizione di ricerca dei file. Fare clic su **Trova i file che hanno lo stesso nome** per avviare la ricerca.

Elenco dei sostituti

Consente di elencare i file che possono essere utilizzati come sostituti. È inoltre possibile trascinare un file nell'elenco da Esplora file/MacOS Finder.

Assemblaggio del montaggio audio

Il montaggio audio viene assemblato aggiungendo tracce e clip.

Nel montaggio audio, è possibile selezionare una sola traccia alla volta. La traccia selezionata presenta un diverso colore per la rispettiva area di controllo. Alcune funzioni di WaveLab Elements vengono sempre applicate alla traccia selezionata.

Tracce

Le tracce rappresentano la struttura utilizzata per organizzare le clip. Le tracce audio possono essere in formato mono o stereo.

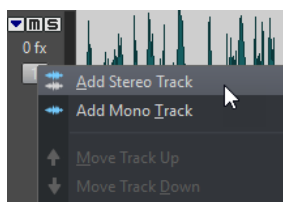
Le tracce audio consentono di aggiungere clip a un montaggio audio.

Aggiunta di tracce

È possibile aggiungere tracce stereo e tracce mono.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic sul pulsante numerico relativo a una traccia per aprire il menu a tendina **Traccia**.



2. Selezionare il tipo di traccia che si desidera aggiungere al proprio montaggio audio.
-

RISULTATO

La nuova traccia viene aggiunta sotto la traccia selezionata. Se si desidera posizionarla sopra la traccia selezionata, premere **Ctrl/Cmd** al momento dell'aggiunta della nuova traccia.

Spostamento delle tracce nella vista della traccia

È possibile modificare l'ordine delle tracce nella finestra di montaggio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic sul pulsante numerico relativo a una traccia.

2. Dal menu a tendina, selezionare **Sposta la traccia verso l'alto** o **Sposta la traccia verso il basso**.
-

Rimozione di tracce

Rimuovere una traccia con clip provoca anche la rimozione delle clip. Tuttavia, i file audio a cui si riferiscono le clip non vengono influenzati.

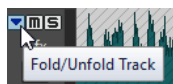
PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic sul pulsante numerico della traccia che si desidera rimuovere.
 2. Nel menu a tendina, selezionare **Rimuovi la traccia**.
-

Ripiegatura e dispiegatura delle tracce

Per preservare spazio su schermo, è possibile ripiegare la tracce che non si desidera rendere visibili.

- Per ripiegare una traccia, fare clic sul pulsante freccia nell'angolo superiore sinistro dell'area di controllo della traccia.

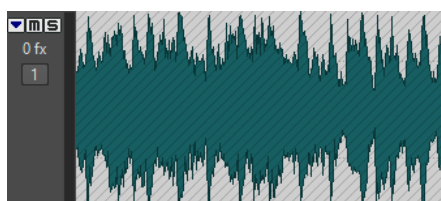


- Per dispiegare una traccia ripiegata, fare nuovamente clic sul pulsante o fare doppio-clic in un qualsiasi punto della traccia ripiegata.

Blocco e sblocco delle tracce

È possibile bloccare le tracce per impedirne lo spostamento, la modifica o l'eliminazione accidentale.

- Per bloccare una traccia, fare clic sul pulsante numerico della traccia e attivare l'opzione **Blocca**.



- Per sbloccare una traccia, fare clic sulla traccia bloccata o fare clic sul pulsante numerico della traccia e disattivare l'opzione **Blocca**.

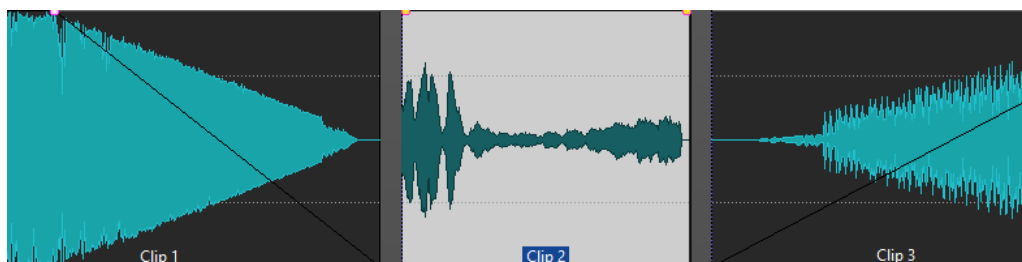
Clip

Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, comprese le relative posizioni di inizio e di fine nel file, curve del volume e del panorama, dissolvenze, ecc. Questo consente alle clip di riprodurre piccole porzioni dei relativi file audio sorgente.

Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente. Poiché una clip fa riferimento solo al file sorgente originale, non contiene dati audio. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

È inoltre possibile utilizzare involucri ed effetti sulle clip.

È possibile visualizzare le clip del montaggio audio attivo nella finestra **CD**.



3 clip in una traccia

Aggiunta di clip audio al montaggio audio

È possibile creare delle clip inserendo l'audio nel montaggio audio. Sono disponibili diverse opzioni di esecuzione.

NOTA

Non è possibile aggiungere una clip mono a una traccia stereo o viceversa.

Trascinamento dell'audio dalla finestra della forma d'onda

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, selezionare la sezione audio a cui si desidera che la clip faccia riferimento.
 2. Trascinare la selezione su una traccia del montaggio audio.
Se si desidera aggiungere l'intero file audio, trascinare la scheda su una traccia.
-

RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

Inserimento dell'audio da finestre della forma d'onda aperte mediante il menu di inserimento

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, fare clic-destro su un'area vuota di una traccia.
 2. Dal menu a tendina, selezionare il file audio che si desidera inserire come clip.
-

Inserimento dell'audio mediante la funzione di copia e incolla

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, selezionare la sezione audio a cui si desidera che la clip faccia riferimento.
 2. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Copia**, oppure premere **Ctrl/Cmd-C**.
 3. Nella finestra di montaggio, selezionare la traccia nella quale si desidera inserire la clip. La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
 4. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**, oppure premere **Ctrl/Cmd-V**.
 5. Selezionare un'opzione di inserimento dal menu a tendina.
-

Inserimento dell'audio da Esplora file/MacOS Finder mediante copia e incolla

PROCEDIMENTO

1. In Esplora file/MacOS Finder, selezionare un file audio e premere **Ctrl/Cmd-C**.
 2. Nella finestra di montaggio, selezionare la traccia nella quale si desidera inserire la clip. La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
 3. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**, oppure premere **Ctrl/Cmd-V**.
 4. Selezionare un'opzione di inserimento dal menu a tendina.
-

Trascinamento di file audio dalla finestra del browser dei file

NOTA

È inoltre possibile eseguire questa operazione in Esplora file/MacOS Finder.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Browser dei file**.
 2. Nella finestra **Browser dei file**, selezionare i file audio ai quali si desidera che la clip faccia riferimento, quindi trascinarli su una traccia.
-

Trascinamento delle regioni dalla finestra del browser dei file

Se in un file audio sono state definite delle regioni, è possibile trascinarle dalla finestra **Browser dei file** a una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Browser dei file**.
 2. Nella finestra **Browser dei file**, selezionare il file audio al quale si desidera che la clip faccia riferimento.
Nella parte destra della finestra **Browser dei file**, in un elenco vengono visualizzate le regioni audio disponibili del file selezionato.
 3. Trascinare una qualsiasi regione nella traccia.
-

LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 23

Importazione di file audio

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare la traccia nella quale si desidera inserire la clip. La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
 2. Fare clic-destro su un'area vuota della traccia e selezionare **Inserisci i file audio** dal menu a tendina.
 3. Selezionare i file da inserire.
-

Copia delle clip da un altro montaggio audio

Se è stato aperto più di un montaggio audio, è possibile eseguire la copia da un montaggio audio a un altro, mediante trascinamento o copia e incolla.

Frequenze di campionamento non conformi durante l'inserimento di file audio

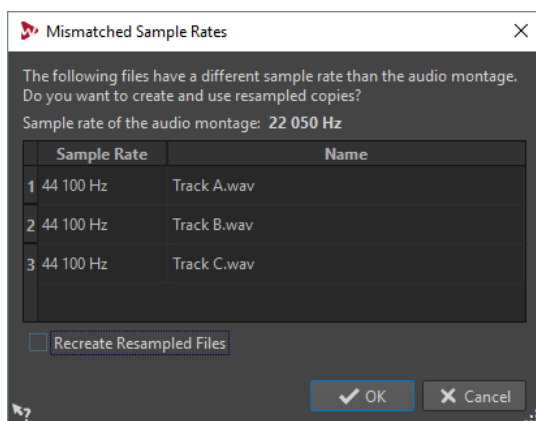
Quando si inseriscono file audio con una frequenza di campionamento diversa dalle frequenze di campionamento del montaggio audio, WaveLab Elements può creare e riutilizzare versioni ri-campionate dei file.

Le versioni ri-campionate dei file vengono create nella sotto cartella `Data`. Il nome del file è il nome del file originale con la nuova frequenza di campionamento come suffisso. Se il file ri-campionato esiste già, non viene ricreato. Tuttavia, è inoltre possibile attivare l'opzione **Ricrea i file ri-campionati** nella finestra di dialogo **Frequenze di campionamento non conformi**.

Viene così creato un file a 32 bit a virgola mobile senza alcun processo di dithering.

Finestra di dialogo Frequenze di campionamento non conformi

Questa finestra di dialogo viene aperta quando si inserisce un file audio con una diversa frequenza di campionamento rispetto alla frequenza di campionamento del montaggio audio. Questo consente di creare una copia ricampionata del file audio.



Ricrea i file ricampionati

Se questa opzione è attivata ed è disponibile un file ricampionato, viene ricreato. In caso contrario, viene utilizzata la versione esistente. Attivare questa opzione se il file audio originale è stato modificato e si desidera ricrearne la versione ricampionata.

Riorganizzazione delle clip

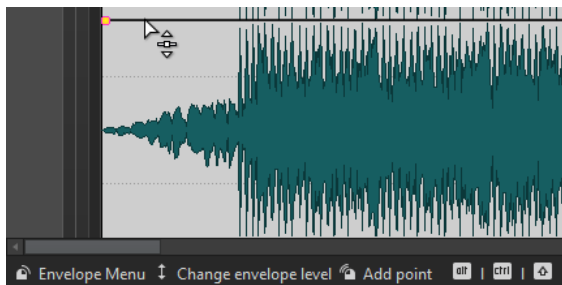
È possibile modificare liberamente l'ordine delle clip nella finestra di montaggio.

Clip attive

Una clip attiva è rappresentata dalla clip selezionata, dalla clip sulla quale è stato fatto clic, o dall'ultima clip modificata. È possibile attivare una sola clip alla volta. Di default, la clip attiva si distingue grazie a un'etichetta con il nome evidenziato. Alcune funzioni possono essere processate solamente sulla clip attiva. Un clic-destro su una clip apre il menu **Clip attiva**.

Linea info

Nella linea info situata nella parte inferiore della finestra **Montaggio audio** è possibile visualizzare i risultati ottenuti quando si fa clic con il pulsante del mouse con o senza i tasti di modifica, a seconda della posizione del cursore.



Nella linea info vengono utilizzati i seguenti simboli:

Singolo clic



Indica l'azione prodotta dalla selezione.

Doppio clic



Indica l'azione prodotta dal doppio-clic.

Clic destro



Indica che è possibile fare clic-destro per visualizzare un menu. Il nome del menu viene visualizzato a destra del simbolo.

Ctrl/Cmd-clic



Indica che è possibile fare **Ctrl/Cmd**-clic per attivare una funzione supplementare.

Alt-clic



Indica che è possibile fare **Alt**-clic per attivare una funzione supplementare.

Shift-clic



Indica che è possibile fare **Shift**-clic per attivare una funzione supplementare.

Trascinamento verso l'alto/verso il basso



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso l'alto o verso il basso.

Trascinamento verso sinistra/destra



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso destra o verso sinistra.

Trascinamento in qualsiasi direzione



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento di un elemento in qualsiasi direzione nel montaggio audio.

Trascinamento al di fuori del montaggio audio



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento di un elemento fuori dal montaggio audio.

Spostamento/Ridimensionamento delle clip o modifica dei valori degli involuipi



Indica che si stanno spostando o ridimensionando clip oppure modificando valori di involuppo, ad esempio.

Tasti di modifica combinati

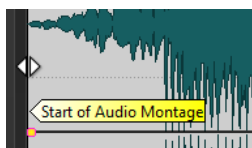


Indica che è possibile utilizzare tasti di modifica combinati.

Agganci magnetici nei montaggi audio

Alcune posizioni, come i marker o l'inizio e la fine di una clip, possono essere definite come magnetiche. Gli elementi trascinati possono essere agganciati a queste posizioni. In questo modo è più semplice posizionare in maniera precisa gli elementi.

Quando ad esempio una clip viene spostata o ridimensionata e i relativi bordi o cue-point si avvicinano ai bordi magnetici, la clip scatta in questa posizione. Viene quindi visualizzata un'etichetta con la posizione di scatto.



Per posizionare il cursore su una posizione magnetica, fare clic sulla linea del tempo e tenere premuto il pulsante del mouse. Quando ora si sposta il cursore in senso verticale, questo salta al successivo bordo magnetico.

Attivazione della funzione di scatto verso le calamite

Per utilizzare la funzione degli agganci magnetici, è necessario attivare l'opzione **Scatta verso le calamite**.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
 2. Nella sezione **Allineamento**, attivare l'opzione **Scatta verso le calamite**.
-

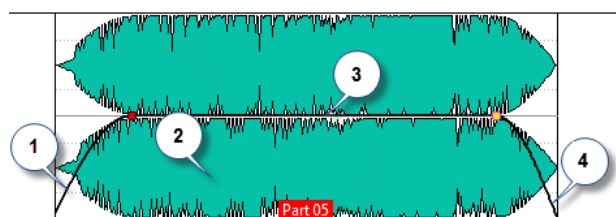
Selezione delle clip

È possibile modificare in un'unica operazione più clip selezionate.

- Per selezionare una clip, fare clic sopra di essa. Le clip selezionate sono visualizzate con colori diversi.
- Per selezionare più clip, fare **Ctrl/Cmd**-clic sulle clip desiderate.

Menu contestuali delle clip

È possibile visualizzare numerose funzioni di modifica delle clip mediante i menu contestuali delle clip. A seconda del punto in cui si fa clic-destro sulla clip, sono disponibili diversi menu contestuali.



- 1 Sezione Fade-in**
Consente di aprire il menu a tendina **Fade-in** in cui è possibile modificare il fade-in.
- 2 Un'area qualsiasi di una clip**
Consente di aprire il menu a tendina **Clip attiva** in cui è possibile modificare la clip attiva.
- 3 Sezione Sustain**
Consente di aprire il menu a tendina **Inviluppo** in cui è possibile modificare l'inviluppo.
- 4 Sezione Fade-out**
Consente di aprire il menu a tendina **Fade-out** in cui è possibile modificare il fade-out.

Modifica delle clip

Tutte le clip sono visualizzate nella finestra **CD**. In questa finestra è possibile modificare e riordinare le clip, nonché trascinarle nel montaggio audio.

La clip attiva viene evidenziata nell'elenco delle clip.

LINK CORRELATI

[Finestra CD](#) a pag. 179

Modificare l'ordine delle clip nei montaggi audio mediante trascinamento

Nella finestra **CD**, è possibile riordinare le clip trascinandole in un'altra posizione all'interno dell'elenco.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra **CD**.
 2. Nell'elenco delle clip, trascinare una clip in un'altra posizione nell'elenco.
È possibile spostare più di una clip nello stesso momento selezionando più clip e trascinandole. Se viene selezionata più di una clip, tutte le clip comprese tra la clip selezionata più a sinistra e quella più a destra vengono spostate.
-

LINK CORRELATI

[Finestra CD](#) a pag. 179

Spostamento e applicazione delle dissolvenze incrociate alle clip

È possibile lasciare che le clip si sovrappongano ad altre clip, oppure le si può spostare o creare delle dissolvenze tra di esse.

Spostamento delle clip

NOTA

La configurazione dei canali della clip deve coincidere con quella della traccia di destinazione.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare le clip che si desidera spostare.
 2. Fare clic sull'area della clip e trascinare le clip in qualsiasi direzione.
Durante il trascinamento, la posizione di inizio corrente della clip viene visualizzata nella linea info.
-

Clip sovrapposte

È possibile spostare le clip in modo che si sovrappongano.

Tenere presente quanto segue:

- Le tracce nel montaggio audio sono polifoniche, ovvero ogni traccia può riprodurre diverse clip sovrapposte nello stesso momento. Le clip sovrapposte sono trasparenti e consentono quindi di visualizzare le clip sottostanti e le relative forme d'onda.
- Sono disponibili delle opzioni relative alle dissolvenze incrociate che regolano in maniera automatica le curve di involuppo del livello quando si sovrappongono delle clip.

Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip

Sono disponibili varie opzioni utili per eseguire le operazioni di spostamento e dissolvenza incrociata delle clip.

Ripercussione

Le opzioni di ripercussione sono disponibili nella scheda **Modifica** della finestra **Montaggio audio**.

Traccia

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip sulla traccia selezionata che si trovano a destra della clip modificata. Questa funzione si applica anche in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip contemporaneamente.

Globale

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip su tutte le tracce che si trovano a destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

Dissolvenze incrociate

Le seguenti opzioni relative alle dissolvenze incrociate sono disponibili nella scheda **Dissolvenza** della finestra **Montaggio audio** all'interno della sezione **Opzioni**.

Sovrapposizioni

Questo menu a tendina consente di impostare il comportamento di esecuzione automatica delle dissolvenze incrociate.

- Se l'opzione **Nessuna dissolvenza incrociata automatica** è attivata, non vengono eseguite dissolvenze incrociate automatiche quando le clip si sovrappongono.
- Se l'opzione **Sovrapposizioni libere** è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone a un'altra clip sulla stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

Opzioni

- Se l'opzione **Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip** è attivata, tutte le nuove clip otterranno la lunghezza e la forma di fade-in e fade-out di default. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze di default.

Duplicazione delle clip

NOTA

La configurazione dei canali della clip deve coincidere con quella della traccia di destinazione.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una o più clip.
 2. Fare clic sull'area superiore della clip e trascinare le clip in qualsiasi direzione.
Durante il trascinamento, una linea punteggiata indica la posizione in cui verrà posizionata la prima delle clip copiate. La posizione è indicata anche sulla linea info.
Vengono tenute in considerazione le impostazioni del parametro Ripercussione.
-

Duplicazione mediante la funzione Ripercussione

Se si duplica più di una clip, le impostazioni relative alla funzione ripercussione influiscono sul risultato che si ottiene.

Le seguenti opzioni sono disponibili nella scheda **Modifica** della sezione **Ripercussione**:

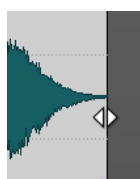
- Se l'opzione **Traccia** è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip sulla traccia selezionata che si trovano a destra della clip modificata.
- Se l'opzione **Globale** è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip su tutte le tracce che si trovano a destra della clip modificata.

Ridimensionamento delle clip

In questo contesto, il ridimensionamento indica generalmente lo spostamento dei punti di inizio e di fine di una clip. Questo consente di rivelare una parte variabile del file audio originale.

Per ridimensionare una clip, fare clic sul bordo sinistro o destro della clip e spostare il punto di inizio/fine a sinistra o a destra. Non è possibile trascinare il bordo di una clip oltre il punto di inizio o di fine del file audio al quale fa riferimento.

Se si preme **Alt** durante il ridimensionamento, tutte le clip selezionate vengono ridimensionate dello stesso valore.



LINK CORRELATI

[Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip](#) a pag. 160

Suddivisione delle clip

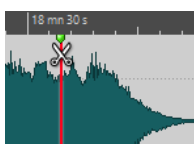
PREREQUISITI

Decidere se si desidera creare automaticamente delle dissolvenze incrociate tra la clip sinistra e destra. Per attivare/disattivare questa opzione, selezionare la scheda **Dissolvenza**, fare clic su **Opzioni** nella sezione **Opzioni** e attivare/disattivare l'opzione **Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip**.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, fare clic sulla posizione in cui si desidera dividere la clip.
2. Spostare il cursore del mouse nella posizione del cursore di modifica nell'area in cima della clip.

Il cursore diventa a forma di forbici.



3. Fare doppio-clic.

RISULTATO

La clip viene divisa in due. Le due clip presentano lo stesso nome e le stesse impostazioni. Gli involucri e le dissolvenze incrociate vengono convertiti in modo che le due clip siano riprodotte come se fossero un'unica clip.

Per dividere le clip su tutte le tracce, selezionare la scheda **Modifica**, fare clic-destro su **Dividi clip** nella sezione **Suddividi** e selezionare l'opzione **Dividi le clip su tutte le tracce**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Dividi clip alle parti silenziose](#) a pag. 162

Finestra di dialogo Dividi clip alle parti silenziose

È possibile rimuovere le parti silenziose delle clip e creare una nuova clip nella posizione di taglio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Dividi clip alle parti silenziose**, selezionare la scheda **Modifica** nella finestra **Montaggio audio** e fare clic su **Dividi presso le parti silenziose** nella sezione **Suddividi**.

Lunghezza minima della clip

Consente di impostare la lunghezza minima delle regioni risultanti dopo la divisione. Le sezioni non silenziose più brevi rispetto a questa lunghezza non vengono divise.

Silenzio minimo tra le regioni

Consente di impostare la lunghezza minima di una regione silenziosa. Le regioni silenziose più brevi di questa lunghezza non creeranno delle regioni divise.

Il silenzio è definito come un segnale inferiore a (RMS)

Consente di impostare il livello soglia per l'individuazione del silenzio. I livelli al di sotto di questo valore sono considerati silenzio.

Rilevamento automatico del livello (analisi a 2 fasi, più lenta)

Se questa opzione è attivata, il file viene analizzato e automaticamente diviso dove WaveLab Elements rileva del silenzio. Il file viene letto due volte.

Separa le clip risultanti con uno spazio fisso

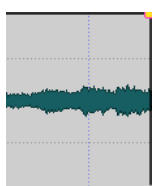
Se questa opzione è attivata, le clip risultanti vengono separate le une dalle altre utilizzando lo spazio vuoto di default. Se questa opzione è disattivata, gli spazi vuoti tra le clip risultanti vengono determinati dalla lunghezza del silenzio rimosso.

Eliminazione delle clip

- Fare clic-destro su una clip e selezionare **Elimina**.
- Selezionare una clip e premere **Canc**.

Clip e cue-point

Un cue-point è un marker di posizione definito che appartiene a una clip e che può essere posizionato all'interno o all'esterno della clip. I cue-point sono visualizzati come linee verticali punteggiate.



Quando si sposta una clip, i rispettivi cue-point sono magnetici verso qualsiasi bordo, marker o posizione. Sono possibili diversi utilizzi:

- Impostare il cue-point in una posizione rilevante nell'audio per allineare la clip con altre clip, ecc.
- Impostare il cue-point prima dell'inizio di una clip per posizionare le clip in una riga con spazi predefiniti.
- Impostare il cue-point in corrispondenza del punto di fade-in o di fade-out di una clip per mantenere le lunghezze delle dissolvenze definite durante l'esecuzione di una dissolvenza incrociata.

NOTA

Ogni clip può presentare solo un cue-point. Se si seleziona un'altra opzione di inserimento cue-point, il cue-point viene spostato in una nuova posizione.

Aggiunta dei cue-point

È possibile aggiungere un cue-point per ciascuna clip.

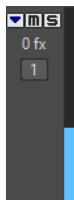
PROCEDIMENTO

1. Nel montaggio audio, fare clic sulla posizione della clip in cui si desidera impostare un cue-point.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Clip**, aprire il menu a tendina **Cue point**.
4. Selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Imposta al cursore**
 - **Imposta alla posizione dello spazio vuoto di default**
 - **Segue punto di fine fade-in**
 - **Segue punto di inizio fade-out**

5. Facoltativo: Selezionare **Cue point di fine personalizzato** e specificare un cue-point di fine personalizzato.
-

Indicatore di attività della traccia

L'indicatore di attività della traccia mostra il livello del volume per le tracce audio. Questo indicatore si trova nel lato destro dell'area di controllo della traccia nella finestra **Montaggio audio**.



L'indicatore di attività della traccia offre una panoramica di quali tracce stanno riproducendo l'audio e a quale livello approssimativo.

Inviluppi per le clip

Per le clip all'interno di un montaggio audio, è possibile creare degli involuppi per il livello e le dissolvenze e per regolare il panorama.

È possibile creare una curva dell'involuppo del livello indipendente per automatizzare il livello, per creare dissolvenze e dissolvenze incrociate e per mettere in mute sezioni di clip.

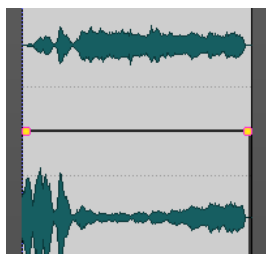
È inoltre possibile disegnare involuppi di panorama per automatizzare le impostazioni di panorama per le clip. Per le clip mono, il panorama gestisce la posizione sinistra/destra nel campo stereo. Per le clip stereo, il panorama imposta il bilanciamento sinistro/destro.

Modificare le impostazioni di involuppo nella finestra **Inviluppo** o fare clic-destro su una curva di involuppo. A seconda se si fa clic sulla parte del fade-in, del fade-out o del sustain, il menu delle impostazioni è diverso.

Come vengono visualizzati gli involuppi

Di default, in tutte le clip viene visualizzata una curva di involuppo del livello. È possibile visualizzare l'involuppo sotto forma di tre involuppi separati: la parte del fade-in, la parte del sustain e la parte del fade-out.

I punti sul lato destro e sinistro della curva sono i punti di giunzione di fade-in e fade-out che separano le parti di dissolvenza dalla parte di sustain.



La curva di involuppo indica se sono stati definiti punti, fade-in o fade-out. Oltre a essere visualizzati nella curva, i cambi nell'involuppo del livello si riflettono anche nella forma d'onda.

Selezionare gli involuppi

È possibile selezionare gli involuppi di volume/dissolvenza e gli involuppi del panorama.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una clip.
 2. Selezionare la scheda **Involuppo**.
 3. Nella sezione **Selettore**, aprire il menu a tendina **Tipo di involuppo** e selezionare l'involuppo da modificare.
-

Nascondere le curve di involuppo

Di default, gli involuppi vengono visualizzati in tutte le clip. È possibile nascondere tali involuppi. Tuttavia, gli involuppi nascosti sono ancora attivi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una clip.
 2. Selezionare la scheda **Involuppo**.
 3. Nella sezione **Selettore**, aprire il menu a tendina **Tipo di involuppo** e selezionare **Nascondi tutto**.
-

Modifica dell'involuppo di una clip

I punti della curva consentono di creare curve di volume, di panorama e di dissolvenza per una clip. È possibile modificare la curva di involuppo aggiungendo e spostando i punti della curva.

Modifica dei punti della curva

Molte delle operazioni di modifica utilizzate solitamente nel contesto del sistema operativo del computer in uso possono essere applicate quando vengono modificati i punti della curva. Inoltre, viene applicato un numero di procedure specifiche.

- Per aggiungere un punto della curva, fare doppio-clic sulla curva di involuppo.
- Per eliminare un punto della curva, fare doppio-clic sul punto della curva. Il punto della curva tra le parti di sustain e dissolvenza dell'involuppo non può essere eliminato.
- Per eliminare più punti della curva, selezionarli, fare clic-destro su uno dei punti e selezionare **Elimina i punti selezionati**.
- Per selezionare un intervallo di punti, premere **Alt** e trascinare per creare un rettangolo di selezione.
- Per spostare tutti i punti selezionati, fare clic su uno dei punti selezionati e trascinare.
- Per aumentare o diminuire il valore di due punti della curva consecutivi, fare clic con **Ctrl/Cmd** sul segmento tra i punti e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per modificare la posizione temporale di due punti della curva consecutivi, fare clic con **Shift** sul segmento tra i punti e trascinare verso destra o verso sinistra.
- Per aumentare o diminuire l'intera curva di involuppo, assicurarsi che non sia selezionato alcun punto della curva, fare clic sulla curva di involuppo e trascinare verso l'alto o verso il basso. Non trascinare un segmento delimitato dai punti selezionati.
- Per regolare gli involuppi in tutte le clip selezionate, tenere premuto **Alt** e trascinare qualsiasi curva di involuppo verso l'alto o verso il basso. Si tratta di un modo rapido per regolare contemporaneamente il livello o il panorama di più clip e anche per regolare insieme entrambi i lati di un involuppo stereo.

- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, fare **Ctrl/Cmd**-clic ed eseguire un trascinamento.
- Per modificare contemporaneamente il livello o la durata di fade-in/out di più involuppi, selezionare le clip che si desidera modificare, premere **Alt** e modificare l'involuppo con il mouse.

Reinizializzazione dei punti della curva

È possibile riportare i punti della curva al livello di default di 0 dB.

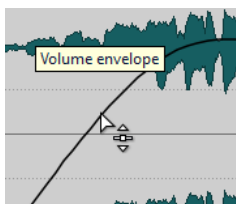
- Per riportare un singolo punto a 0 dB, selezionare il punto desiderato, cliccarci sopra col tasto destro del mouse e selezionare **Reinizia i punti selezionati**.
- Per riportare l'intera curva di involuppo alle impostazioni di default, fare clic-destro sulla curva di involuppo e selezionare **Riporta il livello a 0 dB**.

Modificare il livello complessivo degli involuppi delle clip

La curva di involuppo di default non contiene alcun punto di involuppo del livello, ma è possibile utilizzarla per modificare il livello complessivo della clip.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, posizionare il cursore del mouse sulla curva di involuppo. Il cursore del mouse viene visualizzato con la forma di un cerchio con due frecce che puntano verso l'alto e verso il basso.



2. Fare clic e trascinare la curva verso l'alto o verso il basso per modificare il livello di involuppo della clip.
-

Modalità di panorama

La potenza della somma dei canali diminuisce di circa 3 dB se un segnale è posizionato completamente a destra o a sinistra, rispetto allo stesso segnale posizionato al centro. È possibile compensare questo fattore con le modalità di panorama (pan).

Si consiglia di provare le varie modalità fino a trovare quella che si adatta meglio alle proprie esigenze. Le modalità di panorama possono essere impostate per le tracce, le clip e l'uscita del montaggio.

- Per impostare le modalità di panorama per le clip, utilizzare il menu a tendina **Legge del pan-pot** nella scheda **Involuppo**, oppure il menu a tendina e la manopola **Legge del pan-pot** nella finestra **Effetti**.
- Per impostare le modalità di panorama per le tracce e l'uscita del montaggio, utilizzare il menu a tendina **Legge del pan-pot** e la maniglia nella finestra **Effetti**.

Sono disponibili le seguenti modalità panorama:

Attenuazione del canale (0 dB/mute)

Tale modalità non compensa in alcun modo la perdita di potenza. Se un segnale è posizionato completamente a sinistra o a destra, la potenza della somma dei canali diminuisce di circa 3 dB.

Potenza costante (+ 3 dB/mute)

Si tratta della modalità di default. Indipendentemente dalla posizione del panorama, la potenza della somma dei canali rimane costante.

Enfatizzazione del canale (+ 4,5 dB/mute)

Se viene selezionata questa modalità e un segnale viene posizionato completamente a sinistra o a destra, la potenza della somma dei canali è superiore rispetto a se si dispone di un segnale posizionato al centro.

Enfatizzazione del canale (+ +6 dB/mute)

Se viene selezionata questa modalità e un segnale viene posizionato completamente a sinistra o a destra, la potenza della somma dei canali è superiore rispetto a se si dispone di un segnale posizionato al centro. È esattamente quello che avviene con l'opzione precedente, ma con enfatizzazione di potenza ancora maggiore.

Modulazione dell'audio con altro materiale audio

È possibile utilizzare il segnale audio di una traccia per modulare il fattore di compressione di un'altra traccia. Il segnale della traccia audio superiore (clip) è solitamente definito segnale di modulazione, in quanto contiene l'audio da trasmettere.

Il plug-in delle clip **Ducker** viene utilizzato a questo scopo in quanto riduce il volume di un segnale nel caso in cui sia presente un altro segnale.

Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio

Un fade-in rappresenta un incremento graduale di livello, un fade-out un decremento graduale. Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out.

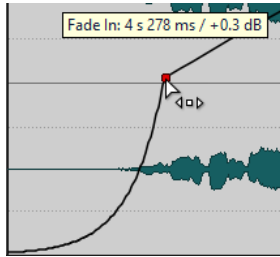
Creazione delle dissolvenze

Di default, in tutte le clip vengono visualizzati i punti di giunzione di fade-in e fade-out. Questi possono essere trascinati orizzontalmente per creare un fade-in o un fade-out per una clip.

È possibile aggiungere dei punti di inviluppo a una dissolvenza proprio come avviene con gli inviluppi del livello.

- Per creare un fade-in, fare clic sul punto di fade-in all'inizio di una clip e trascinarlo verso destra.
- Per creare un fade-out, fare clic sul punto di fade-out alla fine di una clip e trascinarlo verso sinistra.
- Per creare un fade-in o un fade-out in corrispondenza di una specifica posizione temporale, utilizzare l'opzione **Applica i tempi di dissolvenza** nella scheda **Dissolvenza**. Inserire il valore temporale desiderato nel campo del tempo e fare clic su **Applica i tempi di dissolvenza**.
- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, premere **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.
- Per creare una dissolvenza incrociata, spostare una clip su un'altra clip. Una dissolvenza incrociata viene creata automaticamente al punto di giunzione.

La curva di fade-in/fade-out risultante viene visualizzata nella clip e la dissolvenza viene inoltre riflessa nella forma d'onda. Se si posiziona il mouse sul punto di fade-in, la durata di fade-in viene visualizzata in secondi e millisecondi, mentre il volume è indicato in dB.



Menu Fade-in e Fade-out

In questi menu, è possibile selezionare diversi preset delle curve di dissolvenza e altre opzioni relative alle dissolvenze.

- Per aprire il menu a tendina **Fade-in** o **Fade-out**, fare clic-destro sui punti di fade-in o di fade-out.

Zoom sull'intervallo del fade-in/Zoom sull'intervallo del fade-out

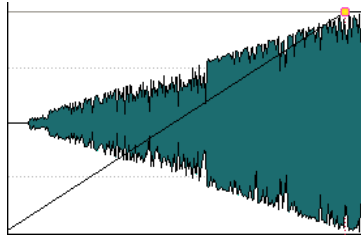
Consente di regolare la vista in modo da visualizzare principalmente la parte del fade-in/fade-out della clip attiva.

Incolla

Consente di sostituire la forma e la lunghezza del fade-in/fade-out con la forma e la lunghezza copiate negli appunti.

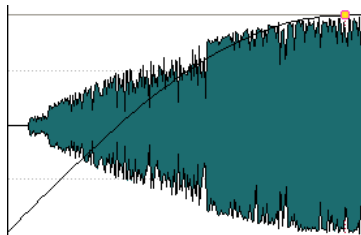
Lineare

Modifica il livello in maniera lineare.



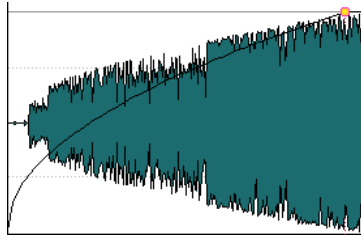
Seno (*)

Consente di modificare il livello in base al primo quarto di periodo della curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.



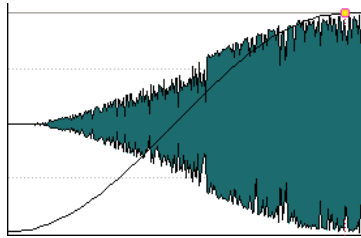
Radice quadrata (*)

Consente di modificare il livello in base alla curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.



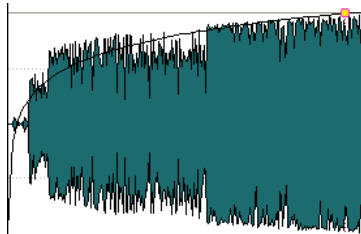
Sinusoidale

Consente di modificare il livello in base a mezzo periodo della curva di seno.



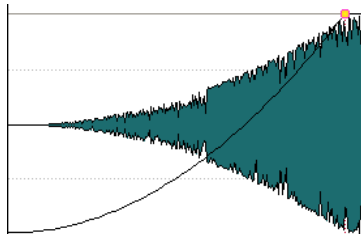
Logaritmico

Consente di modificare il livello in maniera logaritmica.



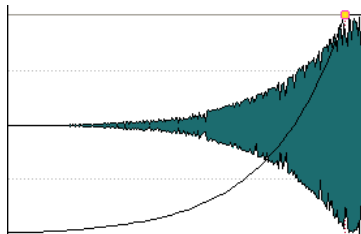
Esponenziale

Consente di modificare il livello in maniera esponenziale.



Esponenziale+

Consente di modificare il livello in maniera fortemente esponenziale.



Applicazione di dissolvenze di default a nuove clip

Tutte le nuove clip importate o registrate nel montaggio audio assumono la lunghezza e la forma del fade-in/fade-out di default se l'opzione **Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip**

è attivata. In questo caso, vengono utilizzate le forme delle dissolvenze incrociate di default. Questo si applica inoltre alle clip create mediante la divisione di altre clip.

PROCEDIMENTO

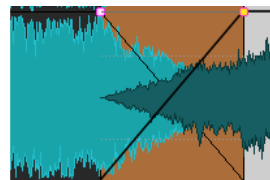
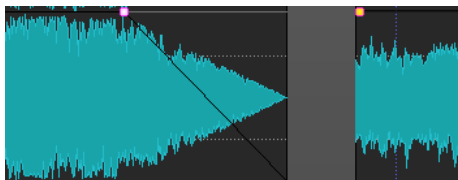
1. Aprire un montaggio audio e selezionare la scheda **Dissolvenza**.
 2. Nella sezione **Opzioni**, aprire il menu a tendina **Opzioni**.
 3. Attivare l'opzione **Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip**.
-

Modifica delle dissolvenze incrociate

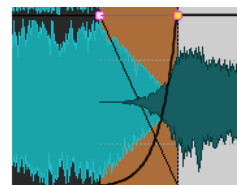
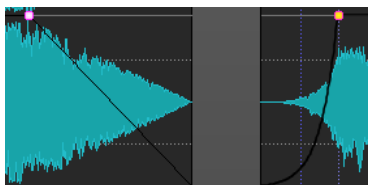
È possibile creare dissolvenze incrociate con lunghezze e forme indipendenti per le curve di fade-in e di fade-out.

La dissolvenza incrociata automatica di default è di tipo lineare e utilizza la stessa forma e le stesse lunghezze di dissolvenza per fade-in e fade-out. Si applicano le seguenti regole:

- Una dissolvenza incrociata include fade-in e fade-out.
- È possibile modificare le curve di fade-in e di fade-out nelle dissolvenze incrociate esattamente come avviene per le dissolvenze semplici.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la durata della dissolvenza incrociata, premere **Shift**, fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la regione della dissolvenza incrociata, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Quando si sposta una clip in modo che questa si sovrapponga a un'altra per creare una dissolvenza incrociata e nessuna clip presenta una dissolvenza definita nella sovrapposizione, viene creata una dissolvenza incrociata di default.
- Quando si sposta una clip con una curva di dissolvenza definita in modo che questa si sovrapponga a un'altra clip che non presenta una dissolvenza definita, la clip non spostata assume automaticamente la stessa forma della dissolvenza della clip spostata, con la compensazione dell'ampiezza. Questo si applica solo se la lunghezza di fade-out della clip non spostata è impostata a zero.



- Se entrambe le clip presentano delle diverse curve di dissolvenza definite, viene creata una dissolvenza asimmetrica.



LINK CORRELATI

[Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip](#) a pag. 160

Effetti per le tracce, le clip e l'uscita dei montaggi

È possibile aggiungere i plug-in degli effetti VST a singole clip, tracce o all'uscita di un montaggio audio. Gli effetti delle clip interessano solo le singole clip, gli effetti delle tracce tutte le clip in una traccia, mentre gli effetti dell'uscita di un montaggio audio l'intero montaggio.

Solo i plug-in VST 2 e VST 3 possono essere utilizzati nel montaggio audio. Ciascuna clip, traccia audio e uscita di un montaggio possono essere processati in maniera indipendente da un massimo di 2 plug-in di effetti VST.

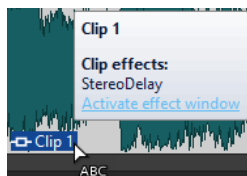
Gli effetti vengono configurati nel modo seguente:

- Come effetti in insert, dove l'intero materiale audio viene processato per mezzo degli effetti.
- Come effetti in mandata (modalità di divisione), dove il bilanciamento tra il suono non processato e il livello di mandata dell'effetto può essere controllato dalle curve di inviluppo dell'effetto (solo effetti delle clip e specifici plug-in VST 2).

Un'icona davanti al nome della clip indica che gli effetti sono applicati alla clip.



Passando sopra al nome di una clip vengono visualizzati gli effetti utilizzati per la clip.



NOTA

- Solo gli effetti delle clip per le clip attive nella posizione di riproduzione corrente consumano potenza della CPU. Gli effetti delle tracce e dell'uscita del montaggio sono sempre attivi.
- La prima volta che viene riprodotto un montaggio audio dopo l'apertura o la copia, il programma deve caricare in memoria tutti gli effetti. Se gli effetti sono numerosi, può essere udito un breve silenzio prima dell'inizio della riproduzione.
- Gli effetti utilizzati per le tracce devono supportare l'audio stereo, anche se la traccia audio è mono.

Effetti di output del montaggio

È possibile aggiungere degli effetti di output a un montaggio audio. Mentre la **Sezione Master** è condivisa da tutti i montaggi audio, gli effetti di output sono locali in ciascun montaggio. Questo consente di ottenere un progetto totalmente integrato, senza necessità di utilizzare la **Sezione Master**.

Gli effetti di output sono posizionati all'uscita del montaggio audio.

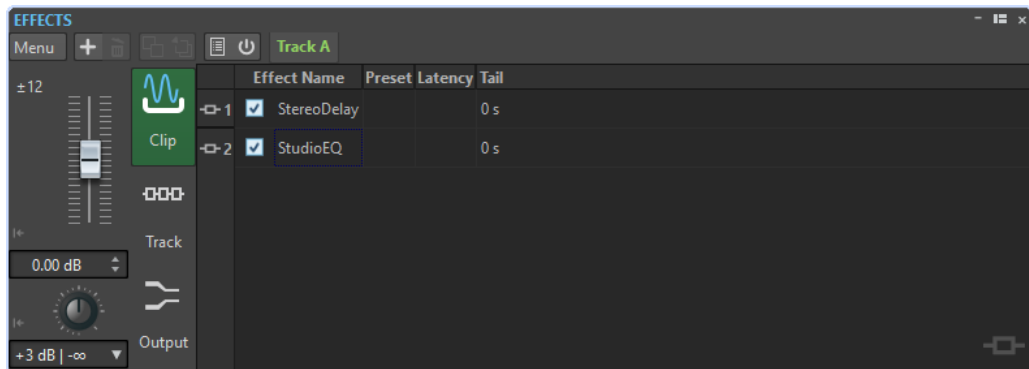
NOTA

Se si desidera utilizzare un plug-in di dithering, posizionarlo all'uscita del montaggio.

Finestra Effetti

In questa finestra è possibile aggiungere i plug-in degli effetti a tracce, clip e all'uscita del montaggio e configurare le impostazioni di panorama e guadagno.

- Per aprire la finestra **Effetti**, aprire un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Effetti**.



Menu

Effetti delle clip

Consente di visualizzare i plug-in della clip attiva.

Effetti della traccia

Consente di visualizzare i plug-in della traccia attiva.

Effetti di output

Consente di visualizzare i plug-in dell'uscita del montaggio.

Aggiungi slot

Consente di aggiungere uno slot in cui è possibile inserire un plug-in audio.

Rimuovi i plug-in selezionati

Consente di rimuovere i plug-in selezionati.

Copia

Consente di copiare il plug-in selezionato e le relative impostazioni negli appunti.

Copia tutto

Consente di copiare le impostazioni di tutti i plug-in negli appunti.

Incolla (inserisci)

Consente di inserire il plug-in che è stato copiato negli appunti prima del primo slot selezionato. Se non è selezionato nessuno slot, il plug-in viene inserito alla fine dell'elenco dei plug-in.

Incolla (sostituisci)

Consente di sostituire il plug-in selezionato con il plug-in copiato negli appunti. Se non è stato aggiunto alcuno slot, ne viene creato uno nuovo.

Chiudi tutte le finestre

Consente di chiudere tutte le finestre dei plug-in relative a questo montaggio audio.

Mappa dei plug-in

Consente di aprire la finestra di dialogo **Mappa dei plug-in** nella quale vengono visualizzati tutti i plug-in utilizzati nel montaggio audio, nonché le clip e le tracce che li utilizzano.

Personalizza la barra dei comandi

Apri la finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, contenente una serie di opzioni per nascondere o visualizzare dei pulsanti specifici della barra dei comandi.

Elenco degli effetti

Nell'elenco degli effetti sono visualizzati i plug-in degli effetti della traccia, della clip o dell'uscita del montaggio selezionati. Nell'elenco, è possibile sostituire i plug-in degli effetti, modificarne l'ordine e modificare il parametro **Coda**.

	Effect Name	Preset	Latency	Tail
1	<input checked="" type="checkbox"/> StereoDelay		0 s	
2	<input checked="" type="checkbox"/> StudioEQ		0 s	

Icona della finestra dei plug-in

Consente di visualizzare la finestra dei plug-in.

Nome dell'effetto

Facendo clic su un nome dell'effetto è possibile aprire il menu **Plug-in** in cui selezionare un nuovo effetto. I box di spunta consentono di attivare/disattivare le clip.

Preset

Visualizza il preset in uso da parte del plug-in. Se non è utilizzato nessun preset, questo campo è vuoto.

Latenza

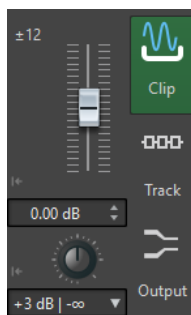
Consente di visualizzare la latenza nel percorso audio. I plug-in con latenza non possono essere utilizzati per la regolazione del livello della mandata.

Coda (solo effetti della clip)

Alcuni effetti, come il riverbero e il delay, producono delle code nell'audio. Questo significa che il suono dell'effetto prosegue dopo il termine del suono della clip. Ad esempio, se si aggiunge eco a una clip senza specificare un valore di coda, l'effetto dell'eco viene messo in mute al termine della clip. Configurare la lunghezza della coda in modo da consentire il decadimento naturale dell'effetto. Se si aggiunge un altro plug-in alla clip che produce anch'esso una coda, non è necessario impostare un valore di coda separato per questo plug-in, a meno che si desideri sommare il decadimento. La lunghezza totale della coda per la clip corrisponde alla somma della coda di ciascun plug-in. L'impostazione massima della coda è 30 secondi.

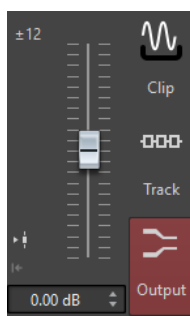
Sezione guadagno/panorama

In questa sezione, è possibile modificare le impostazioni di **Guadagno** e **Panorama** per ciascuna clip e per ciascuna traccia.



Sezione del guadagno globale

In questa sezione, è possibile impostare il guadagno globale per il montaggio audio attivo. È possibile applicare questo guadagno prima o dopo l'uscita del montaggio, a seconda della configurazione del pulsante pre/post a sinistra di questa sezione. Pre è l'impostazione di default.



LINK CORRELATI
[Modalità di panorama](#) a pag. 166

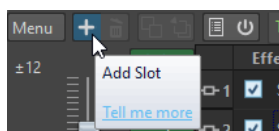
Aggiunta di effetti a una traccia, a una clip o all'uscita di un montaggio

È possibile aggiungere i plug-in degli effetti a ogni traccia e clip del montaggio audio, nonché all'uscita del montaggio audio stesso.

Aggiunta di effetti mediante la finestra Effetti

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Effetti**.
3. Nella finestra **Effetti**, selezionare la sezione **Clip, Traccia o Uscita**.
4. Fare clic su **Aggiungi slot**.



5. Nella colonna **Nome dell'effetto**, selezionare lo slot aggiunto.
6. Selezionare un plug-in.

RISULTATO

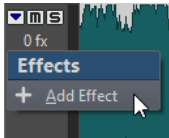
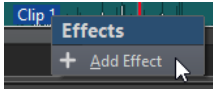
L'effetto selezionato viene visualizzato in una finestra.

NOTA

È possibile aggiungere effetti durante la riproduzione. Tuttavia, se si aggiunge un effetto con latenza maggiore di zero, è consigliabile interrompere e avviare nuovamente la riproduzione per evitare discrepanze di tempo. Inoltre, un ridotto numero di plug-in VST può modificare la latenza in base alle impostazioni del parametro. In tal caso, assicurarsi di interrompere e riavviare la riproduzione dopo aver modificato la latenza.

Ulteriori modalità di aggiunta degli effetti

- Per aggiungere un effetto a una traccia, fare clic sul pulsante **FX** nell'area di controllo della traccia, selezionare **Aggiungi effetto**, quindi scegliere un effetto dal menu.

- 
- Per aggiungere un effetto a una clip, nella finestra di montaggio fare clic-destro sul nome della clip, selezionare **Aggiungi effetto**, quindi scegliere un effetto dal menu.
- 

Rimozione degli effetti dalle tracce, dalle clip o dall'uscita di un montaggio

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
 2. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Effetti**.
 3. Nella finestra **Effetti**, selezionare la sezione **Clip, Traccia** o **Uscita**.
 4. Fare clic sull'effetto che si desidera rimuovere e selezionare **Rimuovi plug-in**.
-

RISULTATO

L'effetto viene rimosso dallo slot.

Copia delle impostazioni degli effetti nelle tracce, nelle clip o nell'uscita di un montaggio

È possibile copiare un effetto e le relative impostazioni di una traccia, di una clip o dell'uscita di un montaggio in altre tracce, clip o nell'uscita dello stesso montaggio o di un altro.

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
 2. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Effetti**.
 3. Nella finestra **Effetti**, selezionare l'effetto dal quale si desidera copiare le impostazioni.
 4. Selezionare **Menu > Copia**.
 5. Decidere se si desidera incollare le impostazioni dell'effetto in un nuovo slot o sostituire un effetto esistente.
 - Per incollare le impostazioni in un nuovo slot, aggiungere un nuovo slot e selezionare **Menu > Incolla (inserisci)**.
 - Per sostituire un effetto esistente, selezionarlo e scegliere **Menu > Incolla (sostituisci)**.
-

Annullamento delle modifiche agli effetti

È possibile annullare/ripristinare le modifiche alle impostazioni degli effetti. Tuttavia, WaveLab Elements registra le modifiche solo quando la finestra **Effetti** non è più focalizzata.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra dei plug-in, fare clic su un'altra finestra per annullare il focus del plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.
2. Tornare al plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.

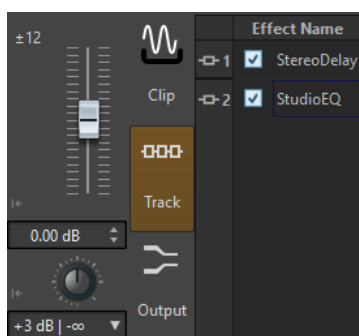
3. Nella barra di comando, fare clic su **Annulla** o **Riduci**.
-

Configurazione del panorama e del guadagno per gli effetti

È possibile impostare il **Panorama** e il **Guadagno** degli effetti individualmente per ciascuna clip e per ciascuna traccia.

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Effetti**.
3. Nella finestra **Effetti**, selezionare una clip o una traccia.
4. Regolare il **Panorama** e il **Guadagno** utilizzando i controlli a sinistra della finestra **Effetti**. Per le clip, il parametro **Guadagno** viene applicato post-effetto.

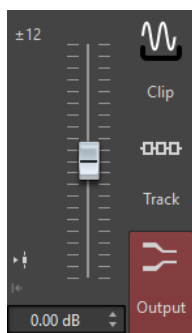


Configurazione del guadagno globale per gli effetti

È possibile impostare un guadagno globale per gli effetti di output del montaggio audio e applicarlo prima o dopo di essi.

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Effetti**.
3. Nella finestra **Effetti**, selezionare **Uscita**.
4. Regolare il guadagno globale mediante il fader a sinistra della finestra **Effetti**.



5. Fare clic sul pulsante pre/post per applicare il guadagno globale prima o dopo gli effetti di uscita del montaggio audio.



Guadagno globale prima degli effetti di uscita del montaggio

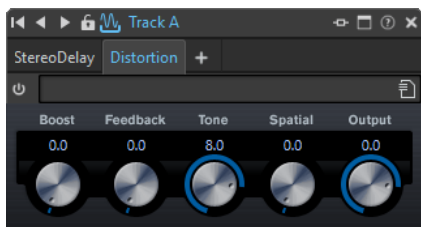


Guadagno globale dopo gli effetti di uscita del montaggio

Se si utilizza un plug-in di dithering, impostare il guadagno su pre-master.

Finestra dei plug-in

In questa finestra, è possibile visualizzare i plug-in degli effetti utilizzati per una traccia, per una clip o per l'uscita del montaggio.



Finestra dei plug-in singola

Quando si aggiunge un nuovo plug-in a una traccia, a una clip o a un'uscita del montaggio, la finestra dei plug-in si apre automaticamente. Nella finestra dei plug-in gli effetti vengono visualizzati in una catena di plug-in di default. Per modificare l'ordine di processamento degli effetti, è possibile trascinare ciascun effetto in una nuova posizione nella catena.

Apertura della finestra dei plug-in

È possibile aprire la finestra dei plug-in da diverse posizioni del programma.

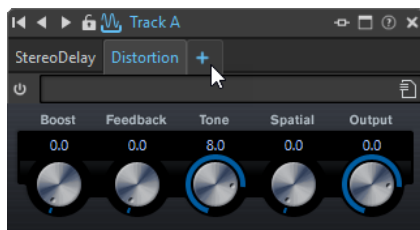
- Per aprire la finestra dei plug-in dalla finestra **Effetti**, nell'elenco degli effetti, fare clic sull'icona dei plug-in a sinistra di un plug-in.
- Per aprire la finestra dei plug-in per una clip dalla finestra di montaggio, fare clic-destro sulla clip e selezionare **Modifica i plug-in**. È inoltre possibile fare clic-destro sul nome della clip e selezionare un plug-in.
- Per aggiungere la finestra dei plug-in per una traccia, fare clic sul pulsante **FX** nell'area di controllo della traccia.

Aggiunta degli effetti dalla finestra dei plug-in

Gli effetti aggiunti a una clip, a una traccia o all'uscita del montaggio nella finestra **Effetti** vengono automaticamente visualizzati nella finestra dei plug-in. Tuttavia, è anche possibile aggiungere effetti a una traccia o a una clip direttamente dalla finestra dei plug-in.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra dei plug-in per la clip, la traccia o l'uscita del montaggio a cui si desidera aggiungere un effetto.
2. Nella finestra dei plug-in, fare clic sul pulsante **Aggiungi un plug-in**.



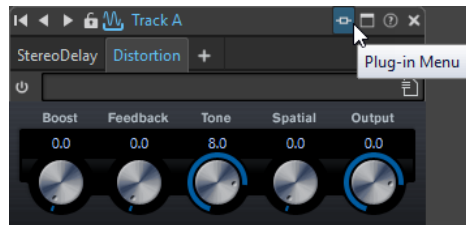
3. Selezionare un effetto dal menu.
L'effetto viene aggiunto alla fine della catena dei plug-in.

4. Facoltativo: Se si desidera spostare l'effetto aggiunto nella catena di plug-in, trascinarlo in un'altra posizione.
-

Cambiare gli effetti dalla finestra dei plug-in

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra dei plug-in per la clip, la traccia o l'uscita del montaggio per cui si desidera cambiare un effetto.
2. Fare clic sull'icona del menu dei plug-in e selezionare un nuovo effetto dal menu.

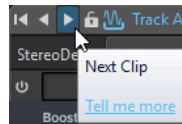


3. Facoltativo: Se si desidera spostare l'effetto modificato in una finestra della catena di plug-in, trascinarlo in un'altra posizione.
-

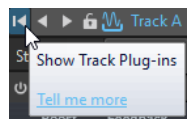
Scorrere tra gli effetti delle tracce, delle clip e dell'uscita del montaggio nelle finestre dei plug-in

Nelle finestre dei plug-in è possibile scorrere tra le catene degli effetti delle clip, delle tracce e dell'uscita del montaggio.

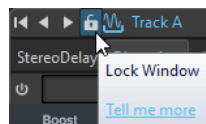
- Per scorrere tra gli effetti delle clip e delle tracce del montaggio audio attivo, utilizzare le icone freccia sinistra e destra.



- Quando si utilizza un'unica finestra dei plug-in per le clip e le tracce di un montaggio audio, è possibile alternare i plug-in della clip attiva o della traccia che contiene la clip attiva facendo clic sulle icone **Visualizza i plug-in della clip** o **Visualizza i plug-in della traccia**.



- Per bloccare una finestra dei plug-in, attivare **Blocca la finestra**. Se questa opzione è attivata e si seleziona un'altra traccia o clip, viene visualizzata un'altra finestra dei plug-in. Se questa opzione è disattivata e si seleziona un'altra traccia o clip, gli effetti vengono visualizzati nella stessa finestra dei plug-in.



Chiusura di tutte le finestre dei plug-in

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Effetti**.

3. Nella finestra **Effetti**, selezionare **Menu > Chiudi tutte le finestre**.

Finestra CD

La finestra **CD** consente di visualizzare le clip del montaggio audio attivo e di scrivere il montaggio audio su un CD audio.

NOTA

Ciascuna clip contenuta nel montaggio audio corrisponde a una traccia CD presente nella finestra **CD**.

È inoltre possibile regolare le pause tra clip, verificare la conformità agli standard Red Book, aggiungere e modificare CD-Text e aggiungere codici ISRC e UPC/EAN. Quando si seleziona una clip nella finestra di montaggio, la clip corrispondente viene evidenziata nella finestra **CD**.

- Per aprire la finestra **CD**, aprire un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > 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			

Elenco tracce

Riproduci pre-roll



Riproduce la traccia corrispondente a partire dall'inizio con un valore di pre-roll.

È anche possibile premere **Alt** e fare clic su **Riproduci pre-roll** per riprodurre la traccia corrispondente dall'inizio con un breve valore di pre-roll.

Riproduci



Riproduce la traccia corrispondente a partire dall'inizio.

È possibile tenere premuto **Ctrl/Cmd** e fare doppio-clic sul triangolo di un marker di inizio traccia CD per avviare la riproduzione dalla posizione del marker.

Nome

Consente di visualizzare il nome della traccia. Per modificare il nome, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

FX

Consente di visualizzare l'eventuale utilizzo di effetti da parte della clip corrispondente.

Pausa

Mostra le pause tra due tracce.

Avvia

Mostra la posizione di inizio della traccia.

Fine

Mostra la posizione di fine della traccia.

Lunghezza

Consente di visualizzare la durata temporale dalla posizione di inizio della traccia CD fino alla fine corrispondente o al marker di giunzione.

Guadagno-pre

Consente di impostare il guadagno pre-effetto per la clip.

Guadagno-post

Consente di impostare il guadagno post-effetto per la clip.

ISRC

Consente di inserire un codice ISRC. Per modificare il codice, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

CD-Text

Consente di specificare il CD-Text. Per modificare il CD-Text, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

Commento

Consente di inserire un commento. Per inserire un commento, fare doppio-clic su una cella.

Menu CD

Scrivi CD Audio

Consente di aprire una finestra di dialogo da cui è possibile avviare la scrittura di un CD.

Verifica la conformità del CD

Consente di verificare che le impostazioni per il montaggio audio siano conformi allo standard Red Book.

Regola le pause fra le clip

Apri una finestra di dialogo in cui è possibile regolare le pause tra le clip. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Imposta pausa specifica**
- **Arrotonda le pause esistenti al secondo più vicino**

Modifica CD-Text

Apri l'**Editor del CD-Text** che consente di immettere testo descrittivo per le tracce scritte su CD.

Assegna codice UPC/EAN

Apri una finestra di dialogo in cui è possibile assegnare un codice UPC/EAN a una clip.

Menu Selezione

Questo menu consente di selezionare le clip. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Seleziona tutte le clip**
- **Seleziona le clip che si trovano prima del cursore (sulla traccia selezionata)**
- **Seleziona le clip che si trovano dopo il cursore (sulla traccia selezionata)**
- **Deseleziona tutte le clip**

Creazione di tracce CD audio dalle clip

È possibile utilizzare l'opzione **Verifica la conformità del CD** per verificare se il montaggio audio è pronto per la scrittura su CD audio.

PROCEDIMENTO

1. Assicurarsi che il montaggio audio contenga il materiale che si desidera inserire nel CD audio.
Le tracce CD devono avere una lunghezza di almeno 4 secondi.
 2. Ascoltare l'anteprima delle tracce nella finestra **CD** e applicare le necessarie correzioni.
 3. Nella finestra **CD**, selezionare **CD > Verifica la conformità del CD**.
 - Se viene visualizzato un messaggio di allerta, apportare le necessarie correzioni e verificare nuovamente la conformità del CD.
 - In caso contrario, il montaggio audio è pronto per essere scritto su un CD audio.
-

Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza

La funzione **Renderizza** consente di eseguire il mixdown dell'intero montaggio audio o di una regione, in un singolo file audio.

È necessario eseguire un mixdown per produrre un file audio da un montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Renderizzazione](#) a pag. 199

Meta-normalizzatore dell'intensità acustica

Questo strumento è un componente di mastering fondamentale per garantire che tutti i brani abbiano la stessa intensità acustica e per impedirne il clipping. Esso consente di regolare l'intensità acustica di ciascuna clip nel montaggio audio in modo che presentino tutte lo stesso valore. È inoltre possibile regolare l'intensità acustica del mixdown del montaggio audio, oltre all'intensità acustica dell'uscita della **Sezione Master**.

Questo strumento opera sui guadagni e non ha alcun effetto sui file audio che stanno alla base né utilizza alcun compressore audio.

Se non è possibile modificare l'intensità acustica in una particolare clip senza produrre clipping, il livello delle altre clip viene ridotto in modo che tutte le clip raggiungano comunque lo stesso valore di intensità acustica. Questo non accade se è selezionata l'opzione **Ignora i picchi** nel menu a tendina **Picchi** all'interno della finestra di dialogo **Meta-normalizzatore dell'intensità acustica**.

Per evitare problemi di clipping a livello della **Sezione Master**, è possibile limitare l'uscita del mixdown del montaggio audio prima che questo entri nella **Sezione Master** e/o limitare l'uscita della **Sezione Master** stessa.

NOTA

- Il percorso audio nel montaggio audio utilizza un processamento a virgola mobile a 64 bit. È quindi possibile sovraccaricarlo, ad esempio mediante livelli superiori a 0 dB nelle clip, senza provocare clipping nel percorso del segnale. L'unica sezione del percorso audio che può introdurre clipping è quella di uscita della **Sezione Master** o del montaggio audio. Entrambi i problemi possono essere risolti per mezzo del Meta-normalizzatore dell'intensità acustica.

- Poiché l'intensità acustica richiede diversi secondi di audio per essere calcolata in maniera corretta, questo strumento non andrebbe utilizzato con clip molto brevi (inferiori ai 3 secondi).
-

Finestra di dialogo Meta-normalizzatore dell'intensità acustica

In questa finestra di dialogo è possibile regolare l'Intensità acustica di ciascuna clip nei montaggi audio, in modo da assegnare loro lo stesso valore. È inoltre possibile regolare l'intera uscita.

- Per aprire la finestra di dialogo **Meta-normalizzatore dell'intensità acustica**, selezionare la scheda **Processa** nella finestra **Montaggio audio** e fare clic su **Meta-normalizzatore** nella sezione **Intensità acustica**.

Opzioni Clip, Uscita della Sezione Master e Uscita del montaggio audio

- Se l'opzione **Clip** è attivata, le impostazioni relative al guadagno di tutte le clip nel montaggio audio sono regolate singolarmente, così da consentirne la riproduzione allo stesso valore di intensità acustica.
- Se l'opzione **Uscita del montaggio audio** è attivata, il guadagno del montaggio audio viene modificato in modo che il mixdown del montaggio audio corrisponda a un valore di intensità acustica specifico.
- Se l'opzione **Uscita della Sezione Master** è attivata, il guadagno della **Sezione Master** viene regolato in modo che il mixdown del montaggio audio che viene processato attraverso tutti i plug-in della **Sezione Master** corrisponda a un valore di intensità acustica specifico. Il montaggio audio stesso non viene modificato da questa operazione.

Le seguenti opzioni sono disponibili per le impostazioni di guadagno delle clip, l'uscita del montaggio audio e l'uscita della **Sezione Master**.

Menu di corrispondenza dell'intensità acustica

Consente di selezionare se l'uscita del montaggio audio deve corrispondere a un valore di intensità acustica specifico. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Non modificare l'intensità acustica**
- **Fai corrispondere alla clip con intensità acustica maggiore**
- **Ottieni l'intensità acustica della clip attiva**
- **Equalizza i livelli di picco**

Il picco più elevato viene utilizzato come riferimento.

Menu dei picchi

Selezionare se è necessario che WaveLab Elements limiti i valori dei campioni (picchi digitali) o ignori i picchi.

Picco massimo

Consente di determinare il valore di picco massimo che non deve essere superato.

Forza la stessa intensità acustica

Se è selezionata l'opzione **Limita i picchi reali** o **Limita i picchi digitali**, alcune clip potrebbero non raggiungere il guadagno necessario per l'intensità acustica di riferimento. In tal caso, attivare l'opzione **Forza la stessa intensità acustica** per ridurre l'intensità acustica della clip utilizzata come riferimento, in modo da ottenere la stessa intensità acustica in tutte le clip.

Opzioni aggiuntive

Escludi gli effetti del montaggio audio

Se questa opzione è attivata, gli effetti del montaggio audio non vengono presi in considerazione quando si utilizza il Meta-normalizzatore dell'intensità acustica.

Questa opzione ha effetto anche sui parametri **Guadagno-pre** e **Guadagno-post** nella finestra **CD**.

- Se l'opzione **Escludi gli effetti del montaggio audio** è attivata, il Meta-normalizzatore dell'intensità acustica modifica il valore di **Guadagno-pre** delle clip.
- Se l'opzione **Escludi gli effetti del montaggio audio** è disattivata, il Meta-normalizzatore dell'intensità acustica modifica il valore di **Guadagno-post** delle clip.

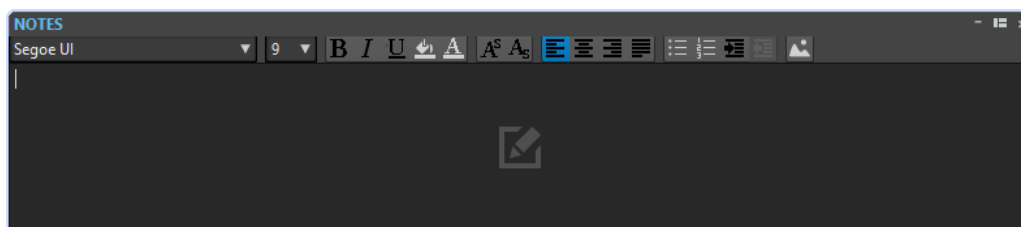
Solamente le clip selezionate

Se questa opzione è attivata, solo le clip selezionate vengono processate con il Meta-normalizzatore dell'intensità acustica.

Finestra Note

Questa finestra consente di inserire delle note relative alla sessione del montaggio audio corrente.

- Per aprire la finestra **Note**, aprire un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Note**.



È possibile inserire del testo direttamente in questa finestra e utilizzare i controlli dell'editor di testo HTML standard per formattare il testo, aggiungere immagini ed elenchi. Le note vengono salvate con il montaggio audio.

Registrazione

È possibile registrare l'audio nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio**.

Configurazione della finestra di dialogo Registrazione

Prima di avviare la registrazione, configurare la finestra di dialogo **Registrazione**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, fare clic sul pulsante **Registra** o premere * sul tastierino numerico.
 2. Nella sezione **File da creare**, aprire il menu a tendina e selezionare se si desidera registrare un file con nome o temporaneo.
 3. Nella sezione **File da creare**, selezionare un nome file e la posizione in cui salvare il file.
 4. Selezionare il formato audio eseguendo una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul pulsante freccia giù per selezionare un formato audio predefinito.
 - Fare clic sul formato audio per visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, quindi fare clic su **OK**.
 5. Selezionare se si desidera registrare su un file audio o su una traccia del montaggio audio, tramite una delle seguenti opzioni:
 - **Crea una nuova finestra del file audio**
 - **Aggiungi al file audio attivo**
 - **Aggiungi alla traccia selezionata del montaggio**
 6. Scegliere se si desidera visualizzare il **Livello** o lo **Spettro**.
 7. Facoltativo: Definire eventuali impostazioni supplementari nella sezione **Opzioni** e nelle schede **Opzioni** e **Valori**.
 8. Fare clic su **Registra** per avviare la registrazione.
Se è stata selezionata una delle opzioni di avvio automatico, la registrazione entra in modalità **Pausa** e vi resta finché non vengono soddisfatti i criteri di avvio automatico.
Lo sfondo della finestra di dialogo **Registrazione** diventa rosso per indicare una registrazione in corso.
 9. Facoltativo: Mettere in pausa la registrazione facendo clic sul pulsante **Pausa**.
 10. Facoltativo: Rilasciare i marker durante la registrazione facendo clic sui pulsanti di rilascio dei marker.
 11. Una volta completata la registrazione, fare clic su **Arresta**.
 12. Facoltativo: Se si desidera registrare un'altra sessione, fare di nuovo clic su **Registra**.
-

Inserimento di marker durante la registrazione

Durante la registrazione, è possibile fare clic sui pulsanti dei marker per aggiungere dei marker al file registrato.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.
2. Configurare le impostazioni e avviare la registrazione.
3. Selezionare il tipo di marker che si desidera inserire.
 - Per inserire un marker generico numerato, fare clic sul pulsante del marker giallo o premere **Ctrl/Cmd-M**.
 - Per inserire dei marker generici numerati di inizio e fine regione, fare clic sui pulsanti bianchi e premere **Ctrl/Cmd-L/Ctrl/Cmd-R**.

RISULTATO

Un marker viene rilasciato ogni volta che si fa clic sul pulsante marker.

NOTA

Se si inseriscono due o più marker di inizio regione in una riga senza nessun marker di fine regione in mezzo, viene mantenuto solo l'ultimo di tali marker di inizio. La stessa regola vale per i marker di fine regione.

Finestra di dialogo Registrazione

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare le impostazioni di registrazione e avviare la registrazione di un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Registrazione**, aprire l'**Editor audio** o la finestra **Montaggio audio** e, nella barra di trasporto, fare clic su **Registra**.

Pulsanti principali



Registra

Consente di avviare la registrazione. A seconda delle opzioni di registrazione, la modalità **Pausa** è attivata o meno.

Pausa

Consente di mettere in pausa la registrazione.

Arresta

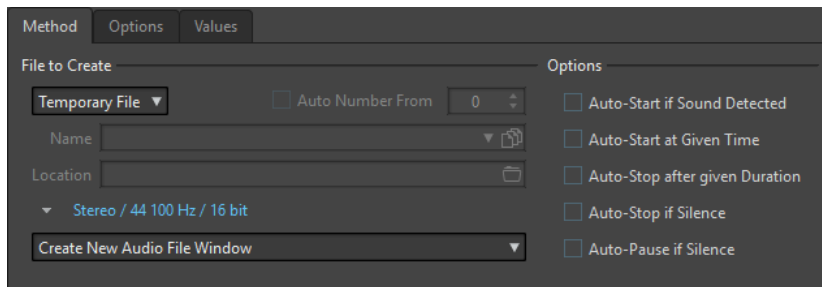
Consente di arrestare la registrazione.

Elimina

Consente di arrestare la registrazione ed eliminare tutto ciò che è stato registrato fino ad ora.

Scheda Metodo

In questa scheda, è possibile definire le opzioni di avvio, arresto e messa in pausa automatici della registrazione. È possibile selezionare un dispositivo di ingresso e scegliere di avviare una registrazione in un momento specifico oppure arrestarla dopo una determinata durata.



File da creare

Consente di specificare se si desidera registrare un file temporaneo da salvare successivamente o se registrare un file con un nome e una posizione specifici.

Numero automatico da

Se questa opzione è attivata e si registrano più file, vengono aggiunti dei numeri crescenti ai nomi dei file.

Nome

Il nome del file da scrivere, senza percorso. Quando si digita, vengono visualizzati tutti i file presenti nella cartella selezionata che iniziano con le stesse lettere. Per visualizzare tutti i file nella cartella selezionata, fare clic sull'icona elenco.

Posizione

Consente di specificare la cartella nella quale si desidera salvare la registrazione.

Formato file audio

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, nella quale è possibile impostare il formato del file.

Posizione della registrazione

Consente di specificare la posizione in cui l'audio viene registrato:

- Se è selezionata l'opzione **Crea una nuova finestra del file audio**, l'audio viene registrato in una nuova finestra file audio.
- Se è selezionata l'opzione **Aggiungi al file audio attivo**, l'audio viene registrato nella finestra file audio attiva alla posizione del cursore di modifica (se non esiste alcuna finestra file audio ne viene creata una nuova).
- Se è selezionata l'opzione **Aggiungi alla traccia focalizzata del montaggio**, l'audio viene registrato in un montaggio audio esistente alla posizione del cursore di modifica (se non esiste alcun montaggio audio ne viene creato uno nuovo).

Avvio automatico se viene rilevato il suono

Se questa opzione è attivata, la registrazione inizia quando il livello dell'ingresso audio supera il livello di soglia specificato nella scheda **Valori**.

Avvio automatico a un tempo specifico

Se questa opzione è attivata, la registrazione avrà inizio a un determinato orario. Specificare l'orario nella scheda **Valori**.

Arresto automatico dopo la durata indicata

Se questa opzione è attivata, la registrazione si arresta automaticamente dopo la durata specificata nella scheda **Valori**.

Arresto automatico in caso di silenzio

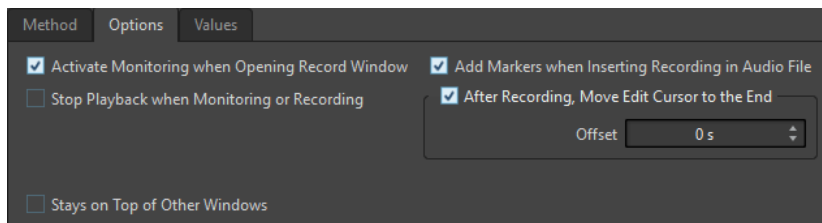
Se questa opzione è attivata, la registrazione si arresta automaticamente quando il livello dell'ingresso audio scende al di sotto di un livello soglia specifico e vi rimane per una specifica durata. Specificare il livello e la durata nella scheda **Valori**.

Pausa automatica in caso di silenzio

Se questa opzione è attivata, la registrazione viene messa in pausa automaticamente quando il livello dell'ingresso audio scende al di sotto di un livello soglia specificato e vi rimane per una specifica durata. Specificare il livello e la durata nella scheda **Valori**.

Scheda Opzioni

In questa scheda, è possibile definire delle impostazioni aggiuntive per il processo di registrazione.



Attiva il monitoraggio all'apertura della finestra di registrazione

Se questa opzione è attivata, gli indicatori vengono attivati quando viene visualizzata la finestra di dialogo **Registrazione**. Se questa opzione è disattivata, gli indicatori e il monitoraggio audio vengono visualizzati quando si preme **Registra** o si attiva **Monitora**.

Arresta la riproduzione in fase di monitoraggio o di registrazione

Se questa opzione è attivata, la riproduzione si arresta prima dell'inizio del monitoraggio o della registrazione.

Aggiungi dei marker all'inserimento di una registrazione in un file audio

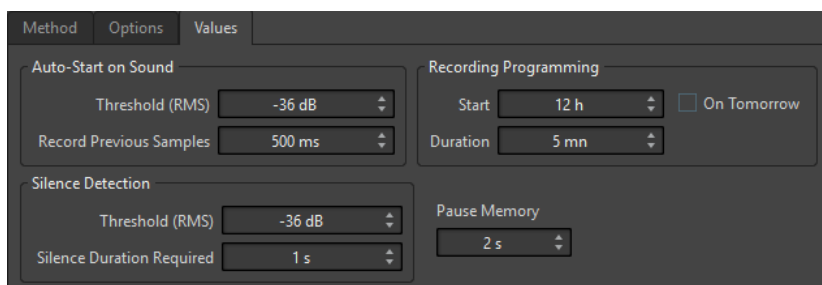
Se questa opzione è attivata e viene inserita una registrazione all'interno di un file audio, vengono aggiunti dei marker all'interno dei nuovi campioni.

Dopo la registrazione, sposta il cursore di modifica alla fine

Se questa opzione è attivata, il cursore di modifica viene spostato alla fine della registrazione.

Scheda Valori

In questa scheda, è possibile definire dei valori per diverse opzioni di registrazione.



Avvio automatico al segnale sonoro - Soglia (RMS)

Specifica il livello sonoro che attiverà la registrazione.

Avvio automatico al segnale sonoro - Registra campioni precedenti

Consente di includere una breve sezione audio prima del punto di inizio, ad esempio per catturare attacchi. Questa funzione è rilevante solamente se l'opzione **Avvio automatico se viene rilevato il suono** è attivata.

Rilevamento del silenzio - Soglia (RMS)/Durata del silenzio necessaria

Questo è il valore soglia utilizzato per le opzioni **Arresto automatico in caso di silenzio** e **Crea automaticamente dei marker ai punti silenziosi**. Esso viene utilizzato insieme all'impostazione **Durata silenzio richiesta** per fare in modo che la registrazione venga arrestata o venga aggiunto un marker se il livello di ingresso rimane al di sotto del valore soglia per la durata specificata.

Programmazione della registrazione - Inizio

Consente di specificare l'orario al quale la registrazione viene avviata quando l'opzione **Avvio automatico a un tempo specifico** è attiva.

Programmazione della registrazione - Domani

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un orario per il giorno successivo (a partire dalla mezzanotte).

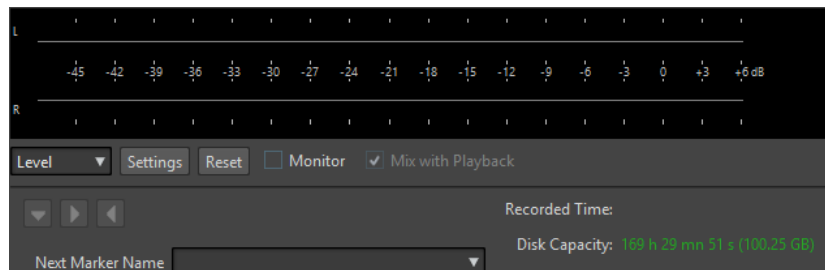
Programmazione della registrazione - Durata

Consente di specificare la durata della registrazione se l'opzione **Arresto automatico dopo la durata indicata** è attivata.

Memoria della pausa

Si tratta del buffer di sicurezza che viene utilizzato in combinazione con il pulsante **Pausa**. Quando si riprende la registrazione, questo buffer viene utilizzato per ripristinare una breve sezione dell'audio antecedente alla disattivazione del pulsante **Pausa**. In questo modo, è possibile riprendere la registrazione anche se si è disattivato il pulsante **Pausa** un po' troppo in ritardo.

Display dell'indicatore



Livello/Spettro

Consente di specificare quale indicatore visualizzare.

Impostazioni

Consente di aprire la finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di Livello/Panorama**, in cui è possibile personalizzare le impostazioni dell'indicatore.

Reinizializza

Consente di reinizializzare i valori di picco.

Monitor

Se questa opzione è attivata, l'ingresso audio viene inviato anche alle porte di uscita (non disponibile con i driver Windows MME).

Mixa con la riproduzione

Se questa opzione è attivata e sono selezionate le stesse porte audio per il monitoraggio e per la riproduzione (nella scheda **Connessioni Audio VST**), i segnali vengono mixati. Se questa opzione non è attiva, il segnale del monitoraggio ha la priorità.

Questo consente di passare dall'ascolto del segnale registrato al segnale di riproduzione e di avere il pieno controllo sulle uscite monitor.

Marker

Consente di impostare dei marker nel corso della registrazione.

Nome del marker successivo

Consente di modificare il nome del marker successivo da inserire.

Display dell'indicatore

Nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione** si trova un display dell'indicatore. Questo display è utile per verificare il livello di ingresso e lo spettro delle frequenze del segnale in ingresso.

È possibile attivare gli indicatori audio inserendo la spunta nella casella di controllo **Monitora**. Questa funzione viene attivata automaticamente se l'opzione **Attiva il monitoraggio all'apertura della finestra di registrazione** è attivata nella scheda **Opzioni** della finestra di dialogo **Registrazione**.

Per reinizializzare gli indicatori, fare clic sul pulsante **Reinizializza**.

Indicatore di livello

Nell'**Indicatore di livello**, le barre orizzontali indicano il livello di picco (barre esterne) e l'intensità acustica media (VU, barre interne) di ciascun canale. Vengono anche visualizzati i valori numerici. Quando si fa clic sul pulsante **Impostazioni**, si apre la finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di livello/panorama**.

Spettrometro

Lo **Spettrometro** consente di visualizzare un diagramma a barre, che fornisce una rappresentazione grafica continua dello spettro delle frequenze. Dal menu a tendina **Impostazioni** è possibile scegliere se restringere la rappresentazione ai livelli audio elevati o se includere anche i livelli bassi e medi.

Indicatore della capacità del disco

Questo indicatore collocato nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione** indica approssimativamente lo spazio disponibile nell'hard disk specificato nella sezione **File da creare** o nell'hard disk selezionato per i file temporanei.

NOTA

Quando sull'hard disk è disponibile uno spazio inferiore a 30 secondi, l'indicazione della capacità del disco viene visualizzata in rosso.

Sezione Master

La **Sezione Master** rappresenta il blocco finale nel percorso del segnale prima dell'invio dell'audio all'hardware, a un file o agli indicatori audio. Questa è la sezione in cui è possibile regolare i livelli master, aggiungere gli effetti, eseguire il ricampionamento e applicare il dithering.

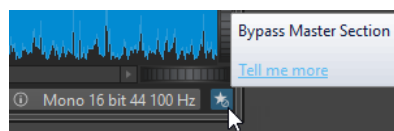
Le impostazioni e gli effetti della **Sezione Master** vengono tenuti in considerazione nei seguenti casi:

- Quando si riproduce un file audio nella finestra della forma d'onda.
- Quando si riproduce un montaggio audio.
Si noti che gli effetti della **Sezione Master** sono globali e hanno effetto su tutte le clip e le tracce in un montaggio audio.
- Quando si utilizza la funzione **Renderizza**.
- Quando si masterizza un CD a partire da un montaggio audio.

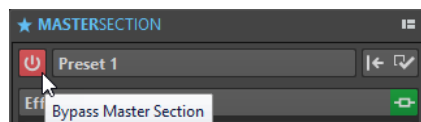
Bypassare la Sezione Master

Per impostazione predefinita, la **Sezione Master** è attiva. È possibile tuttavia bypassarla singolarmente per ciascun file, oppure globalmente. Se la **Sezione Master** è bypassata, durante la riproduzione è attivo solamente il pannello **Processamento della riproduzione** della **Sezione Master**.

- Per bypassare la **Sezione Master** per singoli file audio o montaggi audio, attivare il pulsante **Bypassa la Sezione Master** in fondo alla finestra della forma d'onda/del montaggio.



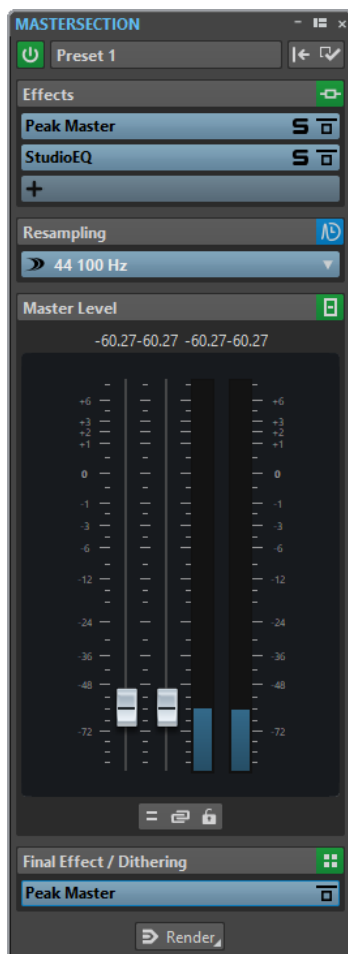
- Per bypassare globalmente la **Sezione Master**, attivare il pulsante **Bypassa la Sezione Master** che si trova nella parte superiore-sinistra della **Sezione Master** stessa.



Finestra Sezione Master

In questa finestra è possibile applicare i plug-in degli effetti, regolare il livello master, applicare il dithering e renderizzare il file audio o il montaggio audio.

- Per aprire la finestra **Sezione Master**, selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Sezione Master**.



La **Sezione Master** è costituita dai seguenti pannelli:

- **Effetti**
- **Ricampionamento**
- **Livello master**
- **Effetto di finalizzazione/Dithering**

Percorso del segnale

I pannelli nella finestra **Sezione Master** corrispondono ai blocchi di processing della **Sezione Master**.

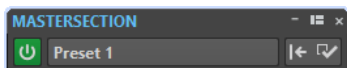
Il segnale passa attraverso questi blocchi, dall'alto verso il basso:

1. Audio da WaveLab Elements
2. Effetti
La modifica dell'ordine degli slot degli effetti influenza il percorso del segnale.
3. Ricampionamento
4. Livello master
5. Effetto di finalizzazione/Dithering
Gli indicatori audio monitorano il segnale tra il pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering** e l'hardware audio o il file su disco.
6. Hardware audio o file su disco

Nella **Sezione Master** il segnale passa attraverso tutti i plug-in, anche se alcuni di questi si trovano in stato di solo. Il suono, infatti, non è influenzato da questo perché i plug-in in mute vengono bypassati dal flusso del processo di riproduzione.

Strumenti della Sezione Master

Gli strumenti e le opzioni che si trovano in cima alla finestra della **Sezione Master** consentono di regolare diverse impostazioni prima della renderizzazione del file, di regolare le impostazioni di bypass e di decidere se il segnale della riproduzione passa o meno attraverso la **Sezione Master**.



Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è disattivata, la **Sezione Master** viene ignorata durante la riproduzione. Il processo di renderizzazione su file tiene comunque ancora in considerazione tutti i plug-in.

Preset

Consente di salvare e richiamare i preset della **Sezione Master**. Il menu **Preset** offre opzioni aggiuntive per salvare e aggiungere banchi e preset di default.

Reinizializza la Sezione Master

Rimuove tutti gli effetti attivi dagli slot e imposta l'uscita master su 0 dB.

Impostazioni

Apri il menu a tendina **Impostazioni** in cui è possibile definire una serie di impostazioni per la **Sezione Master**.

Menu a tendina Impostazioni

Nascondi le finestre dei plug-in quando la Sezione Master non è visibile

Se questa opzione è attivata, le finestre dei plug-in vengono nascoste quando la **Sezione Master** non è visibile.

Visualizza i controlli dei plug-in nella finestra dei plug-in

Se questa opzione è attivata, i controlli dei plug-in vengono visualizzati nelle finestre dei plug-in.

Utilizza la finestra della catena di plug-in

Consente di visualizzare tutti i plug-in aperti nella finestra dei plug-in come schede, il che consente di spostarsi rapidamente tra i plug-in.

La finestra dei plug-in si sposta con la Sezione Master

Se questa opzione è attivata, quando si sposta la **Sezione Master** fluttuante si spostano anche le finestre dei plug-in.

Ripristina l'ultima configurazione al prossimo avvio

Se questa opzione è attivata, la configurazione dei plug-in e le posizioni dei fader nella **Sezione Master** vengono ripristinati al successivo avvio di WaveLab Elements.

Visibilità delle sezioni

Consente di visualizzare o nascondere le sezioni della **Sezione Master**.

Riordina

Riordina la **Sezione Master** in base alla frequenza di campionamento e alla configurazione del canale del file audio attivo. Il bus interno della **Sezione Master** e tutti i plug-in attivi vengono configurati di conseguenza.

Questa operazione viene eseguita automaticamente prima della riproduzione o della renderizzazione. Talvolta è utile riordinare manualmente la **Sezione Master** perché alcuni plug-in non accettano un segnale mono o stereo come ingresso, oppure una determinata frequenza di campionamento. In questo caso, facendo clic sul pulsante si viene informati degli eventuali problemi prima della riproduzione o della renderizzazione.

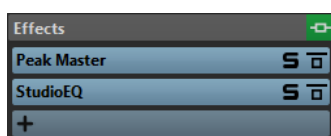
Questa operazione non produce alcun effetto se la riproduzione è già in corso o se non è presente alcun file audio attivo.

LINK CORRELATI

[Pannello Effetto di finalizzazione/Dithering](#) a pag. 197

Pannello Effetti

Questo pannello della **Sezione Master** consente di aggiungere fino a 5 effetti plug-in in serie e di gestirne l'utilizzo.



Ripiega/esplodi il pannello

Consente di espandere o richiudere il pannello.

Bypassa tutti gli effetti

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e facoltativamente durante la renderizzazione.

Aggiungi effetto

Consente di aggiungere un effetto a uno slot effetti vuoto.

Nomi dei plug-in degli effetti

Una volta che è stato aggiunto un plug-in a uno slot, è possibile fare clic sul nome del plug-in per aprire e chiudere la finestra corrispondente.

Menu a tendina Preset

Consente di salvare e richiamare le impostazioni dei preset. Il menu a tendina **Preset** offre una serie di opzioni aggiuntive per salvare e caricare banchi ed effetti di default.

Menu a tendina Opzioni degli effetti

Consente di caricare un altro effetto nello slot degli effetti. Sono inoltre disponibili le seguenti opzioni:

- L'opzione **Rimuovi plug-in** consente di rimuovere l'effetto dallo slot.
- Le opzioni **Disponi tutti i plug-in verso il basso/Disponi tutti i plug-in verso l'alto** consentono di spostare gli effetti in un'altra posizione.
- Se l'opzione **Attivo** è attivata, l'effetto è attivo. Se l'opzione **Attivo** è disattivata, l'effetto viene escluso dalla riproduzione e dalla renderizzazione.

Solo (bypass)

Mette in solo il plug-in.

Bypassa il processamento

Bypassa il plug-in durante la riproduzione e, in maniera opzionale, durante la renderizzazione. Il segnale è ancora processato dal plug-in, ma non viene inserito nel flusso udibile.

Formati dei plug-in degli effetti supportati

WaveLab Elements supporta i plug-in specifici per WaveLab Elements, i plug-in VST 2 e i plug-in VST 3.

Plug-in specifici di WaveLab Elements

Alcuni plug-in specifici sono inclusi in WaveLab Elements, come ad esempio il plug-in Resampler.

Plug-in VST

Il formato dei plug-in VST di Steinberg è supportato da programmi e plug-in di numerosi produttori. WaveLab Elements include solo alcuni plug-in VST. Altri plug-in possono essere acquistati separatamente da Steinberg o altri produttori.

Configurazione degli effetti

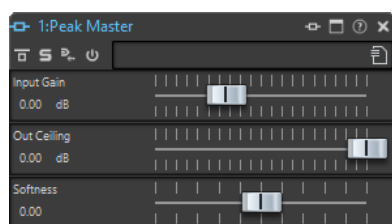
Il numero di effetti disponibili dipende dal numero e dal formato dei plug-in installati.

- Per selezionare un plug-in di effetto per uno slot, fare clic sullo slot e selezionare un effetto dal menu a tendina. Dopo aver selezionato un effetto, quest'ultimo si attiva automaticamente e viene visualizzato il relativo pannello di controllo.
- Per disattivare un effetto, fare clic-destro sul rispettivo slot e disattivare l'opzione **Attivo**. Per attivare l'effetto, attivare nuovamente l'opzione **Attivo**.
- Per rimuovere un effetto plug-in, fare clic-destro sul rispettivo slot e selezionare **Rimuovi plug-in** dal menu a tendina.
- Per visualizzare/nascondere la finestra di un plug-in, fare clic sul rispettivo slot.
- Per mettere in solo un effetto, fare clic sul rispettivo pulsante **Solo (bypass)**. Questo consente di controllare soltanto il suono di tale effetto. È possibile anche bypassare gli effetti tramite i relativi pannelli di controllo.
- Per modificare l'ordine degli slot e quindi anche l'ordine in cui il segnale passa attraverso gli effetti, fare clic su uno slot e trascinarlo in una nuova posizione.

Finestra dei plug-in della Sezione Master

Nella finestra dei plug-in della **Sezione Master** è possibile configurare le impostazioni per gli effetti plug-in della **Sezione Master**.

- Per visualizzare la finestra di un plug-in, fare clic sul rispettivo slot.



Bypassa il processamento

Se questa opzione è attivata, il plug-in viene bypassato durante la riproduzione e, in modo facoltativo, durante un'operazione di renderizzazione. Per disattivare un effetto nel corso della renderizzazione, fare clic-destro su uno slot degli effetti e disattivare l'opzione **Attivo** nel pannello **Effetti** della **Sezione Master**.

Modalità di bypass

Fare clic-destro su **Bypassa il processamento** per aprire il menu a tendina **Modalità** relativo alle diverse modalità di bypass disponibili. È qui possibile selezionare le opzioni **Bypassa effetto** o **Bypass del segnale sorgente**.

Solo (bypass)

Mette in solo il plug-in.

Renderizzazione sul posto

Processa l'audio sul posto. I plug-in bypassati sono esclusi dal processamento e viene eseguita una dissolvenza incrociata ai bordi dell'audio renderizzato.

Attiva/disattiva l'effetto

Se si disattiva un plug-in, questo viene escluso sia dalla riproduzione, sia dalla renderizzazione.

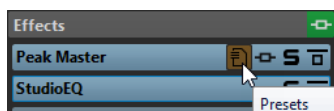
Preset

Consente di visualizzare un menu in cui è possibile caricare o salvare preset per il plug-in.

Preset dei plug-in degli effetti

WaveLab Elements viene fornito con una selezione di preset di fabbrica per i plug-in degli effetti inclusi. È possibile utilizzarli così come sono oppure come punto di partenza per le proprie impostazioni personali.

I plug-in di terze parti possono disporre di propri preset di fabbrica. Per accedere ai preset relativi a un effetto, fare clic sul pulsante **Preset** nella rispettiva finestra del pannello di controllo oppure sul pulsante **Preset** del rispettivo slot degli effetti. Le funzioni disponibili dipendono dal tipo di plug-in.



Preset per i plug-in VST 2

I plug-in VST 2 hanno una propria gestione dei preset.

Quando si fa clic sul pulsante **Preset** per questo tipo di effetti, viene visualizzato un menu a tendina con le seguenti opzioni:

Carica/Salva banco

Consente di caricare e salvare set di preset completi. Il formato di file è compatibile con Cubase.

Carica/Salva banco predefinito

Consente di caricare il set predefinito di preset o di salvare il set corrente di preset come banco predefinito.

Carica/Salva effetto

Consente di caricare o salvare un preset. Questo formato è compatibile anche con Cubase.

Modifica nome del programma corrente

Consente di definire un nome per il preset.

Elenco dei preset

Consente di selezionare uno dei preset caricati.

Pannello Ricampionamento

Questo pannello della **Sezione Master** consente di ricampionare il segnale. Mediante l'utilizzo del plug-in Resampling è possibile verificare i picchi prima del guadagno master e degli indicatori audio e prima dell'applicazione delle funzioni di limiting e dithering.



Ripiega/esplodi il pannello

Consente di espandere o richiudere il pannello.

Disattiva

Disattiva l'effetto di ricampionamento.

Usa la frequenza di campionamento preferita

Se questa opzione è attivata, il ricampionamento coincide con il valore di frequenza di campionamento specificato come frequenza di campionamento preferita nella scheda **Connessioni audio**.

NOTA

La frequenza di campionamento viene utilizzata solamente per la riproduzione. Questo consente di riprodurre delle frequenze di campionamento non supportate dalla propria periferica audio.

Menu Frequenza di campionamento

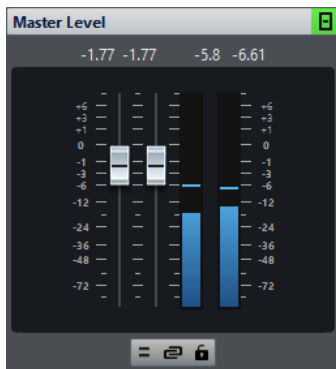
Consente di selezionare una frequenza di campionamento.

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 10

Pannello Livello Master

Questo pannello della **Sezione Master** consente di controllare il livello master del file audio attivo.



Fader

I fader del pannello **Livello master** regolano il livello di uscita finale. Utilizzare i fader per ottimizzare il livello del segnale che viene inviato all'hardware audio.

NOTA

È importante evitare il clipping, specialmente durante il mastering. Il clipping è segnalato da appositi indicatori della **Sezione Master**.

- Per bloccare i fader, attivare l'opzione **Blocca i fader** sotto la sezione dei fader. La posizione dei fader bloccati non può essere modificata con il mouse. Sono comunque possibili altri metodi di modifica, ad esempio utilizzando i controlli remoti o le scorciatoie.

Indicatori audio

Gli indicatori di livello della **Sezione Master** visualizzano il livello del segnale prima del dithering o di qualsiasi altro plug-in che è stato applicato dopo il fader master.

Utilizzare questi indicatori per ottenere una panoramica dei livelli dei segnali. I campi numerici sopra i fader consentono di visualizzare i livelli di picco per ciascun canale. Gli indicatori di picco diventano rossi appena il segnale produce clipping. Nel caso in cui ciò si verificasse, si consiglia di fare quanto segue:

- Abbassare i fader.
- Fare clic-destro sugli indicatori di clipping e selezionare **Reinializza picchi** per reiniziarli.
- Riprodurre nuovamente la sezione fino a che non si presenta più alcun problema di clipping.

Mixaggio di canali stereo in canali mono

L'opzione **Mixa in mono** del menu a tendina **Monitoraggio del canale audio** consente di trasformare i canali sinistro e destro di una traccia stereo in due canali mono. In questo caso, il livello di uscita viene automaticamente ridotto di -6 dB per evitare il clipping. L'opzione **Mixa in mono** è utile per verificare la compatibilità mono dei mix stereo, ecc.

NOTA

Se l'opzione **Mixa in mono** è attivata, l'indicatore del pannello **Livello master** si illumina anche se il livello master non viene regolato. Questo consente di evitare che l'opzione **Mixa in mono** rimanga attivata accidentalmente.

Svincola i fader

Consente di regolare i fader individualmente o tutti insieme.

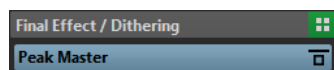
Se il pulsante **Svincola i fader** è disattivato, lo spostamento di un fader implica lo spostamento dell'altro fader, dello stesso valore. L'attivazione del pulsante **Svincola i fader** consente di correggere un bilanciamento stereo non corretto regolando il livello dei canali singolarmente.

Se si bilanciano i fader con il pulsante **Svincola i fader** attivato e poi si disattiva di nuovo il pulsante **Svincola i fader**, è possibile regolare il livello complessivo senza modificare l'offset dei livelli tra i canali.

Gli offset dei fader non vengono mantenuti alla fine dell'intervallo di movimento o una volta che il pulsante del mouse viene rilasciato.

Pannello Effetto di finalizzazione/Dithering

Questo pannello della **Sezione Master** consente di aggiungere un effetto di finalizzazione e di dithering al segnale prima del suo invio all'hardware audio o del suo salvataggio come file su disco.



Ripiega/esplodi il pannello

Consente di espandere o richiudere il pannello.

Bypassa tutti gli effetti

Consente di bypassare gli effetti nel pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering**.

Menu a tendina Preset

Consente di salvare e richiamare le impostazioni dei preset. Il menu a tendina **Preset** offre una serie di opzioni aggiuntive per salvare e caricare banchi ed effetti di default.

Menu a tendina Opzioni degli effetti

Consente di caricare un altro effetto nello slot degli effetti. Sono inoltre disponibili le seguenti opzioni:

- L'opzione **Rimuovi plug-in** consente di rimuovere l'effetto dallo slot.
- Le opzioni **Disponi tutti i plug-in verso il basso/Disponi tutti i plug-in verso l'alto** consentono di spostare gli effetti in un'altra posizione.
- Se l'opzione **Attivo** è attivata, l'effetto è attivo. Se l'opzione **Attivo** è disattivata, l'effetto viene escluso dalla riproduzione e dalla renderizzazione.

Bypassa il processamento

Bypassa il plug-in durante la riproduzione e, in maniera opzionale, durante la renderizzazione. Il segnale è ancora processato dal plug-in, ma non viene inserito nel flusso udibile.

Dithering

Il dithering è una tecnica che prevede l'aggiunta di piccole quantità di rumore a un segnale per ridurre la soglia di udibilità della distorsione di basso livello in una registrazione digitale. Una piccola quantità di rumore casuale viene aggiunta al segnale analogico prima della fase di campionamento, riducendo l'effetto degli errori di quantizzazione.

Aggiungendo un tipo speciale di rumore a un livello estremamente basso, gli errori di quantizzazione vengono minimizzati. Il rumore aggiunto può essere percepito come un sibilo continuo di livello molto basso sovrapposto alla registrazione. Tale disturbo è appena percettibile ed è comunque preferibile alla distorsione che si produrrebbe altrimenti. L'opzione **Noise Shaping** consente di filtrare questo rumore in un'area di frequenza a cui l'orecchio umano è meno sensibile.

In WaveLab Elements, il dithering viene applicato quando si riduce il numero di bit in una registrazione, ad esempio quando lo si porta da 24 a 16 bit, e quando si applica il processamento.

NOTA

Il dithering deve sempre essere applicato dopo la fase di fader del bus e dopo tutti i tipi di processamento audio.

Plug-in di dithering

WaveLab Elements è dotato di un plug-in interno di dithering. È comunque possibile aggiungere anche altri plug-in di dithering.

- Per selezionare e attivare un plug-in di dithering nella **Sezione Master**, fare clic sullo slot dei plug-in nel pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering** e selezionare una delle opzioni dal menu a tendina.
- Per disattivare il plug-in di dithering, aprire il menu a tendina **Effetto di finalizzazione/Dithering** e selezionare **Rimuovi plug-in**.

Aggiunta di altri plug-in al pannello Effetto di finalizzazione/Dithering

Se si desidera utilizzare un altro plug-in di dithering al posto di quello interno, è possibile aggiungere il plug-in desiderato al pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering**.

NOTA

Gli indicatori audio nella **Sezione Master** monitorano il segnale prima del pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering**. Per evitare il clipping, controllare l'indicatore di livello/panorama e regolare il livello di uscita del plug-in, se disponibile.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
 2. Selezionare la scheda **Organizza**.
 3. Individuare il plug-in che si desidera aggiungere al pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering** nell'elenco e attivare la rispettiva casella di controllo nella colonna **Fin/Dith**.
-

RISULTATO

Il plug-in è disponibile nel menu a tendina del pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering** e può essere inserito dopo i fader del **Livello master**. Il plug-in è ancora disponibile per la selezione come effetto pre-master se la voce corrispondente nella colonna **Effetto** della finestra di dialogo **Preferenze dei plug-in** è attivata.

Quando applicare il dithering

Di norma, il dithering va applicato quando si converte un file audio verso una precisione inferiore. Uno dei casi tipici è ad esempio quando si prepara un file audio a 24 bit per il mastering su CD, che utilizza il formato a 16 bit.

Tuttavia, anche se si sta riproducendo o se si sta renderizzando un file a 16 bit o a 24 bit alla medesima precisione, risulta necessario applicare il dithering nel caso si stia utilizzando un qualsiasi tipo di processamento in tempo reale in WaveLab Elements. Questo perché WaveLab Elements opera con una precisione interna a 64 bit (in virgola mobile) per garantire la massima qualità audio. Ciò significa che ogni volta che si esegue un qualsiasi tipo di processamento, i dati audio vengono trattati a tale precisione, invece che alla risoluzione originale di 16 bit o 24 bit, rendendo così necessario l'utilizzo del dithering.

Esempi di processamento in tempo reale: regolazione dei livelli audio, applicazione e regolazione degli effetti, mixaggio di due o più clip in un montaggio audio, ecc. L'unico caso in cui un file a 16 bit viene riprodotto alla precisione di 16 bit è quando l'esecuzione avviene senza dissolvenze o effetti e con i fader del **Livello master** impostati su 0,00 (nessuna regolazione di livello - indicatore del livello master disattivato).

Renderizzazione

Se si renderizzano gli effetti utilizzando la funzione **Renderizza** della **Sezione Master**, questi diventano parte permanente di un file. In questo modo, invece che eseguire tutto il processamento in tempo reale durante la riproduzione, è possibile salvare l'uscita audio in un file su disco.

La scrittura dei segnali in uscita della **Sezione Master** in un file su disco consente di applicare il processamento della **Sezione Master** a un file audio o di eseguire il mixdown di un montaggio audio con un file audio.

La renderizzazione può avere diversi utilizzi:

- Mixare un montaggio audio completo con un file audio.
- Processare un file e salvarlo in un nuovo file audio, inclusi gli effetti della **Sezione Master**, il dithering e le altre impostazioni. È possibile selezionare il formato del nuovo file audio. Questo consente, ad esempio, di creare un file MP3 e aggiungere degli effetti allo stesso tempo.

- Processare una o più regioni di un file audio sul posto o su nuovi file.

Renderizzare i file

PREREQUISITI

Configurare il proprio file audio o montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Regolare le impostazioni nella **Sezione Master**.
2. Nella parte inferiore della **Sezione Master**, fare clic sul pulsante **Renderizza**.
3. Definire le proprie impostazioni di renderizzazione.
4. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
5. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica formato**.
6. Definire le proprie impostazioni nella finestra di dialogo **Formato file audio** e fare clic su **OK**.
7. Dopo aver configurato il processo di renderizzazione, fare clic su **Avvia**.

RISULTATO

Il file viene renderizzato.

NOTA

È possibile eseguire contemporaneamente numerose operazioni di renderizzazione utilizzando file diversi.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 93
[Creazione di preset dei formati file audio](#) a pag. 200

Creazione di preset dei formati file audio

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, specificare il formato file audio.
2. Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
3. Inserire un nome per il preset e fare clic su **Salva**.

LINK CORRELATI

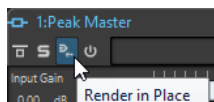
[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 93

Renderizzazione sul posto

Nell'**Editor audio** è possibile processare una sezione di un file audio o l'intero file audio. Questo rappresenta un modo estremamente rapido per processare numerose sezioni audio in un file audio o per testare l'effetto di plug-in diversi su un file audio.

È possibile selezionare la funzione **Renderizzazione sul posto** nelle seguenti posizioni del programma:

- Nella scheda **Renderizza** dell'**Editor audio**
- Nella **Sezione Master**, all'interno del menu contestuale del pulsante **Renderizza**
- Nella barra dei comandi della finestra di un plug-in



Quando si seleziona la funzione **Renderizzazione sul posto** dalla scheda **Renderizza**, è possibile definire delle impostazioni di renderizzazione aggiuntive nel menu a tendina **Opzioni**. Quando si seleziona la funzione **Renderizzazione sul posto** dalla **Sezione Master** o dalla finestra di un plug-in, le seguenti impostazioni di renderizzazione sono sempre attive:

- Fade-in/out ai bordi
- Escludi i plug-in bypassati

NOTA

Una volta che una sezione audio è stata processata, non vengono eseguiti bypass automatici dei plug-in o della **Sezione Master**.

Un esempio di utilizzo della funzione di renderizzazione sul posto:

Si supponga che si stia cercando di pulire e restaurare un file e si disponga di 3 plug-in preferiti, ad esempio 3 plug-in **DeClicker**. Si desidera ora utilizzare quello che offre i risultati migliori.

1. Caricare tutti e 3 i plug-in nella **Sezione Master**.
2. Selezionare una regione, mettere in solo il plug-in #1 e riprodurre la regione.
3. Mettere in solo il plug-in #2 e riprodurre la regione.
4. Mettere in solo il plug-in #3 e riprodurre la regione.
5. Mettere in solo il plug-in che ha prodotto gli effetti più soddisfacenti all'ascolto e fare clic su **Renderizzazione sul posto**, oppure premere **Alt-A**.

LINK CORRELATI

[Scheda Renderizza](#) a pag. 202

Renderizzazione di una selezione audio sul posto

È possibile renderizzare i plug-in di una sezione di file audio o l'intero file audio.

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, aprire il file audio che si desidera renderizzare e configurare la **Sezione Master**.

PROCEDIMENTO

1. Facoltativo: Se si desidera utilizzare soltanto alcuni plug-in della **Sezione Master**, mettere in solo i plug-in scelti.
 2. Nella finestra della forma d'onda, selezionare la sezione audio che si desidera processare.
 3. Selezionare la scheda **Renderizza**.
 4. Nella sezione **Sorgente**, aprire il menu a tendina **Sorgente** e selezionare **Intervallo audio selezionato**.
 5. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **Sul posto**.
 6. Nella sezione **Opzioni**, aprire il menu a tendina e definire le impostazioni di renderizzazione desiderate.
 7. Nella sezione **Renderizza**, fare clic su **Avvia**.
-

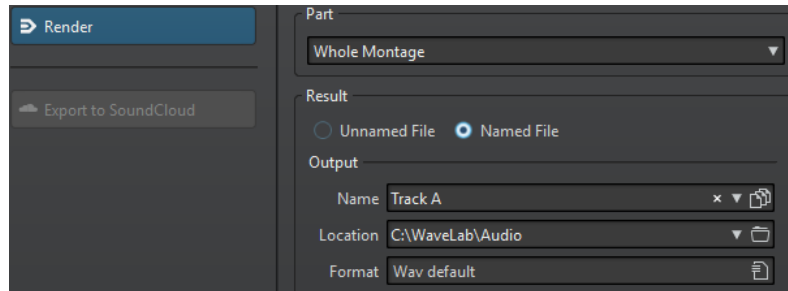
RISULTATO

La sezione audio o il file audio viene processato.

Scheda Renderizza

Questa scheda consente di selezionare quali parti di un file audio renderizzare e in quale formato.

- Per aprire la scheda **Renderizza**, fare clic su **Renderizza** in fondo alla **Sezione Master**.



Per la renderizzazione dei file audio e dei montaggi audio sono disponibili le seguenti opzioni.

Parte

- L'opzione **Intervallo audio selezionato** consente di processare e renderizzare l'intervallo audio selezionato.
- L'opzione **Regione specifica** consente di processare e renderizzare un intervallo audio specificato utilizzando i marker delle regioni. Nel menu a tendina accanto a questa opzione, selezionare la regione che si desidera renderizzare.

Sul posto

Se questa opzione è attivata, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio di origine.

File senza nome

Se questa opzione è attivata, il nome del file è `senza titolo`.

File con nome

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un nome per il file renderizzato.

Nome

Inserire un nome per il file renderizzato. Facendo clic sull'icona a freccia, si apre un menu che offre numerose opzioni di assegnazione nomi automatica.

Posizione

Consente di selezionare una cartella per il file renderizzato.

Formato

Consente di aprire la finestra di dialogo **Formato file audio multiplo**, nella quale è possibile selezionare il formato del file.

Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, i plug-in e il guadagno della **Sezione Master** vengono bypassati durante la renderizzazione.

Salva automaticamente il preset della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, il preset della **Sezione Master** viene automaticamente salvato nel file audio o nel montaggio audio quando si renderizza il file. È possibile caricare il preset della **Sezione Master** utilizzando l'opzione **Carica i preset della Sezione Master** che si trova nell'angolo inferiore-destro della finestra della forma d'onda o di montaggio.

Fade-in/out ai bordi

Se questa opzione è attivata, viene eseguita una dissolvenza ai bordi dell'intervallo audio quando si crea un nuovo file, oppure una dissolvenza incrociata con l'audio vicino se l'intervallo audio viene processato sul posto.

Nessuna coda del riverbero

Se questa opzione è attivata, la coda nell'audio prodotta da effetti come il riverbero non viene inclusa nel file renderizzato.

Alcuni plug-in non sono in grado di fornire una durata della coda a WaveLab Elements. In tal caso, questa opzione non produce alcun effetto. Per tali plug-in, è possibile aggiungere il plug-in **Silenzio** per inserire campioni extra alla fine del file.

Copia marker

Se questa opzione è attivata, i marker che sono inclusi nell'intervallo da processare vengono copiati nel file renderizzato.

Salta le regioni di esclusione

Se questa opzione è attivata, gli intervalli audio che sono contrassegnati come in mute vengono saltati e non sono inclusi nel risultato.

Apri il file audio risultante

Se questa opzione è attivata, i file renderizzati vengono aperti in un nuovo gruppo di file.

Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante

Se questa opzione è attivata, la riproduzione del file audio risultante bypassa l'intera **Sezione Master** dopo la renderizzazione. Questa impostazione può essere attivata facendo clic sul pulsante che si trova in basso a destra nella finestra della forma d'onda o di montaggio.

NOTA

Si consiglia di attivare questa opzione per evitare di monitorare due volte questo nuovo file attraverso gli effetti, una volta che gli effetti sono stati applicati a un file.

Esporta in SoundCloud

Se questa opzione è attivata, il file renderizzato viene immediatamente caricato su SoundCloud una volta che il processo di renderizzazione è terminato.

Scheda Renderizza per i file audio

Le opzioni seguenti della scheda **Renderizza** sono esclusive per la renderizzazione dei file audio.

Parte

L'opzione **File intero** processa e renderizza l'intero file.

Sul posto

Se questa opzione è attivata, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio di origine.

Scheda Renderizza per i montaggi audio

L'opzione seguente della scheda **Renderizza** è esclusiva per la renderizzazione dei montaggi audio.

Parte

L'opzione **Montaggio intero** processa e renderizza l'intero montaggio audio.

Salvataggio dei preset della Sezione Master

È possibile salvare tutte le impostazioni definite nella **Sezione Master** sotto forma di preset. Sono inclusi i processori utilizzati, le impostazioni applicate per ciascuno di essi e le opzioni di dithering.

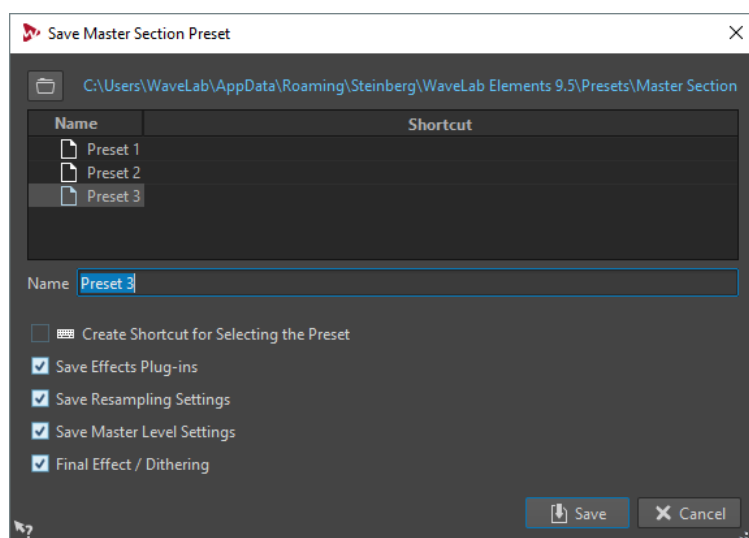
PROCEDIMENTO

1. Configurare la **Sezione Master**.
 2. Fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Salva con nome**.
 3. Facoltativo: Nella finestra di dialogo **Salva il preset della Sezione Master**, fare clic sul nome del percorso, inserire un nome e fare clic su **OK** per creare una nuova sotto cartella nella cartella dei preset della **Sezione Master**.
 4. Inserire un nome per il preset nel campo **Nome**.
 5. Selezionare le opzioni che si desidera salvare nel preset.
 6. Fare clic su **Salva**.
-

Finestra di dialogo Salva il preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile salvare una configurazione della **Sezione Master** come preset e definire quali parti della **Sezione Master** corrente includere nel preset.

- Per aprire la finestra di dialogo **Salva il preset della Sezione Master**, fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Salva con nome**.



Posizione

Consente di aprire la cartella radice del preset in Esplora file/MacOS Finder. È qui possibile creare delle sotto-cartelle per il salvataggio dei preset.

Elenco di preset

Consente di elencare tutti i preset esistenti.

Nome

Consente di specificare il nome del preset da salvare.

Salva i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti vengono salvati con il preset.

Salva le impostazioni di ricampionamento

Se questa opzione è attivata, le impostazioni di ricampionamento vengono salvate con il preset.

Salva le impostazioni della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, le impostazioni del Livello Master vengono salvate con il preset.

Salva l'effetto di finalizzazione/dithering

Se questa opzione è attivata, l'effetto di finalizzazione/il plug-in di dithering viene salvato con il preset.

Escludi plug-in bloccati

Se questa opzione è attivata, i plug-in bloccati non vengono salvati come parte dei preset della **Sezione Master**.

Caricamento dei preset della Sezione Master

È possibile caricare un preset della **Sezione Master** salvato in precedenza, un preset della **Sezione Master** salvato temporaneamente oppure importare i preset 4/5/6 di WaveLab Elements.

Aprire il menu a tendina **Preset** che si trova in cima alla finestra della **Sezione Master**.

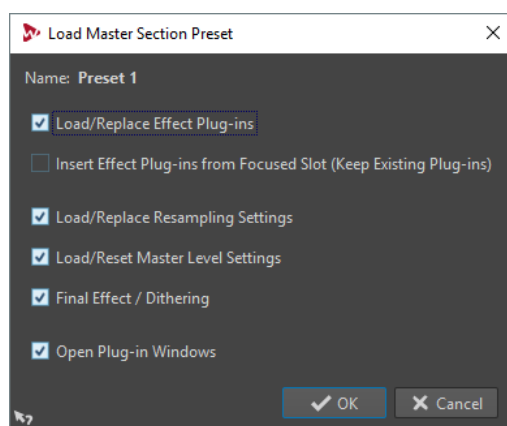
- Per caricare un preset precedentemente salvato nella cartella `Presets\Master Section`, selezionare un preset dal menu a tendina **Preset**.
- Per caricare un preset da una qualsiasi posizione, selezionare **Carica preset**, selezionare il preset desiderato e fare clic su **Apri**.
- Per caricare un preset salvato temporaneamente, aprire il sotto menu **Ripristina** e selezionare un preset.
- Per importare un preset 4/5/6 di WaveLab Elements, selezionare **Carica un preset di WaveLab Elements 4/5/6**, quindi selezionare un preset e fare clic su **Apri**.

Finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali parti di un preset salvato della **Sezione Master** caricare all'apertura.

- Per aprire la finestra di dialogo **Carica i preset della Sezione Master**, fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Carica preset**.

Questa finestra di dialogo si apre solamente se è attivata nel menu **Preset** della **Sezione Master**. Aprire il menu **Preset** in cima alla **Sezione Master** e attivare l'opzione **Apri la finestra delle opzioni quando si seleziona un preset**.



Ora, quando si ripristina un preset salvato temporaneamente o si apre un preset salvato, viene visualizzata una finestra di dialogo con le seguenti opzioni:

Nome

Consente di visualizzare il nome del preset.

Carica/Sostituisci i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti attivi vengono rimossi e i nuovi plug-in vengono inseriti dallo slot superiore.

Inserisci il plug-in degli effetti dallo slot focalizzato (mantieni i plug-in esistenti)

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti correnti vengono mantenuti e tutti i nuovi plug-in vengono inseriti a partire dallo slot superiore.

Carica/Sostituisci le impostazioni di ricampionamento

Se questa opzione è attivata, vengono reinizializzate le impostazioni di ricampionamento attuali e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

Carica/Reinizializza le impostazioni del livello master

Se questa opzione è attivata, vengono reinizializzate le impostazioni correnti del **Livello master** e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

Carica/Sostituisci effetto di finalizzazione/plug-in di dithering

Se questa opzione è attivata, l'effetto di finalizzazione/il plug-in di dithering corrente viene rimosso e viene caricato il nuovo plug-in.

Apri la finestra dei plug-in

Se questa opzione è attivata, la finestra dei plug-in si apre ogni volta che si carica un nuovo preset della **Sezione Master**.

Menu a tendina Preset della Sezione Master

Questo menu a tendina varie opzioni per il salvataggio, la gestione e il ripristino dei preset della **Sezione Master**.

- Per aprire il menu a tendina **Preset**, fare clic sul pannello dei preset che si trova in cima alla **Sezione Master**.



Salva

Consente di salvare le modifiche apportate a un preset esistente.

Salva con nome

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare un nome e una posizione per il preset.

Organizza i preset

Consente di aprire la cartella **Preset** della **Sezione Master**, in cui è possibile rinominare o eliminare dei preset.

Carica preset

Consente di caricare un preset della **Sezione Master** tramite Esplora file/MacOS Finder. Questa funzione è utile, ad esempio, se si desidera caricare un preset fornito da un'altra fonte e che non si trova quindi nella cartella radice di default.

Apri la finestra delle opzioni quando si seleziona un preset

Se questa opzione è attivata, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di scegliere come caricare il preset selezionato.

Salvataggio temporaneo

Consente di selezionare uno degli slot per salvare temporaneamente un preset.

Ripristina

Consente di ripristinare un preset salvato in precedenza.

Elenco dei preset salvati

Elenca i preset salvati nella cartella **Preset** della **Sezione Master**.

Monitoraggio delle operazioni in background

Durante la renderizzazione è possibile monitorare il processo in corso e mettere in pausa o annullare delle operazioni.

Una barra di stato sotto la finestra della forma d'onda e la finestra di montaggio visualizza il progresso del processo di renderizzazione corrente. È possibile annullare o mettere in pausa la renderizzazione utilizzando i pulsanti corrispondenti.



LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 274

Dropout

Un dropout si verifica, nella maggior parte dei casi, quando il computer non dispone della potenza di elaborazione sufficiente per gestire tutti i processori di effetti utilizzati.

Per evitare i dropout, provare ad eseguire le seguenti operazioni:

- Utilizzare un numero inferiore di effetti.
- Provare a renderizzare il processo anziché eseguirlo in tempo reale. In seguito, gestire il file processato senza applicare alcun effetto. I dropout non si verificano mai quando si renderizza su file.
- Non processare file in background.
- Se con le operazioni sopraelencati il problema non è risolto, controllare le impostazioni delle preferenze della scheda audio. Potrebbe essere necessario regolare le impostazioni del buffer audio. Se si verifica un dropout durante un processo di masterizzazione in tempo reale, si consiglia di procedere a una nuova masterizzazione. Interrompere la riproduzione, fare clic sull'indicatore del dropout per reinizializzarlo e riprovare.

Marker

I marker consentono di salvare e assegnare dei nomi a posizioni specifiche all'interno di un file. I marker sono utili per l'esecuzione di operazioni di modifica e per la riproduzione.

I marker possono essere ad esempio utilizzati per:

- Indicare cue-point o posizioni in tempo assoluto.
- Evidenziare sezioni problematiche.
- Separare visivamente le tracce.
- Impostare il cursore della forma d'onda in una specifica posizione.
- Selezionare tutto il contenuto audio tra due posizioni.
- Riprodurre in loop le sezioni di un file audio.

Non c'è alcun limite alla quantità di marker che è possibile inserire in un file.

NOTA

Le funzioni disponibili nella finestra **Marker** sono le stesse per i file audio e per i montaggi audio. Tuttavia, la finestra **Marker** relativa ai montaggi audio offre una serie di opzioni supplementari relative alle clip.

Tipi di marker

Sono disponibili i seguenti tipi di marker:

Marker generici

Consentono, ad esempio, di individuare delle posizioni e selezionare tutto il contenuto audio tra due punti. I marker generici possono essere creati nel corso della registrazione.

Marker di inizio e fine delle regioni

Definiscono i punti di inizio e fine per regioni generiche. I marker di inizio e fine delle regioni possono essere creati durante la registrazione e vengono utilizzati a coppie.

Marker di inizio e fine dei loop

Vengono utilizzati per definire i punti di un loop e sono necessari per accedere alle funzioni di modifica dei loop nella scheda **Processa** dell'**Editor audio**. I marker di inizio e fine dei loop sono collegati alla modalità **Loop** nel corso della riproduzione audio. Questi marker sono utili per la modifica e la creazione di loop prima del trasferimento di un suono in un campionario. I marker di loop vengono utilizzati in coppia.

Finestra Marker

In questa finestra, è possibile creare, modificare e utilizzare dei marker mentre si lavora su un file audio o su un montaggio un audio.

Blocca

Consente di bloccare i marker. Il blocco dei marker impedisce che essi vengano accidentalmente trascinati su una nuova posizione nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio. Per bloccare un marker, inserire la spunta nel box corrispondente.

Clip di riferimento (disponibile solo per i marker nella finestra Montaggio audio)

Un marker può essere attaccato al bordo sinistro o destro di una clip e alla sua forma d'onda. Quando si sposta una clip, il marker corrispondente si sposta di conseguenza. La colonna della clip di riferimento visualizza il nome della clip.

Offset (disponibile solo per i marker nella finestra Montaggio audio)

Consente di visualizzare la distanza tra il marker e il punto di riferimento.

Menu Funzioni

A seconda del fatto che sia aperto l'**Editor audio** o il **Montaggio audio**, sono disponibili diverse opzioni. Le seguenti opzioni sono disponibili per i file audio e i montaggi audio:

Seleziona tutto

Consente di selezionare tutti i marker nell'elenco dei marker.

Inverti gli stati di selezione

Inverte gli stati di selezione di tutti i marker.

Deseleziona tutto

Consente di deselezionare tutti i marker.

Elimina i marker selezionati

Consente di eliminare tutti i marker selezionati.

Nomi dei marker di default

Apri la finestra di dialogo **Nomi dei marker di default** in cui è possibile selezionare i nomi di default per ciascun tipo di marker.

Blocca il marker selezionato

Consente di bloccare il marker selezionato. Se questa opzione è attivata, il marker non può essere spostato o eliminato.

Personalizza la barra dei comandi

Consente di visualizzare una finestra di dialogo in cui è possibile personalizzare menu e scorciatoie correlate ai marker.

Le opzioni del menu **Funzioni** che seguono sono disponibili solamente per i file audio:

Seleziona nell'intervallo di tempo

Consente di selezionare i marker che si trovano nell'intervallo di selezione all'interno della finestra della forma d'onda.

Le opzioni del menu **Funzioni** che seguono sono disponibili solamente per i montaggi audio:

Vincola i marker selezionati all'inizio della clip attiva

Consente di vincolare la posizione del marker all'inizio della clip attiva. Quando l'inizio della clip si sposta, si sposta anche il marker.

Vincola i marker selezionati alla fine della clip attiva

Consente di vincolare la posizione del marker alla fine della clip attiva. Quando la fine della clip si sposta, si sposta anche il marker.

Scollega i marker selezionati dalla relativa clip associata

Rende la posizione del marker relativa all'inizio del montaggio audio.

Legame completo alla clip

Collega dei marker a una clip in modo che vengano copiati o eliminati quando la clip stessa viene copiata o eliminata.

Personalizza la barra dei comandi

Apri la finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, contenente una serie di opzioni per nascondere o visualizzare dei pulsanti specifici della barra dei comandi.

Menu Filtro

Utilizzare il menu **Filtro** per determinare i tipi di marker visualizzati nell'elenco dei marker e sulla linea temporale.

Informazioni sulla creazione dei marker

I marker possono essere creati durante la riproduzione o in modalità arresto. È possibile creare marker specifici se si sa già cosa si desidera contrassegnare oppure creare marker generici.

Creazione dei marker

È possibile creare dei marker nella finestra della forma d'onda e nella finestra di montaggio in modalità arresto o durante la riproduzione.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Avviare la riproduzione.
 - Nella finestra della forma d'onda/di montaggio, spostare il cursore nella posizione in cui si desidera inserire il marker.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Inserisci** e fare clic su un'icona marker nella sezione **Marker**.
 - Fare clic-destro nella parte superiore del righello dei tempi e selezionare un marker dal menu contestuale.
 - Premere **Insert/M**. In questo modo viene creato un marker generico.
-

Creazione di marker all'inizio e alla fine della selezione

È possibile contrassegnare una selezione per la riproduzione in loop o la revisione, ad esempio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda definire un intervallo di selezione.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Inserisci** e selezionare una coppia di marker nella sezione **Marker**.
 - Nella finestra della forma d'onda, definire un intervallo di selezione, fare clic-destro su di esso e selezionare una delle coppie di marker.
 - Nella finestra della forma d'onda o nella finestra di montaggio, definire un intervallo di selezione, fare clic-destro sopra il righello dei tempi e selezionare una delle coppie di marker.
-

Duplicazione dei marker

Questo è un sistema rapido per creare un marker da un marker preesistente.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, tenere premuto **Shift**, fare clic su un marker e trascinare.
-

Eliminazione dei marker

I marker possono essere eliminati nella finestra della forma d'onda o nella finestra di montaggio e nella finestra **Marker**.

Eliminazione dei marker nella finestra della forma d'onda/di montaggio

- Nella finestra della forma d'onda/di montaggio, fare clic-destro su un marker e selezionare **Elimina**.
- Trascinare e rilasciare l'icona di un marker verso l'alto, fuori dal righello dei tempi.

Eliminazione dei marker nella finestra dei marker

Questa opzione è utile se il progetto dispone di molti marker o se il marker che si desidera eliminare non è visibile nella finestra della forma d'onda/di montaggio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare uno o più marker.
È possibile selezionare anche **Funzioni > Seleziona tutto**.
 2. Fare clic su **Elimina i marker selezionati**, oppure selezionare **Funzioni > Elimina i marker selezionati**.
-

Spostamento dei marker

È possibile regolare le posizioni dei marker nella finestra della forma d'onda e nella finestra di montaggio.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra della forma d'onda/di montaggio, trascinare un marker su una nuova posizione del righello dei tempi.
Se l'opzione **Scatta verso le calamite** è attivata, il marker scatta alla posizione del cursore o all'inizio/fine di una selezione o forma d'onda.
-

Navigazione tra i marker

È possibile passare al marker precedente o a quello successivo utilizzando i relativi pulsanti.

- Per saltare al marker precedente/successivo, selezionare la scheda **Vista** e, nella sezione **Cursore**, fare clic su **Marker precedente/Marker successivo**.
- Per impostare un cursore della forma d'onda nella posizione di un marker, nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare doppio-clic sul triangolo di un marker.

Nascondere i marker di un tipo specifico

Per avere una migliore vista d'insieme è possibile nascondere determinati tipi di marker.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare **Filtro**.
 2. Disattivare il tipo di marker che si desidera nascondere.
È possibile rendere nuovamente visibili i marker attivando il tipo di marker corrispondente.
-

Conversione dei tipi di marker

È possibile convertire marker di un tipo in marker di un altro tipo.

Conversione del tipo di un singolo marker

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, fare clic sull'icona del marker che si desidera convertire.
 2. Seleziona un nuovo tipo di marker dall'elenco.
-

Come rinominare i marker

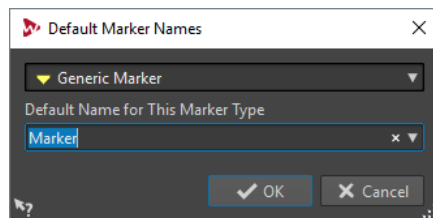
È possibile modificare il nome dei marker.

- Per rinominare un marker nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare clic-destro su un marker, selezionare **Rinomina** e inserire un nuovo nome.
- Per rinominare i marker nella finestra **Marker**, fare doppio-clic sul nome di un marker nella colonna **Nome** e inserire un nuovo nome.
- Per modificare i nomi di default, nella finestra **Marker**, selezionare **Funzioni > Nomi dei marker di default**.

Finestra di dialogo Nomi dei marker di default

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare i nomi dei marker di default.

- Per aprire la finestra di dialogo **Nomi dei marker di default**, aprire la finestra **Marker** e selezionare **Funzioni > Nomi dei marker di default**.



Tipo di marker

Consente di selezionare il tipo di marker per il quale specificare il nome di default.

Nome di default per questo tipo di marker

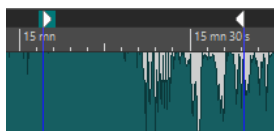
Consente di specificare il nome di default per il tipo di marker selezionato.

Selezionare i marker

Sono disponibili diversi modi per selezionare i marker.

- Nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare clic su un marker.
- Nella finestra **Marker**, fare clic su una cella. Viene selezionato il marker corrispondente.
- Utilizzare **Ctrl/Cmd** e **Shift** per selezionare più marker.

Lo sfondo dell'icona del marker cambia, a indicare il marker selezionato.



Selezione dell'audio tra i marker

È possibile selezionare l'audio tra due marker adiacenti o tra due marker qualsiasi. Questo consente di selezionare una sezione che è stata contrassegnata.

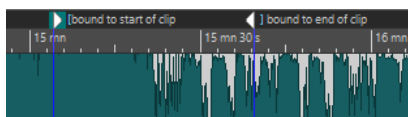
- Per selezionare l'audio tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due marker nella finestra della forma d'onda o di montaggio.
- Per selezionare più regioni tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due e dopo il secondo clic trascinare per selezionare le regioni adiacenti.
- Per selezionare l'audio compreso tra una coppia di marker di regione, tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sul marker di una regione.
- Per estendere la selezione fino alla fine di una regione di un marker, nella finestra della forma d'onda/di montaggio tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sulla regione del marker che si desidera selezionare.
- Per aprire la finestra **Marker** e visualizzare ulteriori informazioni su un marker specifico, tenere premuto **Alt** e fare doppio-clic su un marker.

Associazione di marker a clip nel montaggio audio

Nella finestra **Montaggio audio** è possibile vincolare i marker alle clip. Se si esegue questa operazione, il marker rimane nella stessa posizione in relazione all'inizio/fine della clip, anche se quest'ultima viene spostata o ridimensionata nel montaggio audio.

Le opzioni per vincolare tra loro le clip e i marker sono disponibili nel menu **Funzioni** della finestra **Marker** o facendo clic-destro su un marker.

Quando un marker è associato a un elemento della clip, il nome è preceduto da un carattere blu.



LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 208

Come vengono salvate le informazioni relative ai marker

WaveLab Elements utilizza i file MRK come modalità per il salvataggio di informazioni indipendenti dal formato file. Tuttavia, per rendere le informazioni sui marker interscambiabili

tra diverse applicazioni, WaveLab Elements salva le informazioni anche nelle intestazioni dei file Wave.

Questo rende più veloce il salvataggio dei file nel caso in cui siano state modificate solo le impostazioni di un marker. Tuttavia, ciò è possibile solo nel caso in cui l'opzione **Scrivi marker in intestazione file WAV** è disattivata nelle **Preferenze dei file audio** nella scheda **File**. Di default, vengono creati i file MRK e vengono archiviate le informazioni nelle intestazioni dei file Wave.

- Quando si importa un file per la prima volta, tutti i punti dei loop vengono importati e visualizzati come marker di loop.
- Quando si salva un file nel formato Wave, i punti dei loop vengono salvati sia come parte del file effettivo sia nel file MRK.
- Quando si apre un file che include dei marker che sono stati aggiunti in WaveLab Elements oltre a dei marker aggiunti in un'altra applicazione, in WaveLab Elements vengono visualizzati tutti questi marker.

Indicatori audio

WaveLab Elements contiene un'ampia varietà di indicatori audio che è possibile utilizzare per il monitoraggio e l'analisi dell'audio. Gli indicatori possono essere utilizzati per monitorare l'audio durante la riproduzione, la renderizzazione e la registrazione. Inoltre è possibile utilizzarli per analizzare le sezioni audio una volta che la riproduzione è stata arrestata.

Finestre degli indicatori di analisi e misura

È possibile visualizzare solamente un'istanza di ciascun indicatore audio.

L'asse della maggior parte degli indicatori audio può essere ruotato per visualizzare la grafica in senso orizzontale o verticale. Per alcuni indicatori è inoltre possibile modificare e personalizzare i parametri tramite una finestra di dialogo delle impostazioni.

LINK CORRELATI

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

Impostazioni degli indicatori

È possibile configurare la maggior parte degli indicatori audio nelle finestre di dialogo delle impostazioni corrispondenti. Ad esempio, è possibile decidere il comportamento, la scala e il colore degli indicatori.

- Per visualizzare la finestra di dialogo delle impostazioni per un indicatore, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.
- Per verificare i risultati dopo aver modificato le impostazioni senza chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni, fare clic su **Applica**.
- Per chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni e annullare tutte le modifiche applicate, anche se in precedenza si è fatto clic sul pulsante **Applica**, fare clic su **Annulla**.

Reinizializzazione degli indicatori audio

È possibile reinizializzare i valori visualizzati da alcuni indicatori audio, ad esempio dall'**Indicatore di livello**.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra degli indicatori audio, fare clic su **Reinizializza**, oppure selezionare **Funzioni > Reinizializza**.

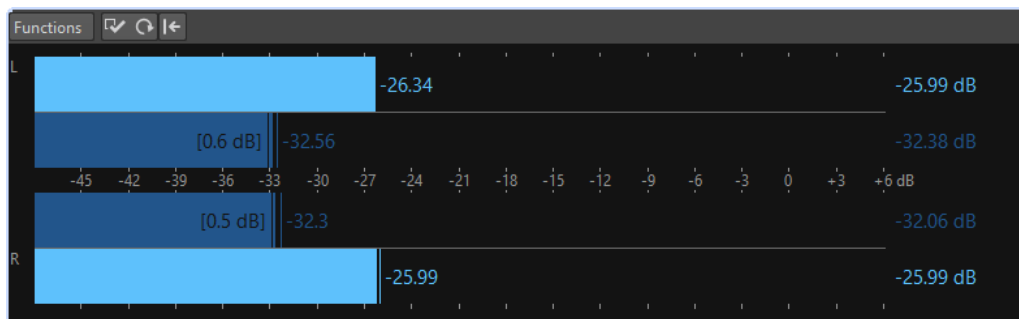
RISULTATO

Tutti i valori e gli indicatori numerici degli indicatori vengono reinizializzati.

Indicatore di livello

L'**Indicatore di livello** visualizza il picco e il livello medio di intensità acustica/decibel del file audio considerato.

- Per aprire l'**Indicatore di livello**, selezionare **Indicatori audio** > **Indicatore di livello**.



Indicatori di livello

L'**Indicatore di livello** riporta il livello di picco e il valore di intensità acustica medio nella seguente modalità:

- Gli indicatori di livello di picco riportano i livelli di picco di ciascun canale tramite grafici e valori numerici.
- I VU-meter misurano il valore di intensità acustica medio (RMS) di ciascun canale. Questi indicatori sono dotati di funzionalità integrate quali inerzia e variazioni dell'intensità acustica medie in un arco di tempo definito dall'utente. Se si sta monitorando la riproduzione o l'ingresso audio, è possibile visualizzare due linee verticali che seguono ciascuna barra del VU-meter. Queste linee indicano la media dei valori RMS minimi più recenti (linea sinistra) e la media dei valori RMS massimi più recenti (linea destra). Sulla sinistra, viene visualizzata la differenza tra i valori medi minimi e massimi. In questo modo si ottiene una panoramica dell'intervallo dinamico del materiale audio.
- I valori di intensità acustica e picco massimo vengono visualizzati a destra delle barre degli indicatori. I numeri tra parentesi a destra dei valori di picco massimo indicano quante volte si verifica il clipping (picchi del segnale a 0 dB). I valori compresi tra 1 e 2 sono accettabili, ma se si ottiene un numero superiore, è necessario abbassare il livello master per evitare la distorsione digitale.
- I livelli di registrazione devono essere configurati in modo che il clipping si verifichi di rado. Se il livello master è troppo elevato la qualità del suono e la risposta di frequenza vengono compromessi a livelli di registrazione alti, con effetti di clipping indesiderati. Se il livello impostato è troppo basso, i livelli di rumore possono essere elevati in relazione al principale suono registrato.

Impostazioni dell'indicatore di livello

Nella finestra di dialogo **Impostazioni dell'indicatore di livello** è possibile definire il comportamento, la scala e il colore degli indicatori audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dell'indicatore di livello**, aprire la finestra **Indicatore di livello** e selezionare **Funzioni** > **Impostazioni**.

Sezione Indicatore di picco

Balistica - Velocità di rilascio

Determina la velocità con cui l'indicatore del livello di picco decade dopo un picco.

Balistica - Tempo di mantenimento dei picchi

Determina quanto a lungo il valore di picco rimane visualizzato. Il picco può essere visualizzato come linea o come numero. Se l'altezza dell'indicatore è troppo ridotta, viene visualizzata solo la linea.

Zona superiore/mediana/inferiore

I pulsanti colorati consentono di selezionare i colori per le zone inferiore, mediana e superiore dell'indicatore di livello. È possibile definire l'intervallo per le zone superiore e mediana modificando i valori corrispondenti.

Sezione VU-Meter (Intensità acustica)

VU-Meter (Intensità acustica)

Consente di attivare/disattivare il VU-meter.

Balistica - Risoluzione

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare l'intensità acustica. Più piccolo è il valore, più il VU-Meter si comporta come l'indicatore di picco.

Balistica - Inerzia dell'intervallo

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare le linee dei valori minimo e massimo recenti, determinando quindi la rapidità di risposta alle variazioni di intensità acustica.

Sezione Colori globali

In questa sezione è possibile selezionare i colori per lo sfondo dell'indicatore, i contrassegni (unità di scala) e le linee della griglia.

Sezione Intervallo globale (Picco e VU-Meter)

In questa sezione, è possibile specificare il valore minimo e massimo dell'intervallo del livello visualizzato.

Spettroscopio

Lo **Spettroscopio** visualizza una rappresentazione grafica di uno spettro delle frequenze, analizzato in 60 bande di frequenza e rappresentato come insieme di barre verticali.

- Per aprire lo **Spettroscopio**, selezionare **Indicatori audio > Spettroscopio**.



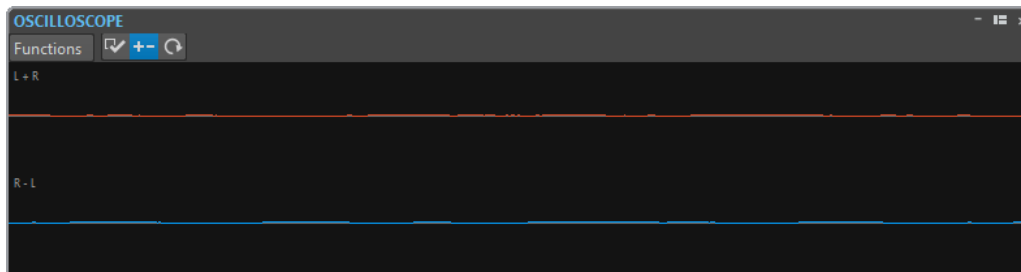
I livelli di picco vengono visualizzati come linee orizzontali sopra le bande corrispondenti, che indicano i recenti valori di picco/massimi. Lo **Spettroscopio** offre una rapida panoramica dello spettro. Per un'analisi più dettagliata dello spettro audio, utilizzare lo **Spettrometro**.

Nel menu **Funzioni**, è possibile specificare se visualizzare solo i livelli audio elevati o anche i livelli medi e bassi.

Oscilloscopio

L'**Oscilloscopio** offre una vista notevolmente ingrandita della forma d'onda intorno alla posizione del cursore di riproduzione.

- Per aprire l'**Oscilloscopio**, selezionare **Indicatori audio > Oscilloscopio**.



Se si sta analizzando del materiale audio stereo, l'**Oscilloscopio** normalmente visualizza i livelli dei due canali separati. Tuttavia, se si attiva l'opzione **Visualizza somma e sottrazione** nel menu **Funzioni**, la metà superiore dell'**Oscilloscopio** visualizza il mix dei due canali mentre la metà inferiore visualizza la sottrazione.

Impostazioni dell'Oscilloscopio

Nella finestra di dialogo **Impostazioni dell'Oscilloscopio** è possibile impostare i colori di visualizzazione e attivare/disattivare l'opzione **Ingrandimento automatico**. Se **Ingrandimento autom. (ampiezza normalizzata)** è attivo, la visualizzazione viene ottimizzata in modo che il livello più elevato raggiunga tutte le volte la parte superiore della visualizzazione e anche i segnali più deboli siano visibili.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dell'Oscilloscopio**, aprire la finestra **Oscilloscopio** e selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

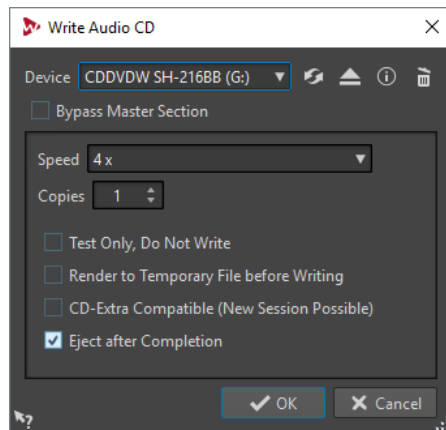
Operazioni di scrittura

Per avviare il processo di scrittura di un CD/DVD, è necessario aver completato tutte le relative operazioni preparatorie.

Finestra di dialogo Scrivi CD audio

In questa finestra di dialogo, è possibile scrivere un montaggio audio su un CD audio.

- Quando si desidera scrivere dei montaggi audio su un CD audio, aprire la finestra **CD** e selezionare **Funzioni > Scrivi CD audio**.



Periferica

Consente di selezionare l'unità masterizzatore da utilizzare.

NOTA

Sui sistemi Mac, inserire un supporto di scrittura nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab Elements. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab Elements.

Aggiorna

Consente di eseguire la scansione del sistema per rilevare CD nell'unità ottica connessa. Tale operazione viene eseguita automaticamente all'apertura di questa finestra di dialogo. Fare clic sull'icona di aggiornamento dopo aver inserito un nuovo supporto vuoto per aggiornare il menu **Velocità**.

NOTA

Sui sistemi Mac, inserire un supporto di scrittura nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab Elements. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab Elements.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto ottico presente nell'unità selezionata.

Informazioni sulla periferica

Consente di aprire la finestra di dialogo **Informazioni sulla periferica**, in cui sono visualizzate varie informazioni sulla periferica selezionata.

Cancella il supporto ottico

Consente di cancellare il disco ottico presente nell'unità selezionata, a condizione che si tratti di un supporto riscrivibile.

Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, il segnale audio non viene processato attraverso la **Sezione Master** prima di essere scritto sul supporto.

Velocità

Consente di selezionare la velocità di scrittura. La velocità massima impostabile varia in base alle funzionalità del dispositivo di scrittura e al supporto in esso presente.

Copie

Consente di inserire il numero di copie che si desidera scrivere.

Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura

Quando questa opzione è attiva, se si fa clic sul pulsante **OK**, viene avviata una simulazione di scrittura del CD. Se il test viene superato, l'operazione reale di scrittura potrà essere eseguita correttamente. Se il test non riesce, provare di nuovo a una velocità di scrittura inferiore.

Trasforma in file temporaneo prima di eseguire la scrittura

Se questa opzione è attivata, prima della scrittura viene creata un'immagine del disco. Questo elimina il rischio di interruzione del flusso dati (buffer underrun). Tale opzione è utile se il progetto utilizza molti plug-in audio durante la scrittura. Essa viene attivata automaticamente durante la scrittura di copie multiple. Se da un lato questa opzione allunga i tempi dell'operazione di scrittura, dall'altro consente di selezionare una velocità superiore.

Compatibile CD-Extra (nuova sessione possibile)

Se questa opzione è attivata, il CD audio risultante è compatibile con il formato CD-Extra.

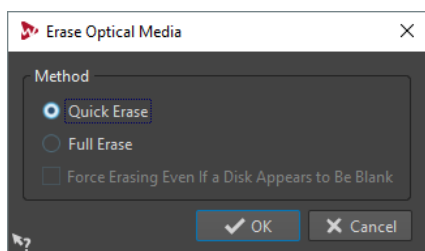
Espelli al termine del processo

Se questa opzione è attivata, il supporto viene espulso al termine dell'operazione di scrittura.

Finestra di dialogo Cancella il supporto ottico

In questa finestra di dialogo, è possibile cancellare in maniera rapida o completa un disco ottico prima della scrittura.

- Per aprire la finestra di dialogo **Cancella il supporto ottico**, aprire la finestra di dialogo **Scrivi CD Audio** e fare clic sull'icona cestino.



Cancellazione rapida

Consente di cancellare la tabella dei contenuti del disco.

Cancellazione completa

Consente di cancellare tutte le parti del disco.

Forza la cancellazione, anche se un disco sembra essere vuoto

Se questa opzione è attivata, il disco viene cancellato anche se è stato dichiarato vuoto. Utilizzare questa opzione per assicurarsi che i dischi che erano stati cancellati in piccola o gran parte, vengano cancellati completamente.

Scrittura dei montaggi audio

È possibile scrivere dei montaggi audio su un CD audio.

Scrittura di un montaggio audio su un CD audio

PREREQUISITI

Configurare il proprio montaggio audio e regolare le impostazioni relative alla scrittura su CD nelle **Preferenze globali**.

NOTA

Sui sistemi Mac, inserire un supporto di scrittura nell'unità dopo aver aperto WaveLab Elements. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab Elements.

PROCEDIMENTO

1. Facoltativo: Nella finestra **CD**, selezionare **Funzioni > Verifica la conformità del CD**, per verificare che tutte le impostazioni siano in linea con lo standard Red Book.
2. Inserire un CD vuoto nell'unità.
3. Nella finestra **CD** selezionare **Funzioni > Scrivi CD audio**.
4. Dal menu a tendina **Periferica** selezionare il dispositivo di scrittura da utilizzare.
5. Se si desidera bypassare la **Sezione Master**, attivare l'opzione **Bypassa la Sezione Master**.
6. Selezionare la velocità di scrittura dal menu a tendina **Velocità**.
7. Selezionare il numero di copie che si desidera scrivere.
Quando si scrive più di una copia, si consiglia di attivare l'opzione **Trasforma in file temporaneo prima di eseguire la scrittura**.
8. Facoltativo: Attivare una o più delle seguenti opzioni:
 - Attivare **Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura**, se si desidera verificare se l'operazione di scrittura può essere eseguita correttamente.
 - Attivare **Trasforma in file temporaneo prima di eseguire la scrittura** se il montaggio audio utilizza molti plug-in. In questo modo, i dati audio vengono inviati rapidamente al masterizzatore CD.

- Attivare l'opzione **Compatibile CD-Extra (nuova sessione possibile)** se si desidera che il CD audio risultante sia compatibile con il formato CD-Extra.
- Attivare l'opzione **Espelli al termine del processo** se si desidera che il disco sia espulso automaticamente al termine dell'operazione di scrittura.

9. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

L'operazione di scrittura viene avviata.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Scrivi CD audio](#) a pag. 220

CD-Text

CD-Text è un'estensione dello standard CD audio Red Book che consente di salvare informazioni di testo come titolo, paroliere, compositore e ID del disco relativi al CD audio.

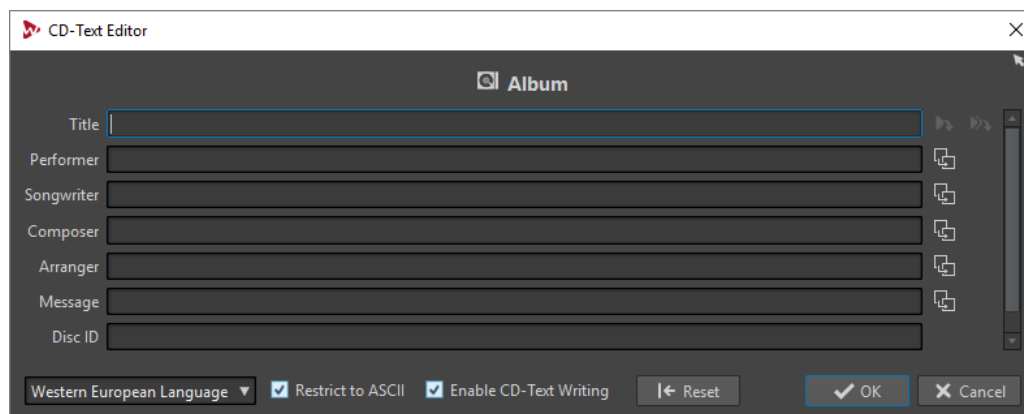
I dati di testo vengono quindi visualizzati dai lettori CD che supportano il formato CD-Text. Il CD-Text può essere incluso anche nel rapporto CD.

Finestra di dialogo Editor del CD-Text

In questa finestra di dialogo è possibile specificare informazioni come titolo della traccia, esecutore e paroliere. Tali informazioni vengono scritte sul CD come CD-Text.

È possibile aggiungere informazioni sul disco e su ciascuna traccia. Queste informazioni devono essere inserite nei campi di testo che scorrono in senso orizzontale. Sono disponibili un pannello contenente i campi per il disco e un pannello per ogni singola traccia.

- Per aprire la finestra di dialogo **Editor del CD-Text**, nella finestra **CD** scegliere la traccia per la quale si desidera modificare il CD-Text, quindi selezionare **Funzioni > Modifica CD-Text**.



Copia il nome del marker della traccia CD



Consente di copiare il nome del marker della traccia CD in questo campo.

Copia il nome dei marker di inizio della traccia CD in tutti i titoli delle tracce CD



Consente di copiare il nome di ciascun marker di inizio traccia del CD nel campo del titolo di ciascuna traccia del CD.

Copia il testo in tutte le tracce seguenti



Consente di copiare il testo in tutte le tracce che si trovano dopo quella corrente.

Barra di scorrimento

Consente di navigare tra tutti i CD-Text. La prima posizione corrisponde all'intero CD, le altre posizioni alle singole tracce.

Lingua

Qui è possibile selezionare il modo in cui i caratteri devono essere codificati su CD.

NOTA

Se un carattere non è compatibile con CD-Text, esso viene visualizzato come carattere ?.

Limita al formato ASCII

Al fine di garantire la massima compatibilità con i lettori CD, questa opzione limita i caratteri al formato ASCII quando si utilizza l'opzione **Europa occidentale**. Se questa opzione è attivata e si inserisce un carattere non compatibile, viene visualizzato un carattere ?.

Abilita la scrittura del CD-Text

Se questa opzione è attivata, il CD-Text viene scritto sul CD.

Progetti CD/DVD dati

Un progetto CD/DVD dati può essere utilizzato per compilare e scrivere un CD, DVD o Blu-ray di soli dati o per scrivere un'immagine ISO. È possibile inserire un nome per il disco e modificare la relativa struttura dei file prima di scrivere i dati su CD, DVD, Blu-ray o immagine ISO.

Creazione di un progetto CD/DVD dati

Un progetto CD/DVD dati può essere utilizzato per compilare e scrivere un CD, DVD o Blu-ray di soli dati o per scrivere un'immagine ISO.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Strumenti di utility > CD/DVD dati**.
 2. Aggiungere i file al progetto tramite uno dei seguenti metodi:
 - Trascinare i file dalla finestra di WaveLab Elements chiamata **Browser dei file** o da Esplora file/MacOS Finder alla finestra **CD/DVD dati**.
 - Trascinare nella finestra **CD/DVD dati** una scheda relativa a un file audio o a un montaggio audio.
 - Fare clic-destro su una scheda file e selezionare **Aggiungi a > CD/DVD dati**.
 3. Facoltativo: Fare clic su **Nuova cartella**, specificare un nome per la cartella e ordinare i file trascinandoli.
-

Scrittura di un progetto CD/DVD dati

PREREQUISITI

Aprire la finestra di dialogo **CD/DVD dati** e aggiungere i file che si desidera scrivere sul CD/DVD dati.

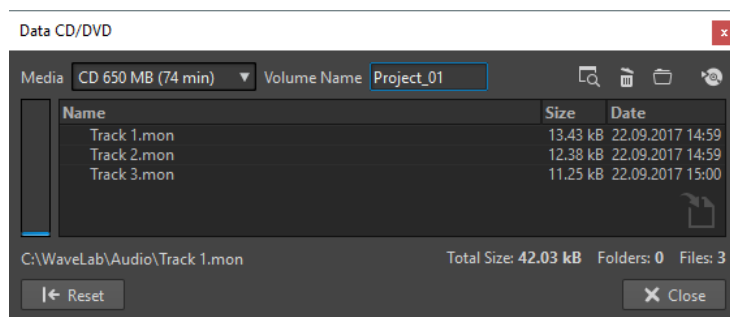
PROCEDIMENTO

1. Fare clic su **Scrivi CD/DVD dati**.
 2. Selezionare un dispositivo di scrittura.
 - Se si seleziona **Immagine ISO**, specificare un nome e una posizione per il file.
 - Se si seleziona un masterizzatore CD/DVD, specificare la velocità di scrittura e definire le impostazioni aggiuntive.
 3. Fare clic su **OK**.
-

Finestra di dialogo CD/DVD dati

In questa finestra di dialogo è possibile creare un progetto CD/DVD dati e scriverlo su CD, DVD, Blu-ray, o su un'immagine ISO.

- Per aprire la finestra di dialogo **CD/DVD dati**, selezionare **File > Strumenti di utility > CD/DVD dati**.



Supporto

Consente di selezionare il tipo di supporto su cui si desidera eseguire la scrittura. Se la dimensione del supporto multimediale da utilizzare non è elencata, selezionare il tipo di supporto che offre una dimensione in linea con le proprie esigenze.

Nome del volume

Consente di specificare il nome del volume del CD/DVD.

Apri Esplora file/MacOS Finder

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

Rimuovi file e cartelle selezionati

Consente di rimuovere dal CD/DVD tutti i file e le cartelle selezionati.

Nuova cartella

Consente di creare una nuova cartella. È inoltre possibile creare delle sotto-cartelle.

Scrivi CD/DVD dati

Consente di aprire la finestra di dialogo **Scrivi CD/DVD dati** per eseguire la scrittura sul supporto multimediale scelto.

Elenco CD/DVD dati

Consente di visualizzare i contenuti del progetto CD/DVD, nonché la dimensione, la data di creazione e il numero di file.

Spazio disponibile sul supporto multimediale

Consente di visualizzare lo spazio utilizzato nel supporto multimediale. Il parametro **Dimensione totale** del progetto CD/DVD dati viene visualizzato sotto l'elenco CD/DVD dati.

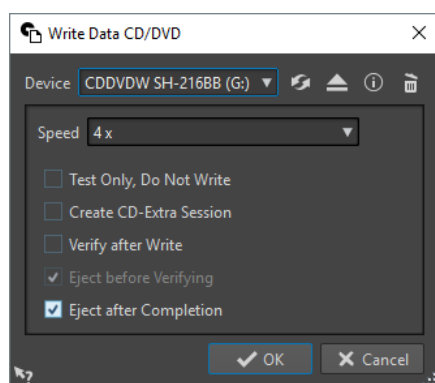
Reinicializza

Consente di rimuovere tutti i file dal progetto CD/DVD dati.

Finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati

In questa finestra di dialogo è possibile scrivere un progetto CD/DVD dati su un CD/DVD o in un file ISO.

- Per aprire la finestra di dialogo **Scrivi CD/DVD dati**, aprire la finestra di dialogo **CD/DVD dati** e fare clic su **Scrivi CD/DVD dati**.



Periferica

Consente di selezionare l'unità masterizzatore da utilizzare. In alternativa è possibile selezionare **Immagine ISO** per scrivere un file su disco fisso. La scrittura di un'immagine ISO consente di creare una copia da utilizzare in un secondo tempo per la scrittura su un supporto ottico.

NOTA

Sui sistemi Mac, aprire WaveLab Elements senza che nel lettore sia inserito alcun supporto. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab Elements.

Aggiorna

Consente di eseguire la scansione del sistema per rilevare CD nell'unità ottica connessa. Tale operazione viene eseguita automaticamente quando questa finestra di dialogo viene visualizzata. Fare clic sull'icona di aggiornamento dopo aver inserito un nuovo supporto vuoto per aggiornare il menu Velocità.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto ottico presente nell'unità selezionata.

Informazioni sulla periferica

Consente di aprire la finestra di dialogo **Informazioni sulla periferica**, in cui sono visualizzate varie informazioni sulla periferica selezionata.

Cancella il supporto ottico/immagine ISO

Consente di cancellare il supporto ottico presente nell'unità selezionata, a condizione che si tratti di un supporto riscrivibile. Se si fa clic sul pulsante quando è selezionata l'opzione **Immagine ISO**, viene eliminato il file ISO esistente.

Nome del file ISO

Se è selezionata l'opzione **Immagine ISO** nel menu **Periferica**, specificare il nome e la posizione del file ISO nel campo di testo.

Velocità

Consente di selezionare la velocità di scrittura. La velocità massima impostabile varia in base alle funzionalità del dispositivo di scrittura e al supporto in esso presente.

Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura

Quando questa opzione è attiva, se si fa clic sul pulsante **OK**, viene avviata una simulazione di scrittura del CD. Se il test viene superato, l'operazione reale di scrittura potrà essere eseguita correttamente. Se il test non riesce, provare di nuovo a una velocità di scrittura inferiore.

Crea una sessione CD-Extra

Se questa opzione è attivata, i dati vengono scritti in una nuova sessione dopo le tracce audio. Questo consente di creare un CD-Extra, conosciuto anche come Enhanced CD e CD Plus. Affinché questa opzione funzioni, il CD che si trova nell'unità deve contenere delle tracce audio scritte con l'opzione CD-Extra. In caso contrario, l'operazione non può andare a buon fine.

Verifica dopo la scrittura

Se questa opzione è attivata, i dati scritti sul supporto vengono automaticamente verificati al termine del processo di scrittura.

Espelli prima di verificare

Se questa opzione è attivata, il disco viene espulso e reinserito prima del processo di verifica, in modo da forzare l'uscita dell'unità dallo stato di scrittura.

NOTA

Questo è possibile solamente se il disco può essere reinserito automaticamente.

Espelli al termine del processo

Se questa opzione è attivata, il disco viene espulso al termine dell'operazione di scrittura.

Formati CD audio

Questo capitolo intende fornire informazioni generali sui formati dei CD e aiutare così l'utente a capire come creare il proprio CD personale.

Principali formati CD

I contenuti su CD possono essere scritti in diversi formati. Ad esempio, CD audio, CD-ROM e CD-I. Questi formati sono leggermente diversi l'uno dall'altro.

La specifica per il CD audio è chiamata Red Book. Questo è lo standard a cui WaveLab Elements si conforma.

NOTA

CD Red Book non è quindi un vero formato file. Tutto l'audio su CD viene salvato in un file di grandi dimensioni. Sugli hard disk, invece, ciascun file viene salvato separatamente. Occorre sempre considerare che l'audio, di fatto, non è altro che un lungo flusso di dati digitali.

Supporto CD-Extra

Il CD-Extra è un formato che consente di scrivere audio e dati su un solo CD, proprio come CD Mixed Mode. Quando si scrive un CD audio, è possibile predisporlo per il supporto del CD-Extra (conosciuto anche come Enhanced CD o CD Plus).

Se nei CD Mixed Mode l'audio si trova nelle ultime tracce, i CD-Extra, al contrario, contengono l'audio nelle prime tracce del CD e i dati in quelle successive.

Tutte le funzionalità previste dello standard per CD audio Red Book sono disponibili con il formato CD-Extra, a differenza dei CD Mixed Mode. Dopo che un CD Audio è stato scritto con supporto CD-Extra, è possibile aggiungere i dati al CD in una sessione separata, creando e scrivendo un progetto CD Dati.

NOTA

Le unità CD di alcuni computer possono non riconoscere i CD in formato CD-Extra.

Tipi di eventi relativi a un CD Audio

È possibile utilizzare tre tipi di eventi per specificare diverse sezioni dell'audio sul CD.

Inizio traccia

Un CD può contenere fino a 99 tracce. Ciascuna è identificata soltanto dal suo punto di inizio.

Sotto-indice della traccia

Nei lettori CD avanzati una traccia può essere suddivisa in sotto-indici (talvolta chiamati solo indici). Questi vengono utilizzati per identificare le posizioni importanti all'interno di una traccia. Ogni traccia può contenere fino a 98 sotto-indici. Tuttavia, poiché la ricerca e la localizzazione di un sotto-indice è un'operazione complessa che richiede tempo, molti lettori CD ignorano queste informazioni.

Pausa

Viene aggiunta una pausa prima di ogni traccia. Le pause possono essere di durate variabili. Alcuni lettori CD indicano le pause tra le tracce sui loro display.

Frame, posizioni, piccoli frame e bit

I dati su un CD audio vengono suddivisi in frame.

Un frame consiste in 588 campioni stereo. 75 frame compongono un secondo di audio. Questo perché la frequenza di campionamento del formato CD è pari a 44.100 Hz (campioni per secondo) e $44.100/588 = 75$. Quando si specificano le posizioni su CD in WaveLab Elements, si utilizza il formato mm:ss:ff (minuti:secondi:frame). I valori dei frame variano da 0 a 74, poiché vi sono 75 frame per secondo.

Tecnicamente, in un CD non c'è modo di specificare niente di più piccolo di un frame. Ne consegue che la lunghezza dei campioni di una traccia non corrisponde a un numero preciso di frame e pertanto alla fine di una traccia viene aggiunto dello spazio vuoto. Inoltre, durante la riproduzione del CD non è possibile passare a un punto compreso tra due frame. Se si necessita di dati che si trovano al centro di un frame, è quindi necessario leggere l'intero frame. Questa è un'altra differenza tra il CD e il disco fisso, dove è possibile localizzare qualsiasi byte senza dover leggere i dati circostanti.

Ma i frame non sono i blocchi di dati più piccoli su CD. Esistono anche altri elementi chiamati «piccoli frame». Un piccolo frame è un contenitore di 588 bit. 98 piccoli frame formano un frame normale. In ciascun piccolo frame c'è spazio soltanto per sei campioni stereo: questo significa che molto spazio è riservato ai dati piuttosto che all'audio. Tali dati sono costituiti dalle informazioni per la codifica, la sincronizzazione del laser e la correzione degli errori, nonché dai dati PQ per identificare i limiti delle tracce. Questi dati PQ sono della massima importanza per tutti gli utenti che creano CD autonomamente. Essi possono essere gestiti agevolmente in WaveLab Elements.

Codici ISRC

L'International Standard Recording Code (ISRC) è un codice identificativo che viene utilizzato nei CD destinati a una distribuzione commerciale. WaveLab Elements consente di specificare un codice ISRC per ciascuna traccia audio. Questi codici sono forniti dal produttore o dai clienti.

Il codice ISRC è strutturato nella modalità descritta di seguito:

- Codice del paese (2 caratteri ASCII)
- Codice del proprietario (3 caratteri ASCII o cifre)
- Anno di registrazione (2 cifre o caratteri ASCII)
- Numero di serie (5 cifre o caratteri ASCII)

In molti casi i gruppi di caratteri sono separati da trattini per semplificare la lettura, ma i trattini non fanno parte del codice.

Codici UPC/EAN

Il codice UPC/EAN (Universal Product Code/European Article Number) è un numero di catalogo associato a un elemento (come un CD) pensato per la distribuzione commerciale. In un CD, il codice viene chiamato anche Numero di catalogo. È presente un codice di questo tipo su ogni disco. Questi codici sono forniti dal produttore o dai clienti.

L'UPC è un codice a barre a 12 cifre largamente diffuso negli Stati Uniti e in Canada. EAN-13 è uno standard di codici a barre a 13 cifre (12 + una cifra della somma di controllo) definito dall'organizzazione di standard GS1. EAN è stato ora rinominato International Article Number (Numero articolo internazionale), ma come acronimo è rimasto invariato.

Pre-enfasi

La pre-enfasi del CD si riferisce al processamento progettato per incrementare, all'interno di una banda di frequenze, l'ampiezza di alcune frequenze (solitamente superiori) rispetto all'ampiezza di altre (solitamente inferiori). Il fine ultimo è quello di migliorare il rapporto segnale-rumore complessivo abbassando le frequenze durante la riproduzione.

La pre-enfasi viene normalmente utilizzata per telecomunicazioni, registrazioni audio digitali, incisione di dischi e trasmissioni in FM. La presenza di pre-enfasi in una traccia viene talvolta

indicata da un segno di spunta nella colonna **Pre-enfasi**  della finestra di dialogo **Importa CD audio**.

Disc-At-Once - Scrittura di CD-R per la copia su CD reali

WaveLab Elements scrive i CD audio solo in modalità Disc-at-Once.

- Se si desidera creare un CD-R da utilizzare come master per la produzione di CD veri e propri, è necessario scrivere il CD-R in modalità Disc-At-Once. In questa modalità, l'intero disco viene scritto in un solo passaggio. Esistono altre modalità di scrittura su CD, ossia Track-At-Once e Multisessione. Se si utilizzano questi formati di scrittura, i blocchi di collegamento creati per legare insieme i diversi passaggi della registrazione verranno rilevati come errori irreversibili quando si prova a masterizzare dal CD-R. Questi collegamenti possono anche produrre dei click durante la riproduzione del CD.
- La modalità Disc-At-Once offre maggiore flessibilità quando si specificano le lunghezze delle pause tra le tracce.
- Disc-At-Once è l'unica modalità che supporta i sotto-indici.

Confronto tra scrittura al volo e scrittura con immagine del CD

WaveLab Elements scrive un CD al volo, ossia non crea un'immagine del CD prima di scrivere. Questo metodo rende più rapida la scrittura di CD/DVD e richiede meno spazio su disco. È comunque possibile creare un'immagine prima della scrittura su CD.

Loop

In questo capitolo vengono descritte le varie operazioni correlate alla riproduzione in loop. La riproduzione in loop viene utilizzata per simulare il sustain infinito o molto lungo tipico di molti suoni strumentali. WaveLab Elements dispone di strumenti per la creazione di loop uniformi, anche per i tipi di suoni più complessi.

Loop di base

La riproduzione in loop di un suono consente di ripetere una sezione del campione indefinitamente per creare un sustain di lunghezza illimitata. I suoni strumentali nei campionatori si basano ad esempio sulla riproduzione in loop tipica dei suoni di organo.

In WaveLab Elements i loop sono definiti dai relativi marker. I marker di loop vengono aggiunti, spostati e modificati esattamente come avviene con qualsiasi altro tipo di marker.

Per avere la certezza di trovare un buon punto di loop, tenere in considerazione quanto segue:

- Un loop lungo suona generalmente in maniera più naturale rispetto a un loop più breve. Tuttavia, se il suono non presenta una sezione stabile al centro (una parte di sustain uniforme), potrebbe essere difficile trovare un buon loop lungo.
Ad esempio, una nota di piano che decade in maniera continua è più difficile da riprodurre in loop in quanto il punto di inizio del loop è più forte rispetto al punto di fine. Con un flauto è più semplice, in quanto il suono nella sezione di sustain è molto stabile.
- Un loop dovrebbe iniziare subito dopo l'attacco, ovvero, quando il suono si è stabilizzato in una nota di sustain.
- Se si imposta un loop lungo, dovrebbe terminare il più tardi possibile, ma prima che il suono inizi a decadere verso il silenzio.
- I loop brevi sono difficili da posizionare all'interno del suono. Tentare di posizionarli vicino alla fine.

NOTA

Maggiori informazioni sulla riproduzione in loop in generale e sulle esatte capacità del campionatore in particolare sono disponibili nel manuale del campionatore.

Creazione di un loop di base

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la sezione audio a cui si desidera applicare il loop.
2. Fare clic-destro sopra il righello e selezionare **Crea un loop dalla selezione**.
3. Nella barra Trasporto, attivare **Loop**.
4. Riprodurre il loop e regolare la posizione dei marker per modificare il loop.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Questa modalità di creazione di un loop non porta necessariamente a dei loop di buona qualità, poiché nei punti di transizione potrebbero verificarsi problemi di click o bruschi cambi di timbro.

Si suggerisce di utilizzare questo metodo per la definizione delle lunghezze di base del loop e di utilizzare quindi le funzioni **Regolatore del loop** e **Uniformatore del timbro del loop** per l'ottimizzazione.

Come rifinire un loop

Lo strumento **Regolatore del loop** consente di affinare una regione audio per la riproduzione in loop uniforme. Utilizzare la funzione **Regolatore del loop** per regolare una selezione del loop esistente in modo che esegua perfettamente il loop o utilizzarlo per creare un loop da materiale non perfettamente adatto alla creazione di un loop.

È possibile rilevare automaticamente i punti di loop eseguendo la scansione dell'area tra i due marker di loop. Inoltre, è possibile specificare i parametri che determinano l'accuratezza del programma durante il suggerimento dei punti di loop.

Se la ricerca automatica dei punti di loop non viene completata correttamente, è possibile processare la forma d'onda per consentire loop più uniformi in corrispondenza di aree di dissolvenza incrociata della forma d'onda vicino ai punti di inizio e di fine del loop.

Per utilizzare l'opzione **Regolatore del loop** è necessario prima definire un loop mediante una coppia di marker di loop.

Scheda Regolazione dei punti del loop

Utilizzare la scheda **Regolazione dei punti del loop** nella finestra di dialogo **Regolatore del loop** per rifinire manualmente una selezione di loop trascinando verso sinistra/destra la forma d'onda o utilizzando i pulsanti di ricerca automatica per trovare il punto di loop adatto più vicino. L'obiettivo è quello di allineare le forme d'onda in modo che si incontrino a un punto di zero in cui queste corrispondano il più possibile. Quando si regolano i punti di inizio e di fine del loop nella finestra di dialogo, i marker di loop di inizio e di fine nella finestra della forma d'onda principale vengono regolati di conseguenza. Tenere presente che tale movimento potrebbe non essere visibile a seconda dell'entità dello spostamento dei marker e in base al fattore di ingrandimento selezionato.

Potrebbe essere utile attivare la funzione **Loop** nella barra di trasporto durante la riproduzione in modo da sentire la differenza quando si regolano i marker di loop. Se non si sta utilizzando una dissolvenza incrociata o una post-dissolvenza incrociata, non è necessario fare clic su **Applica** durante la regolazione dei punti di loop. È inoltre possibile lasciare aperta questa finestra di dialogo e regolare manualmente la posizione dei marker nelle finestre della forma d'onda.

Scheda Dissolvenza incrociata

In questa scheda è possibile applicare una dissolvenza incrociata tra l'audio al termine di un loop e l'audio all'inizio del loop. Questa funzionalità può essere di aiuto per ottenere una transizione più omogenea tra l'inizio e la fine di un loop, in particolare quando si ha a che fare con materiali non perfettamente adatti alla creazione di un loop. Per regolare l'involuppo della dissolvenza incrociata, utilizzare i punti di trascinamento dell'involuppo o i controlli di scorrimento dei valori. Fare clic su **Applica** per creare la dissolvenza incrociata.

Scheda Post-dissolvenza incrociata

In questa scheda è possibile applicare una dissolvenza incrociata al termine del loop, mixando una copia del loop stesso con l'audio. Per regolare l'involuppo della dissolvenza incrociata, utilizzare i punti di trascinamento dell'involuppo o i controlli di scorrimento dei valori. Fare clic su **Applica** per creare la post-dissolvenza incrociata.

Con post-dissolvenza incrociata si intende la dissolvenza incrociata del loop nell'audio dopo la fine del loop, in modo che non siano presenti discontinuità quando la riproduzione continua dopo il loop. L'operazione viene eseguita mixando una copia del loop nell'audio.

Come rifinire un loop

È possibile rifinire i loop mediante lo strumento **Regolatore del loop**.

PREREQUISITI

Impostare un loop di base.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare il loop che si desidera rifinire facendo clic tra il relativo marker di inizio e di fine del loop.
 2. Selezionare la scheda **Processa**.
 3. Nella sezione **Loop**, fare clic su **Regolatore**.
 4. Nella finestra di dialogo **Regolatore del loop**, rifinire il loop come desiderato.
 5. Fare clic su **Applica**.
-

Spostamento manuale dei punti di loop

Se il loop continua a presentare discontinuità o salti nei punti di transizione, è possibile utilizzare lo strumento **Regolatore del loop** per spostare i punti in piccoli incrementi, in modo da rimuovere questi artefatti audio.

Tale operazione è simile allo spostamento dei punti di loop nella visualizzazione della forma d'onda, ma con un feedback visivo per facilitare l'individuazione di buoni punti di loop.

Sono disponibili due modalità di spostamento manuale dei punti di loop nella scheda **Regolazione dei punti del loop** nella finestra di dialogo **Regolatore del loop**:

- Trascinare la forma d'onda a sinistra e a destra.
- Utilizzare le frecce verdi sotto la forma d'onda per spingere l'audio a sinistra e a destra. Ciascun clic del mouse sposta il punto di loop di un singolo campione.

Le operazioni seguenti si possono applicare durante lo spostamento manuale di punti di loop:

- Per spostare il punto di fine in una posizione precedente o successiva, muovere la parte sinistra della schermata.
- Per spostare il punto di inizio in una posizione precedente o successiva, muovere la parte destra della schermata.
- Per spostare contemporaneamente i punti di inizio e di fine, attivare **Collega i punti di inizio e fine**. In questo modo, quando si regola un punto di loop, la lunghezza del loop non cambia, ma viene spostato l'intero loop.
- È inoltre possibile regolare i marker di loop nella finestra della forma d'onda.

Rilevazione automatica di buoni punti di loop

Lo strumento **Regolatore del loop** consente di cercare automaticamente i punti di loop migliori.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare il loop che si desidera rifinire facendo clic tra il relativo marker di inizio e di fine del loop.
2. Selezionare la scheda **Processa**.

3. Nella sezione **Loop**, fare clic su **Regolatore**.
 4. Nella finestra di dialogo **Regolatore del loop**, nella scheda **Regolazione dei punti del loop**, assicurarsi che sia disattivata l'opzione **Collega i punti di inizio e fine**.
 5. Nella sezione **Ricerca automatica**, specificare **Corrispondenza ricercata** e **Precisione della ricerca**.
 6. Fare clic sui pulsanti freccia gialli per avviare la ricerca automatica di un buon punto di loop.
WaveLab Elements esegue la scansione a partire da o verso il punto corrente, fino a trovare un punto corrispondente. È possibile interrompere in qualsiasi momento l'operazione facendo clic sul pulsante destro del mouse. Il programma torna quindi alla migliore corrispondenza trovata.
 7. Verificare il loop riproducendolo.
 8. Facoltativo: Se si ritiene sia possibile ottenere un punto di loop migliore, continuare la ricerca.
-

Salvataggio temporaneo dei punti di loop

Il salvataggio e il ripristino temporaneo dei punti di loop consente di confrontare diverse impostazioni di loop.

PREREQUISITI

Impostare un loop di base e aprire lo strumento **Regolatore del loop**.

NOTA

- Sono disponibili cinque slot per il salvataggio temporaneo dei punti di loop per ciascuna finestra della forma d'onda e di montaggio. Se nel file sono presenti diversi set di loop, è necessario prestare attenzione a non richiamare il set errato.
 - Solo le posizioni di loop sono salvate temporaneamente.
-

PROCEDIMENTO

1. Nella scheda **Regolazione dei punti del loop**, nella sezione **Memorie temporanee**, fare clic su **M**.
 2. Selezionare uno dei cinque slot di memoria.
-

Dissolvenze incrociate nei loop

L'utilizzo delle dissolvenze incrociate è utile per creare delle transizioni più omogenee tra l'inizio e la fine di un loop, in particolare quando si utilizzano materiali non particolarmente adatti alla creazione di un loop.

A volte è impossibile trovare un loop che non provochi alcuna discontinuità. È vero in particolare per materiali stereo, in cui è possibile trovare un candidato perfetto per un solo canale.

In questo caso, la dissolvenza incrociata diffonde il materiale intorno al punto di loop di fine in modo da eseguire perfettamente il loop. Ciò è possibile mixando il materiale dal punto precedente all'inizio del loop con materiale posizionato prima della fine del loop.

NOTA

Questa tecnica altera la forma d'onda e di conseguenza modifica il suono.

Creazione di una dissolvenza incrociata

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, creare un loop nella maniera migliore possibile.
2. Selezionare la scheda **Processa**.
3. Nella sezione **Loop**, fare clic su **Regolatore**.
4. Nella finestra di dialogo **Regolatore del loop**, decidere se si desidera creare una dissolvenza incrociata o una post-dissolvenza incrociata:
 - Se si desidera creare una dissolvenza incrociata, fare clic sulla scheda **Dissolvenza incrociata**.
 - Se si desidera creare una post-dissolvenza incrociata, fare clic sulla scheda **Post-Dissolvenza incrociata**.
5. Assicurarsi che l'opzione **Esegui una dissolvenza incrociata alla fine del loop, con l'audio prima del loop** (scheda **Dissolvenza incrociata**) o **Esegui una dissolvenza incrociata dopo il loop, con l'audio dell'inizio del loop** (scheda **Post-Dissolvenza incrociata**) sia attivata.
6. Specificare la lunghezza della dissolvenza incrociata trascinando la maniglia della lunghezza o regolando il valore **Lunghezza** sotto il grafico.
7. Specificare la forma di dissolvenza incrociata trascinando la maniglia della forma o regolando il valore **Forma (da guadagno costante a potenza costante)**.
8. Fare clic su **Applica**.
Il suono viene processato. Ogni volta che si fa clic su **Applica**, il processo di loop precedente viene automaticamente annullato. In tal modo è possibile provare rapidamente diverse impostazioni.

NOTA

Non spostare i punti del loop dopo aver eseguito una dissolvenza incrociata. La forma d'onda è stata specificamente processata per le impostazioni loop correnti.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

- È possibile verificare a livello visivo la dissolvenza incrociata selezionando la scheda **Regolazione dei punti del loop** e attivando **Visualizza l'audio processato**. Se questa opzione è attivata, nel display viene visualizzata un'anteprima della forma d'onda dopo la dissolvenza incrociata. Se l'opzione è disattivata, nel display viene visualizzata la forma d'onda originale. Questa funzione consente di confrontare le due forme d'onda.

Post-dissolvenze incrociate

Con post-dissolvenza incrociata si intende la dissolvenza incrociata del loop nell'audio dopo la fine del loop, in modo che non siano presenti discontinuità quando la riproduzione continua dopo il loop. L'operazione viene eseguita mixando una copia del loop nell'audio.

È possibile configurare la post-dissolvenza incrociata nella scheda **Post-Dissolvenza incrociata** della finestra di dialogo **Regolatore del loop**.

La post-dissolvenza incrociata consente di analizzare la parte della forma d'onda presente subito dopo l'inizio del loop e di processare un'area specifica che inizia alla fine del loop. Il parametro di lunghezza regola la dimensione di tale area. Tutto il resto è identico alla dissolvenza incrociata regolare.

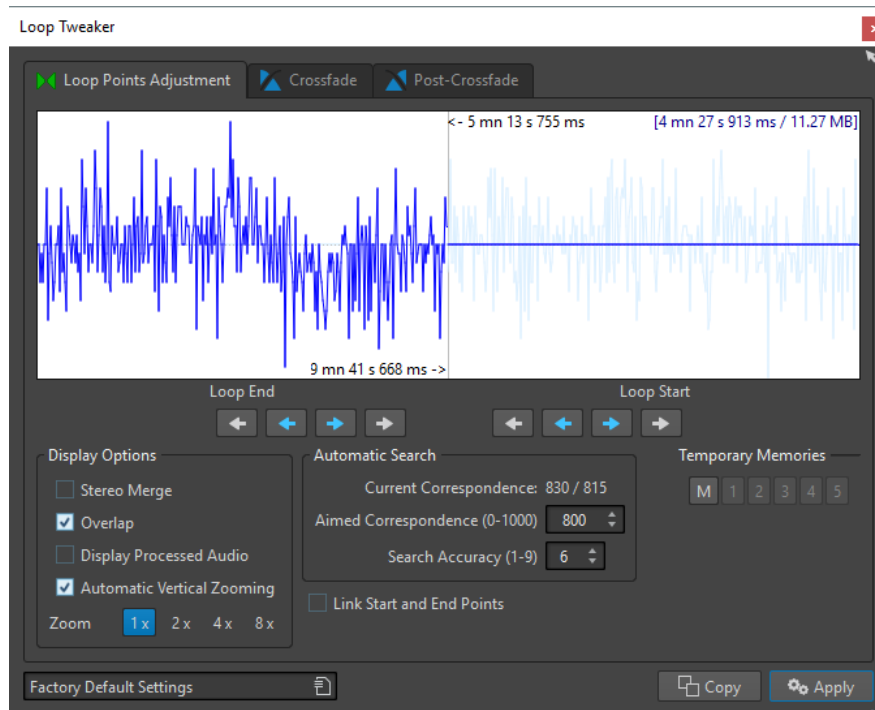
Regolatore del loop

In questa finestra di dialogo è possibile regolare i punti di inizio e fine del loop, nonché eseguire una dissolvenza incrociata alle estremità del loop. I punti di inizio e fine del loop sono specificati dai marker di inizio e fine del loop.

Se nel file audio è disponibile più di una coppia di marker di loop, fare clic nell'area tra una coppia di marker di loop per regolare i punti di inizio e di fine corrispondenti.

- Per aprire la finestra di dialogo **Regolatore del loop**, aprire l'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa** e, nella sezione **Loop**, selezionare **Regolatore**.

Scheda Regolazione dei punti del loop



Nella parte superiore di questa finestra di dialogo viene visualizzato l'inizio e la fine della forma d'onda tra i marker del loop. La parte inferiore di questa finestra di dialogo offre le seguenti opzioni:

Fine del loop – Frecche interne

Consentono di spostare i punti di fine del loop verso sinistra/destra.

Fine del loop – Frecche esterne

Consentono di eseguire una ricerca automatica per il punto di loop migliore più vicino alla parte sinistra/destra del punto di fine del loop e di spostare il punto di fine in tale posizione.

Inizio del loop – Frecche interne

Consentono di spostare i punti di inizio del loop verso sinistra/destra.

Inizio del loop – Frecche esterne

Consentono di eseguire una ricerca automatica per il punto di loop migliore più vicino alla parte sinistra/destra del punto di inizio del loop e di spostare il punto di inizio in tale posizione.

Unione stereo

Se questa opzione è attivata per un file stereo, le due forme d'onda vengono sovrapposte, altrimenti vengono visualizzate in due sezioni separate.

Sovrapponi

Se questa opzione è attivata, le forme d'onda di ciascuna metà proseguono nell'altra metà. L'opzione consente di visualizzare l'aspetto della forma d'onda subito prima e subito dopo il loop.

Visualizza l'audio processato

Se questa opzione è attivata, sul display viene visualizzata un'anteprima della forma d'onda dopo la dissolvenza incrociata. Se l'opzione è disattivata, viene visualizzato l'aspetto della forma d'onda senza dissolvenza incrociata. Questa opzione ha senso solamente dopo che è stata applicata una dissolvenza incrociata.

Ingrandimento verticale automatico

Se questa opzione è attivata, l'ingrandimento verticale viene regolato in modo che la forma d'onda si adatti sempre in senso verticale all'intero display.

Ingrandimento

Consente di impostare il fattore di ingrandimento.

Corrispondenza corrente

Consente di indicare in quale misura le forme d'onda vicine ai punti del loop corrispondono l'una all'altra. Il valore di sinistra fornisce una stima della somiglianza tra diversi cicli d'onda, mentre il valore di destra stima la somiglianza di alcuni campioni vicini ai punti di loop. Maggiori sono i valori, migliore sarà la corrispondenza.

Corrispondenza ricercata (0-1000)

Consente di impostare la ricerca automatica per i punti buoni del loop. Questa opzione definisce in che misura la sezione trovata deve somigliare alla sezione a cui viene confrontata per essere considerata una corrispondenza. Maggiore è il valore, più precisa sarà la somiglianza. Un valore di 1000 richiede una somiglianza perfetta al 100 %.

Precisione della ricerca

Consente di determinare il numero di campioni che devono essere tenuti in considerazione dalla ricerca automatica. Valori elevati producono una maggiore precisione, ma il tempo di processamento è superiore.

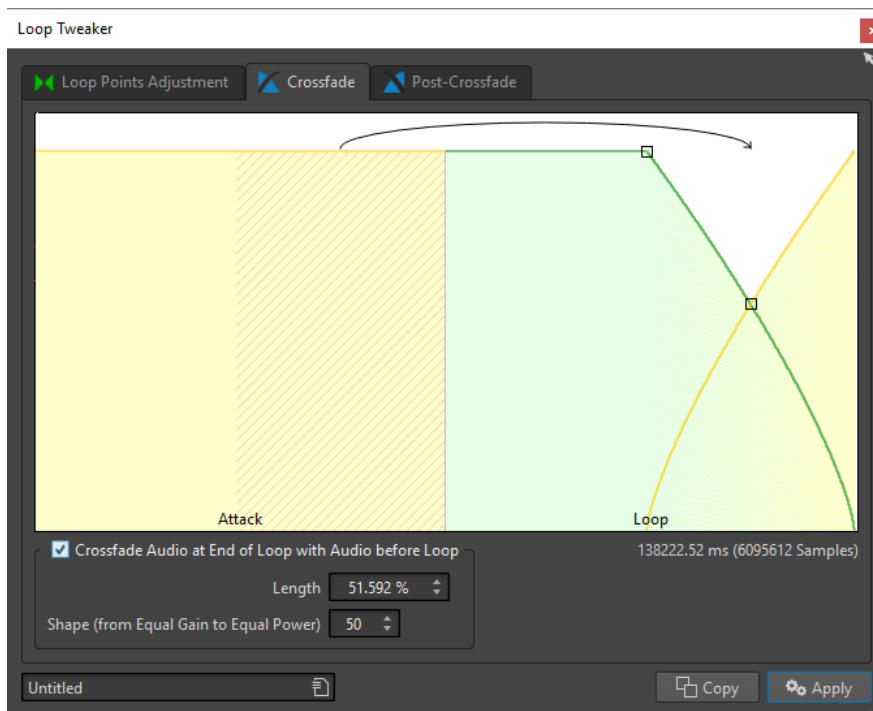
Collega i punti di inizio e fine

Se questa opzione è attivata, quando si regolano manualmente i punti del loop anche i punti di inizio e fine del loop si spostano simultaneamente. Ciò significa che la lunghezza del loop rimane esattamente la stessa e l'intero loop si sposta.

Memorie temporanee

Questa opzione consente di salvare fino a cinque diversi set di punti del loop, che possono essere richiamati in seguito. In tal modo è possibile provare diverse impostazioni di loop. Per salvare un set, fare clic su questo pulsante, quindi su uno dei pulsanti da 1 a 5.

Scheda Dissolvenza incrociata



Esegui una dissolvenza incrociata alla fine del loop, con l'audio prima del loop

Attivare questa casella di controllo per abilitare la dissolvenza incrociata. La dissolvenza incrociata viene applicata quando si fa clic su **Applica**.

Lunghezza

Consente di determinare la lunghezza della dissolvenza incrociata. Solitamente, è preferibile che la dissolvenza incrociata sia più corta possibile, con un risultato comunque accettabile.

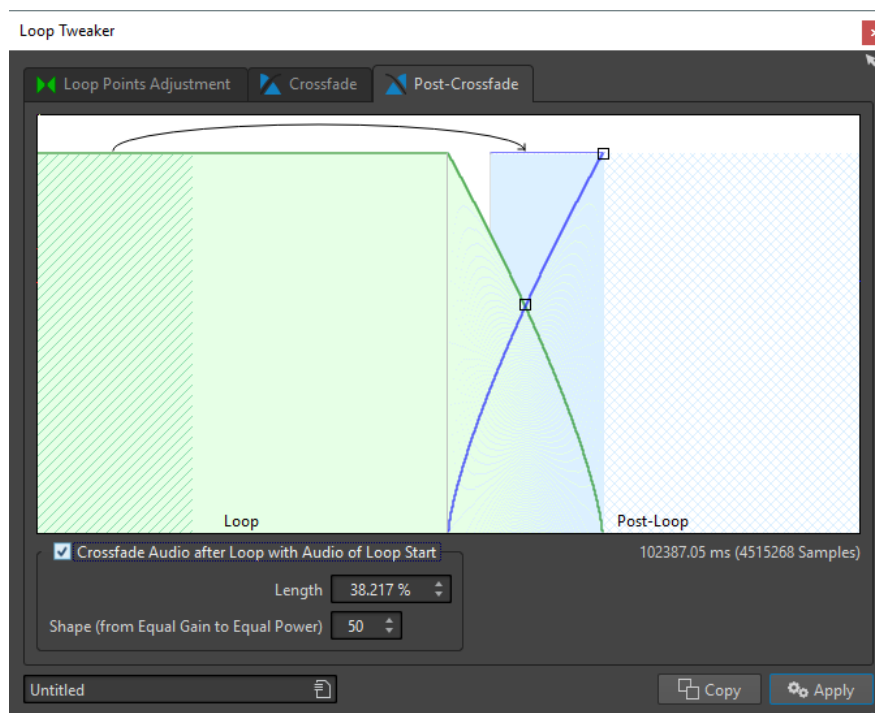
NOTA

- L'utilizzo di una dissolvenza incrociata lunga consente di uniformare il loop. Tuttavia, una sezione maggiore della forma d'onda verrà processata e ne verrà quindi modificato il carattere.
- Una dissolvenza incrociata più breve influisce in misura minore sul suono, ma il loop è meno uniforme.

Forma (da guadagno costante a potenza costante)

Consente di determinare la forma della dissolvenza incrociata. Si consiglia di utilizzare valori bassi per suoni semplici e valori elevati per suoni complessi.

Scheda Post-dissolvenza incrociata



Esegui una dissolvenza incrociata dopo il loop, con l'audio dell'inizio del loop

Attivare questa casella di controllo per abilitare la dissolvenza incrociata. La dissolvenza incrociata viene applicata quando si fa clic su **Applica**.

Lunghezza

Consente di determinare la lunghezza della dissolvenza incrociata. Solitamente, è preferibile che la post-dissolvenza incrociata sia più corta possibile, con un risultato comunque accettabile.

NOTA

- L'utilizzo di una post-dissolvenza incrociata lunga consente di uniformare il loop. Tuttavia, una sezione maggiore della forma d'onda verrà processata e ne verrà quindi modificato il carattere.
- Una post-dissolvenza incrociata più breve influisce in misura minore sul suono, ma il loop è meno uniforme.

Forma (da guadagno costante a potenza costante)

Consente di determinare la forma della post-dissolvenza incrociata. Si consiglia di utilizzare valori bassi per suoni semplici e valori elevati per suoni complessi.

Riproduzione in loop di audio non particolarmente adatto all'utilizzo in loop

I suoni che presentano un decadimento di livello costante o nei quali il timbro cambia continuamente sono difficili da riprodurre in loop. L'opzione **Uniformatore del timbro del loop** consente di creare dei loop da suoni di questo tipo.

L'opzione **Uniformatore del timbro del loop** applica un processamento al suono che uniforma le modifiche delle caratteristiche timbriche e di livello in modo che tale suono venga riprodotto in loop in maniera corretta. Ad esempio, è utile per creare campioni riprodotti in loop per un campionatore hardware o softsynth.

La funzione **Uniformatore del timbro del loop** include un'opzione di dissolvenza incrociata che consente di dissolvere il suono originale nelle sezioni processate quando la riproduzione si avvicina all'inizio del loop.

Per utilizzare la funzione **Uniformatore del timbro del loop** è necessario che sia stato creato un loop mediante la definizione di una coppia di marker di loop. La lunghezza originale del loop viene mantenuta.

Riproduzione in loop di un contenuto audio che apparentemente non può essere riprodotto in loop

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, configurare un loop di base.
2. Selezionare la scheda **Processa**.
3. Nella sezione **Loop**, fare clic su **Uniformatore del timbro**.
4. Nella finestra di dialogo **Uniformatore del timbro del loop**, assicurarsi che le opzioni **Mixaggio delle sezioni** e/o **Ammorbidente del chorus** siano attivate, quindi definire le proprie impostazioni.
5. Facoltativo: Selezionare la scheda **Pre-Dissolvenza incrociata** e impostare una dissolvenza incrociata.
6. Fare clic su **Applica**.
Il suono viene processato. Ogni volta che si fa clic su **Applica**, viene definito un nuovo loop. In tal modo è possibile provare rapidamente diverse impostazioni.

NOTA

Non spostare i punti del loop dopo aver eseguito una dissolvenza incrociata. La forma d'onda è stata specificamente processata per le impostazioni loop correnti.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

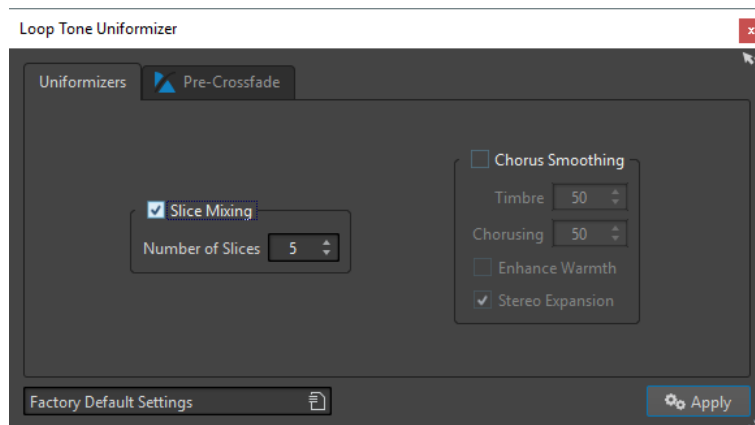
Dopo aver utilizzato la funzione **Uniformatore del timbro del loop**, la transizione tra la fine del loop e la fine del file potrebbe risultare poco naturale. Per porre rimedio a questo problema, è possibile creare una post-dissolvenza incrociata tramite il **Regolatore del loop**.

Uniformatore del timbro del loop

Questa finestra di dialogo consente di creare dei suoni da riprodurre in loop a partire da materiale audio non particolarmente adatto ad essere utilizzato come loop. Si tratta di suoni che in genere presentano un decadimento di livello costante o per cui il timbro cambia continuamente.

- Per aprire la finestra di dialogo **Uniformatore del timbro del loop**, aprire l'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa** e, nella sezione **Loop**, selezionare **Uniformatore del timbro**.

Scheda Uniformazione



Questa scheda consente di specificare i metodi utilizzati per uniformare il suono che si desidera riprodurre in loop.

Mixaggio delle sezioni

Consente di tagliare il loop in sezioni, le quali vengono poi mixate insieme per uniformare il suono.

Per il mixaggio delle sezioni, è necessario determinare il numero di sezioni. Solo sperimentando è possibile individuare il numero di sezioni necessarie, ma solitamente maggiore è il numero di sezioni, più naturale sarà il suono. Tuttavia, il programma pone una restrizione al numero di sezioni, in modo tale che nessuna sia mai inferiore a 20 ms.

Ad esempio, se si specificano otto sezioni, il loop viene tagliato in otto sezioni della stessa lunghezza. Queste sezioni vengono poi sovrapposte e mixate insieme come un unico suono ripetuto otto volte. Questo nuovo contenuto audio sostituisce tutto l'audio all'interno del loop, senza pericolo che si verifichi una cancellazione armonica a causa di offset di fase.

Mixaggio delle sezioni - Numero di sezioni

Maggiore è il numero di sezioni utilizzate, più il suono cambia.

Ammorbidente del chorus

Questo processore utilizza un metodo di phase vocoding per filtrare gli armonici. Questo metodo, raccomandato per eseguire il loop di ensemble e suoni corali, può modificare drasticamente il timbro.

Ammorbidente del Chorus - Timbro

Consente di regolare il grado di modifica delle caratteristiche timbriche del campione da uniformare. Maggiore è il valore, più pronunciato sarà l'effetto.

Ammorbidente del Chorus - Chorus

Consente di determinare la profondità dell'effetto chorus.

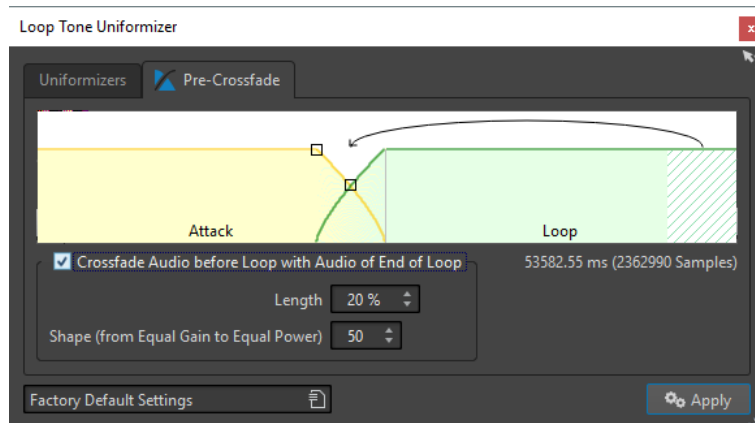
Ammorbidente del Chorus - Aumenta il calore

Consente di creare un suono più omogeneo e caldo.

Ammorbidente del Chorus - Espansione stereo

Consente di aumentare l'ampiezza del campione nell'immagine sonora stereo.

Scheda Pre-Dissolvenza incrociata



In questa scheda è possibile eseguire una dissolvenza incrociata tra la fine del loop e l'inizio della sezione appena processata, in modo che la transizione verso quest'ultima risulti più morbida durante la riproduzione. Per regolare la dissolvenza incrociata, utilizzare i punti di trascinarsi dell'involucro o i cursori dei valori.

È necessario utilizzare questa funzione in quanto l'**Uniformatore del timbro del loop** modifica il timbro solo all'interno del loop. Ciò significa che la transizione nel loop non è uniforme come previsto, a meno che non si applichi la dissolvenza incrociata.

Esegue una dissolvenza incrociata tra l'audio prima del loop e l'audio alla fine del loop

Consente di abilitare la dissolvenza incrociata, applicata quando si fa clic su **Applica**.

Lunghezza

Consente di determinare la lunghezza della dissolvenza incrociata. Solitamente, è preferibile che la post-dissolvenza incrociata sia più corta possibile, con un risultato comunque accettabile.

- Una dissolvenza incrociata lunga produce un loop più uniforme. Tuttavia, una sezione maggiore della forma d'onda verrà processata e ne verrà quindi modificato il carattere.
- Una dissolvenza incrociata più breve influisce in misura minore sul suono, ma il loop è meno uniforme.

Forma (da guadagno costante a potenza costante)

Consente di determinare la forma della dissolvenza incrociata. Si consiglia di utilizzare valori bassi per suoni semplici e valori elevati per suoni complessi.

Attributi dei campioni

Gli attributi dei campioni consentono di definire le impostazioni per un campione audio prima di caricarlo in un campionatore hardware o software.

Gli attributi dei campioni non processano il campione, forniscono solo le proprietà del file utilizzabili dal campionatore ricevente. Vengono così incluse le informazioni relative all'altezza del campione, rilevabile automaticamente, all'intervallo dei tasti del campione e all'intervallo delle velocity da occupare. Per i file WAV e AIFF, queste informazioni sono salvate nell'intestazione del file. Di default, non sono disponibili attributi dei campioni in un file audio.

NOTA

A seconda del campionatore e del protocollo utilizzato per la comunicazione, gli attributi dei campioni potrebbero non essere supportati.

Modifica degli attributi dei campioni

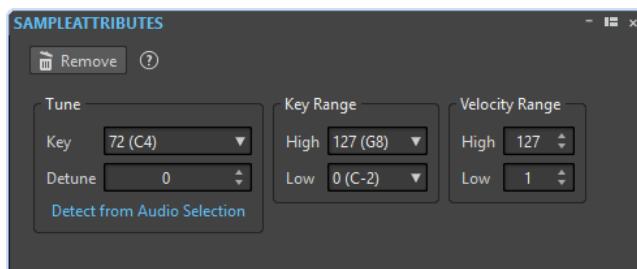
PROCEDIMENTO

1. Aprire l'**Editor audio**.
2. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Attributi dei campioni**.
3. Nella finestra **Attributi dei campioni**, fare clic su **Crea**.
4. Facoltativo: Se si desidera rilevare automaticamente l'altezza di una selezione audio, selezionare un intervallo audio, quindi fare clic su **Rileva dalla selezione audio**.
5. Specificare gli attributi del campione.
6. Salvare il file audio per memorizzare le impostazioni degli attributi nel file audio. Gli attributi del campione vengono salvati soltanto nei file WAV e AIFF.

Finestra Attributi dei campioni

In questa finestra è possibile creare gli attributi per un campione audio.

- Per aprire la finestra **Attributi dei campioni**, aprire l'**Editor audio** e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Attributi dei campioni**.



Crea/Rimuovi

Consente di creare/rimuovere attributi del campione per il file audio attivo.

Altezza - Nota

Consente di specificare quale tasto riproduce il suono alla sua altezza di base.

Altezza - Disaccordatura

Consente di specificare se il campione deve essere riprodotto a un'altezza leggermente diversa. L'intervallo è +/-50% di un semitono, che si traduce in un quarto di tono in ciascuna direzione.

Rileva dalla selezione audio

Consente di rilevare l'altezza di una selezione audio. Assicurarsi che l'intervallo selezionato contenga un'altezza definita chiaramente.

Intervallo dei tasti - Alto/basso

Consente di specificare l'intervallo dei tasti da associare al campione se il campione è parte di una mappa tasti multipla.

Intervallo delle velocity - Alto/basso

Consente di specificare l'intervallo della velocity da associare al campione se il campione è parte di una mappa tasti multipla con campioni con velocity variabili.

Importazione di tracce CD audio

È possibile leggere tracce audio da normali CD e salvarle come copia digitale in qualsiasi formato audio sull'hard disk.

Benché WaveLab Elements supporti un ampio numero di unità CD, è necessario prestare attenzione ad alcune restrizioni:

- Esistono numerosi protocolli per il recupero dell'audio da un'unità CD-ROM/CD-R. WaveLab Elements supporta il maggior numero di questi metodi, ma non garantisce il funzionamento con tutte le unità esistenti. Questo si applica a CD-Text e ISRC.
- Osservare e rispettare qualsiasi avviso di copyright sui CD da cui si stanno importando tracce.

Durante l'importazione di tracce, queste vengono denominate «Traccia XX» di default, dove XX è un numero che inizia da 01. Lo schema di numerazione può essere modificato.

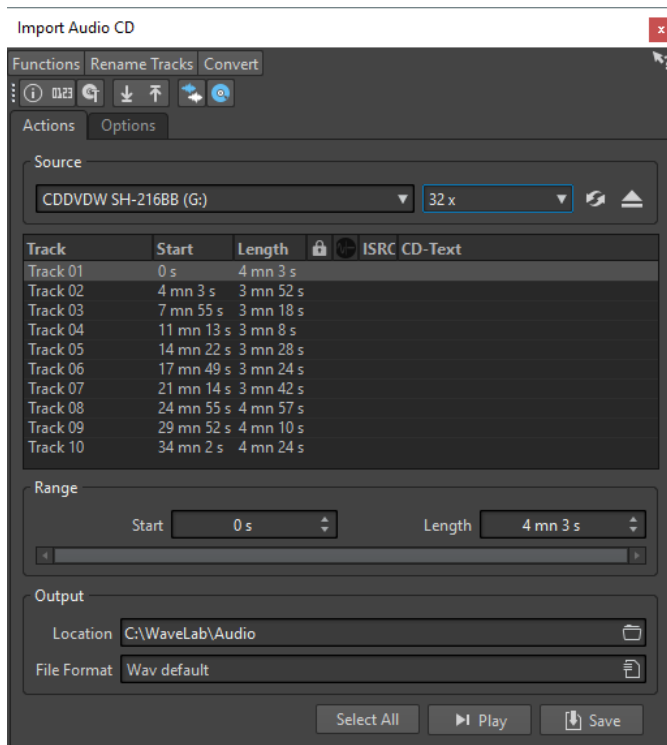
NOTA

L'importazione di tracce CD audio è tecnicamente più complicata della lettura di file da un CD-ROM o hard disk, in quanto può essere difficile rilevare i settori audio. Alcuni CD che non si conformano totalmente agli standard CD possono causare problemi, in particolare quando sono protetti da copia.

Finestra di dialogo Importa CD audio

In questa finestra di dialogo, è possibile importare uno o più tracce da un CD audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Importa CD audio**, selezionare **File > Importa** e fare clic su **CD audio**.



Menu Funzioni

Informazioni sul CD

Consente di visualizzare la lunghezza del CD e il codice UPC/EAN, se disponibile.

Estrai codici ISRC

Consente di leggere i codici ISRC e di visualizzarli nell'elenco tracce. A seconda dell'unità CD, l'operazione può richiedere del tempo.

Esamina CD-Text

Consente di aprire la finestra di dialogo **CD-Text** in cui è possibile visualizzare il CD-Text. Non tutte le unità CD supportano CD-Text.

Estrai CD-Text

Consente di estrarre il CD-Text e di visualizzare un riepilogo nell'elenco tracce.

Menu Rinomina tracce

Nome

Consente di rinominare le tracce in base allo schema di rinomina selezionato.

Cerca i nomi delle tracce su internet (FreeDB)

Consente di cercare i nomi delle tracce in un database Internet. Se viene individuato l'album, l'elenco delle tracce del CD viene aggiornato.

Invia i nomi delle tracce su internet (FreeDB)

Consente di inviare le informazioni sul CD audio al database FreeDB.

Menu Converti

Converti tutte le tracce in montaggio audio

Consente di estrarre tutte le tracce CD e di utilizzarle per creare un montaggio audio.

Converti le tracce selezionate in montaggio audio

Consente di estrarre le tracce CD audio selezionate e di utilizzarle per creare un montaggio audio.

Scheda Azioni

Sorgente

Selezionare l'unità CD da cui importare le tracce CD audio.

Velocità

Consente di impostare la velocità di scrittura. La massima velocità impostabile varia in base al dispositivo di scrittura utilizzato e al supporto presente nel dispositivo stesso.

Aggiorna

Se si inserisce un CD durante la visualizzazione della finestra di dialogo **Importa CD audio**, è necessario fare clic su questo pulsante per mostrare i contenuti di tale CD nell'elenco.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto dall'unità selezionata.

Elenco tracce

Consente di visualizzare le tracce sul CD.

Intervallo - Inizio/Lunghezza

Se si desidera importare solo una sezione di una traccia, utilizzare i campi **Inizio** e **Lunghezza** per definire un punto di inizio e la rispettiva lunghezza.

Uscita - Posizione

Consente di impostare la posizione di uscita.

Uscita - Formato file

Consente di impostare il formato file di output.

Seleziona tutto

Consente di selezionare tutte le tracce CD nell'elenco tracce.

Riproduci

Consente di riprodurre la traccia CD selezionata.

Scheda Opzioni

Taglia silenzio

Se questa opzione è attivata, viene rimosso il silenzio tra le tracce importate. Viene rimosso solo il silenzio digitale, ovvero i campioni con un livello zero.

Aggiornamento automatico al cambio del CD

Se questa opzione è attivata, WaveLab Elements verifica la presenza di un nuovo CD nell'unità varie volte al secondo. Se viene trovato un nuovo CD, viene aggiornato l'elenco delle tracce.

Estrai automaticamente i codici ISRC

Se questa opzione è attivata, vengono automaticamente estratti i codici ISRC quando viene inserito un CD.

Estrai automaticamente CD-Text

Se questa opzione è attivata, viene automaticamente estratto CD-Text quando viene inserito un CD.

Ricerca automatica dei nomi delle tracce su internet

Se questa opzione è attivata, vengono automaticamente cercati i nomi delle tracce su internet quando viene inserito un CD.

Recupera la pausa prima della prima traccia (se disponibile)

Se questa opzione è attivata, quando una sezione audio si trova prima della prima traccia, essa verrà estratta insieme a questa prima traccia. In tal modo è possibile importare delle bonus track nascoste.

Usa un decoder CD-Text Giapponese

Se questa opzione è attivata, il CD-Text verrà interpretato come Giapponese (alla successiva estrazione).

Crea file di picco

Se questa opzione è attivata, verrà creato un file di picco insieme ai file renderizzati.

Mostra tempo con le unità di frame del CD

Se questa opzione è attivata, viene visualizzato il tempo nelle unità di frame del CD. Sono disponibili 75 frame del CD per secondo.

Riproduci attraverso la Sezione Master

Se questo pulsante è attivato, la **Sezione Master** viene ignorata. Se il pulsante è disattivato, il segnale audio passa attraverso la **Sezione Master**.

Converti i titoli e il CD-Text in meta-dati

Se questa opzione è attivata quando si importano tracce in un formato audio che supporta i meta-dati (ad esempio, MP3 e WMA), i titoli delle tracce e il CD-Text sono aggiunti automaticamente all'intestazione del file.

Usa modalità ultra-sicura (lenta)

Se questa opzione è attivata, ciascuna traccia CD viene letta più volte fino a quando viene trovato lo stesso identico risultato (sono utilizzate le somme di controllo). Specificare il numero di volte in cui una traccia deve essere letta con lo stesso risultato prima di essere salvata sul disco.

Lettura dell'audio prima e dopo le tracce

È possibile accertarsi che le tracce vengano importate nella loro interezza, definendo le parti di audio che dovranno essere lette prima e dopo ciascuna traccia CD.

Importazione di tracce CD audio

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa**.
3. Fare clic su **Importa CD audio**.
4. Nella finestra di dialogo **Importa CD audio**, sezione **Sorgente**, selezionare l'unità dalla quale si desidera eseguire la lettura, quindi specificare la velocità di lettura.
5. Facoltativo: Rinominare i file e regolare lo schema di numerazione.
Le tracce devono avere nomi univoci se si desidera importarle tutte.
6. Facoltativo: Nella scheda **Opzioni**, sezione **Lettura dell'audio prima e dopo le tracce**, definire la quantità di audio da leggere prima e dopo ciascuna traccia CD.
7. Nell'elenco delle tracce, selezionare le tracce che si desidera importare.
8. Facoltativo: Se è stato selezionato solo un file, nella sezione **Intervallo** è possibile definire valori di **Inizio** e **Lunghezza** per importare solo una parte della traccia.
9. Nella sezione **Uscita** fare clic sull'icona della cartella e selezionare una posizione di uscita.

È inoltre possibile trascinare una o più tracce CD in una traccia montaggio audio.

10. Nella sezione **Uscita** fare clic sul campo del formato file e selezionare un formato file per i file audio importati.
 11. Fare clic su **Salva**.
-

RISULTATO

Le tracce vengono importate nella posizione specificata.

Ricerca dei nomi delle tracce su internet

È possibile cercare informazioni sui propri CD utilizzando il database FreeDb.

PREREQUISITI

È necessario essere connessi a Internet per utilizzare la funzione FreeDb.

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
 2. Selezionare **File > Importa**.
 3. Fare clic su **Importa CD audio**.
 4. Nella finestra dialogo **Importa CD audio**, selezionare **Rinomina tracce > Cerca i nomi delle tracce su internet (FreeDB)**.
-

Inviare i nomi delle tracce su internet

È possibile inviare le informazioni sul CD audio al database FreeDb.

PREREQUISITI

È necessario essere connessi a Internet per utilizzare la funzione FreeDb.

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa**.
3. Fare clic su **Importa CD audio**.
4. Nella finestra di dialogo **Importa CD audio**, rinominare ciascuna traccia.
5. Selezionare **Rinomina tracce > Invia i nomi delle tracce su internet (FreeDB)**.
6. Nella finestra di dialogo **Invia le informazioni sul CD**, riempire i campi di testo e inserire un indirizzo e-mail.

NOTA

L'indirizzo e-mail è necessario per comunicare eventuali errori di invio. Questa informazione non verrà in alcun caso salvata e archiviata.

Il database FreeDb non offre la possibilità di inserire diversi artisti o generi per le singole tracce. Se gli artisti cambiano da traccia a traccia, è possibile scrivere il titolo delle tracce come segue: `Titolo/Artista`

7. Fare clic su **OK**.
-

Modalità ultra-sicura

Capita talvolta che una piccola porzione di una traccia CD non venga recuperata correttamente, causando artefatti audio indesiderati. Questa eventualità varia a seconda della qualità dell'unità CD utilizzata. Per risolvere il problema, è possibile attivare la **modalità ultra-sicura** nelle opzioni della finestra di dialogo **Importa CD Audio**.

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare il numero di volte in cui ciascuna traccia CD viene letta con lo stesso risultato prima di venire salvata sul disco.

Conversione di tracce CD audio in un montaggio audio

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa**.
3. Fare clic su **Importa CD audio**.
4. Facoltativo: Nella finestra di dialogo **Importa CD audio**, scheda **Opzioni**, selezionare le informazioni che si intende estrarre dal CD audio in fase di conversione.
5. Decidere se convertire solo le tracce selezionate o tutte le tracce.
 - Per convertire solo le tracce selezionate, selezionare **Converti > Converti le tracce selezionate in montaggio audio**.
 - Per convertire tutte le tracce, selezionare **Converti > Converti tutte le tracce in montaggio audio**.

RISULTATO

Una volta terminata la conversione, i file importati vengono aperti nella finestra **Montaggio audio**.

WaveLab Exchange

È possibile utilizzare WaveLab Elements come editor esterno per Cubase Pro, Cubase Artist e Nuendo e viceversa.

IMPORTANTE

- WaveLab Exchange è disponibile solamente per Cubase Pro 8.5.10 o superiore, Cubase Artist 8.5.10 o superiore e Nuendo 7.1.20 o superiore.
- WaveLab Exchange supporta il formato file Wave.

WaveLab Elements come editor esterno per Cubase/Nuendo

È possibile aprire gli eventi di Cubase/Nuendo in WaveLab Elements. Questa funzione consente di utilizzare le funzionalità di editing di WaveLab Elements e di applicarle agli eventi di Cubase/Nuendo.

Ad esempio, le seguenti opzioni di editing sono disponibili esclusivamente in WaveLab Elements:

- Correzione degli errori audio
- Operazioni di editing e di processamento per i singoli canali
- Indicatori di analisi, analisi globale (raccomandazioni EBU R-128) e analisi delle frequenze in 3D
- RestoreRig
- MasterRig

Modifica degli eventi audio di Cubase/Nuendo in WaveLab Elements

PREREQUISITI

Aprire il proprio progetto di Cubase/Nuendo in Cubase /Nuendo.

PROCEDIMENTO

1. Nella **finestra progetto** di Cubase/Nuendo, selezionare l'evento audio che si desidera modificare in WaveLab Elements.
È anche possibile selezionare solamente una parte dell'evento audio utilizzando lo strumento **Selezione oggetto**.
2. Selezionare **Audio > Modifica in Wavelab**.
3. In WaveLab Elements, modificare l'evento audio.
4. Una volta terminate le operazioni di editing, fare clic su **Attiva un aggiornamento in Cubase/Nuendo** nella barra dei comandi.

RISULTATO

Le modifiche all'evento audio vengono applicate al progetto di Cubase/Nuendo.

Cubase/Nuendo come editor esterno per WaveLab Elements

Quando si lavora su un file audio o su una clip in WaveLab Elements, è possibile aprire in Cubase/Nuendo il relativo progetto. Questa funzione consente di correggere delle eventuali problematiche che dovessero emergere nel corso del mixaggio e correggerle direttamente nel file audio all'interno di Cubase/Nuendo.

Quando successivamente si va ad esportare il file audio in Cubase/Nuendo e si utilizza lo stesso nome file, il file audio o la clip vengono automaticamente aggiornati in WaveLab Elements.

Preparazione di un progetto di Cubase/Nuendo per WaveLab Exchange

PROCEDIMENTO

1. In Cubase/Nuendo, aprire il progetto che si desidera preparare per WaveLab Exchange.
 2. Selezionare **File > Esporta > Mixdown audio**.
 3. Nella finestra di dialogo **Esporta mixdown audio**, specificare un nome file e un percorso.
 4. Nel menu a tendina **Formato file**, selezionare **File Wave** o **File Wave 64**.
 5. Attivare l'opzione **Inserisci informazioni iXML**.
 6. Fare clic su **Esporta**.
-

Modifica dei file audio in Cubase/Nuendo

PREREQUISITI

Il progetto di Cubase/Nuendo è stato preparato per WaveLab Exchange.

PROCEDIMENTO

1. In WaveLab Elements, aprire il file audio nell'**Editor audio**.
Una linea gialla sopra la scheda file indica che il file è stato renderizzato in Cubase/Nuendo.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Sorgente**, fare clic su **Modifica progetto**.
Si apre il progetto di Cubase/Nuendo contenente i file audio.
4. In Cubase/Nuendo, apportare le modifiche desiderate al file audio.
5. Selezionare **File > Esporta > Mixdown audio**.
6. Nella finestra di dialogo **Esporta mixdown audio**, attivare l'opzione **Inserisci informazioni iXML**.

IMPORTANTE

Non modificare il nome e il percorso del file.

7. Fare clic su **Esporta**.
-

LINK CORRELATI

[Preparazione di un progetto di Cubase/Nuendo per WaveLab Exchange](#) a pag. 251
[Scheda Colori](#) a pag. 54

Podcast

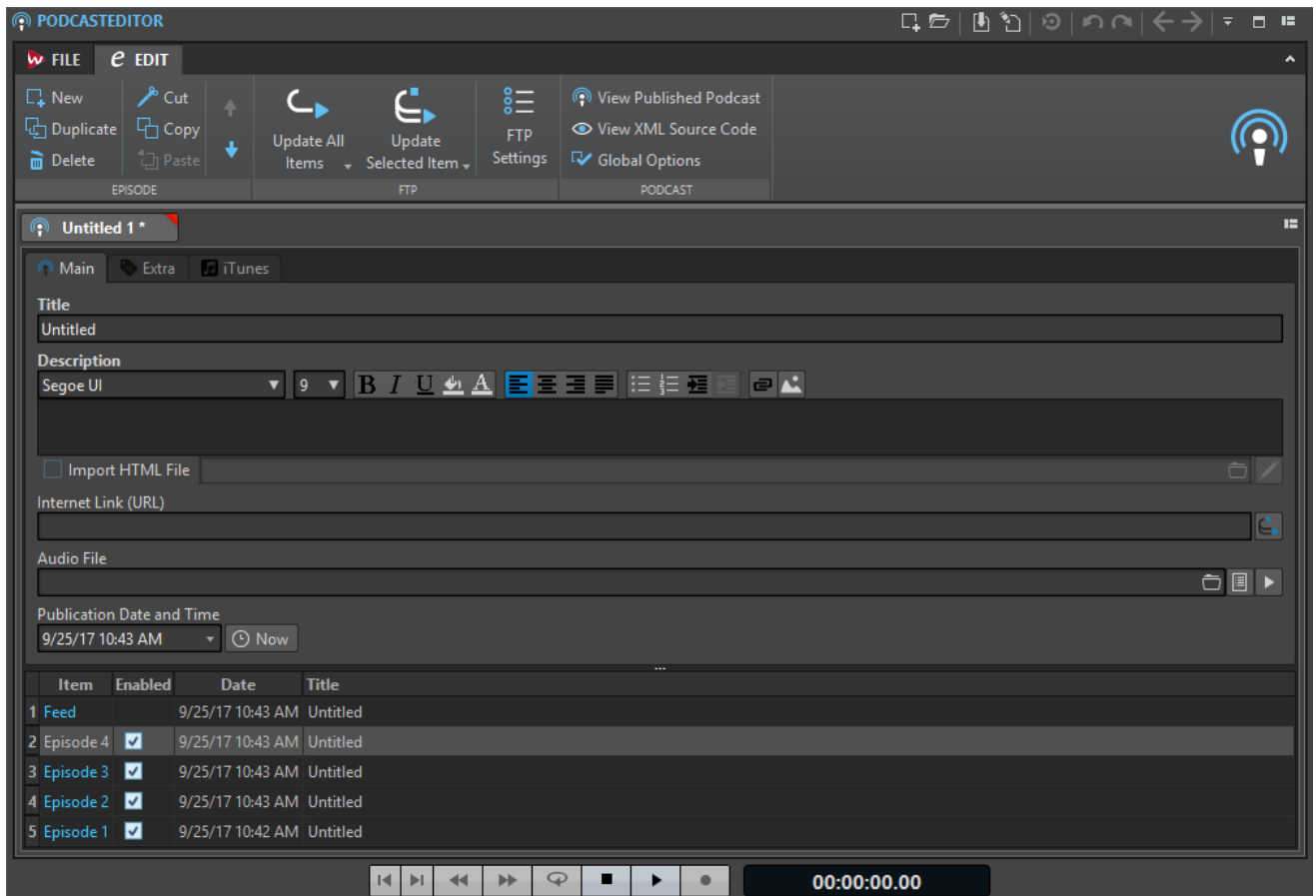
Il podcasting è un metodo di distribuzione dei file multimediali su internet utilizzato ad esempio per la riproduzione su dispositivi mobili e personal computer.

Un podcast può essere scaricato automaticamente tramite un software in grado di leggere dei feed RSS. RSS (Really Simple Syndication) è uno standard per la distribuzione di notizie e altre informazioni tramite Internet. Un feed di notizie RSS invia brevi messaggi su un argomento specifico da uno specifico sito web. Per leggere i messaggi, l'utente deve utilizzare un programma in grado di monitorare feed multipli e scaricare i nuovi messaggi su base regolare. Può essere ad esempio utilizzato un lettore speciale di feed su un browser internet.

Un podcast è un feed RSS che include un contenuto di dati come file audio o video. Ad esempio la visualizzazione di quali nuovi episodi vengono rilasciati regolarmente. I formati di file .mp4a, .mp3 e .ogg sono i più comuni per i podcast.

Editor dei podcast

L'**Editor dei podcast** è suddiviso in due pannelli. Il pannello superiore consente di visualizzare le informazioni per il feed o per un episodio, a seconda dell'elemento selezionato nell'elenco seguente. Qui è possibile aggiungere file, collegamenti Internet o informazioni di testo al feed del podcast e ai relativi episodi. Il pannello inferiore consente di visualizzare un elenco degli elementi di base del feed e di tutti gli episodi inclusi nel podcast.



Sezione Episodio

Nella sezione **Episodio**, è possibile creare, eliminare e spostare i singoli episodi di un podcast.

Nuovo

Consente di aggiungere un nuovo episodio senza titolo.

Duplica

Consente di aggiungere un nuovo episodio copiando tutte le informazioni dall'episodio esistente a quello nuovo.

Elimina

Consente di eliminare l'episodio selezionato. In alternativa, è possibile escludere un episodio dal podcast disattivando la casella **Abilitato**.

Taglia/Copia/Incolla

Consente di tagliare, copiare e incollare l'episodio selezionato.

Sposta verso l'alto/Sposta verso il basso

Consente di spostare l'episodio selezionato di una posizione verso l'alto o verso il basso nell'elenco. In alternativa, utilizzare la funzione di trascinarsi e rilasciare.

Sezione FTP

Nella sezione **FTP** è possibile definire la posizione in cui il podcast sarà caricato tramite FTP.

Aggiorna tutti gli elementi

Consente di caricare/aggiornare il file del podcast XML sul server FTP. Questa funzione consente inoltre di caricare tutti i file multimediali associati, ma solo se

questi non sono ancora disponibili sul server FTP. Questa è la funzione più utilizzata per caricare e aggiornare il podcast.

Aggiorna l'elemento selezionato

Consente di caricare/aggiornare il file del podcast XML sul server FTP. Consente inoltre di caricare il file multimediale dell'elemento selezionato, ma solo se non è ancora disponibile sul server FTP.

Carica/Sostituisci tutti gli elementi sull'FTP

È una funzione analoga alla precedente, ma carica/sostituisce sempre tutti i file multimediali appartenenti all'elemento. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

Carica/Sostituisci gli elementi selezionati

È una funzione analoga alla precedente, ma carica/sostituisce sempre il file multimediale dell'elemento selezionato nell'elenco. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

Impostazioni FTP

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni FTP** che consente di modificare le impostazioni dell'FTP relative a questo podcast.

Sezione Podcast

Visualizza il podcast pubblicato

Consente di aprire il podcast (tramite l'URL specificato nelle impostazioni del sito FTP) utilizzando il browser di default.

Visualizza il codice XML sorgente

Consente di aprire un editor XML per visualizzare il codice sorgente del podcast.

Opzioni globali

Consente di modificare il ridimensionamento automatico delle immagini, di impostare un fuso orario sulla base del Greenwich Mean Time e di specificare il percorso dell'editor HTML.

Scheda Principale

Nella scheda **Principale**, è possibile assegnare dei parametri al proprio podcast. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi. Le etichette di campo in grassetto contrassegnano i campi obbligatori.

Titolo

Consente di impostare il titolo del feed, ad esempio l'argomento del proprio podcast.

Descrizione

Offre uno spazio in cui inserire un'ulteriore descrizione del contenuto del feed.

Importa file HTML (disponibile solo per gli episodi)

Consente di ricercare un documento HTML sostitutivo della descrizione.

Link internet (URL)

Il collegamento principale del feed visualizzato dall'utente. Utilizzare tale collegamento per indirizzare gli utenti verso un sito web correlato al feed. Facendo clic sull'icona del mondo, si apre l'URL specificato nel browser Internet di default.

File Audio (disponibile solo per gli episodi)

Consente di impostare il percorso del file audio che si desidera aggiungere all'episodio. Il file audio può essere di qualsiasi formato supportato dal lettore multimediale del browser. Un file .MP3 garantisce la massima compatibilità. Fare clic

sull'icona per elencare i file audio già aperti in WaveLab Elements. Selezionarne uno per l'episodio.

In alternativa, è possibile trascinare l'icona di elenco di un file audio nel pannello dei file audio. Fare clic sull'icona di riproduzione per aprire il file specificato nel lettore o nel visualizzatore multimediale di default del proprio sistema per riprodurre un'anteprima o a scopo di verifica.

Immagine (disponibile solo per feed)

In base agli standard RSS, questa immagine non deve essere più grande di 144 x 400 pixel, in modo che possa essere automaticamente ridimensionata. Se si fa clic sull'icona dell'immagine, l'immagine specificata si apre nel visualizzatore di immagini predefinito del proprio sistema.



Icona dell'immagine

Data e ora di pubblicazione

Consente di impostare la data e l'ora di pubblicazione del feed o dell'episodio. Facendo clic sul pulsante **Adesso**, vengono trasferite data e ora correnti del proprio sistema.

Come l'episodio più recente (disponibile solo per i feed)

Se questa opzione è attivata, la data e l'ora dell'episodio più recente vengono assegnate automaticamente.

Scheda Extra

Nella scheda **Extra**, è possibile assegnare dei parametri al proprio podcast. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi.

Per un feed sono disponibili i seguenti parametri:

- Webmaster (indirizzo e-mail)
- Editor (indirizzo e-mail)
- Copyright
- Categoria
- Dominio relativo (URL)
- Lingua
- Frequenza di aggiornamento
- Salta ore (da 0 a 23, separate da una virgola)
- Tempo di vita (numero di minuti)

Per un episodio sono disponibili i seguenti parametri:

- Autore (indirizzo e-mail)
- Commenti (URL)
- Categoria
- Dominio relativo (URL)
- Titolo
- Dominio originale (URL)

Scheda iTunes

Nella scheda **iTunes** è possibile attivare l'estensione iTunes, che consente di specificare informazioni aggiuntive sul feed e sull'episodio. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi.

Per un feed sono disponibili i seguenti parametri:

- Sottotitolo
- Indice
- Categorie
- Parole chiave (separate da una virgola)
- Autore
- Nome del proprietario
- Immagine
- Nuovo URL del feed
- Nascondi in iTunes
- Contenuti espliciti

Per un episodio sono disponibili i seguenti parametri:

- Sottotitolo
- Indice
- Parole chiave (separate da una virgola)
- Autore
- Durata
- Nascondi in iTunes
- Contenuti espliciti

Opzioni globali dei podcast

Alcune opzioni supplementari sono valide per tutte le schede dell'**Editor dei podcast**.

- Per aprire la finestra di dialogo **Opzioni globali dei podcast**, aprire l'**Editor dei podcast**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Opzioni globali**.

Ridimensionamento immagini automatico (non per iTunes)

Definisce cosa fare se le immagini specificate superano la dimensione massima consentita dallo standard RSS. Se le immagini necessitano di ridimensionamento, le immagini originali sull'hard disk non verranno modificate.

Compensazione oraria con GMT (Greenwich Mean Time)

Le date e gli orari visualizzati sono locali. Se il proprio sistema è stato configurato correttamente, WaveLab Elements modificherà automaticamente la compensazione del tempo in relazione al GMT. Tuttavia, se si desidera che l'ora e la data siano relativi a una zona oraria differente, è possibile regolare il relativo valore con questa opzione.

Editor HTML

Consente di impostare il percorso per l'editor HTML esterno che viene lanciato quando si fa clic sul pulsante penna nella sezione **Importa file HTML**.

Creazione di un podcast

Sono disponibili diversi modi per creare un nuovo feed o episodio di un podcast.

- Per creare un nuovo podcast, selezionare **File > Nuovo** e fare clic su **Crea podcast**.
- Per aggiungere un nuovo episodio senza titolo a un podcast, nell'**Editor dei podcast** selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Nuovo**.

- Per aggiungere un file audio all'episodio selezionato, selezionare la scheda **Principale**, fare clic sul campo **File audio** e selezionare l'opzione **Seleziona il file utilizzando il selettore standard**. Selezionare quindi il file audio desiderato nel browser dei file e fare clic su **Apri**. È possibile anche trascinare un file audio dalla finestra **Browser dei file** al campo **File audio**.
- Per duplicare l'episodio selezionato, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Duplica**. Questo aggiunge un nuovo episodio e copia tutte le informazioni dall'episodio esistente su quello nuovo.

Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un podcast

Per poter caricare un podcast sul proprio server FTP, è necessario inserire prima i dettagli del server FTP.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor dei podcast**, selezionare la scheda **Modifica**.
 2. Nella sezione **Podcast**, fare clic su **Impostazioni FTP**.
 3. Nella finestra di dialogo **Impostazioni FTP**, inserire i seguenti dettagli:
 - I dettagli di accesso per il server FTP.
 - Il percorso relativo e il nome del file del podcast (estensione `.xml`).
 - L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso per il feed.
 4. Fare clic su **OK**.
-

Pubblicazione dei podcast

È possibile caricare un podcast da WaveLab Elements al proprio server FTP.

PREREQUISITI

Definire le impostazioni FTP all'interno di WaveLab Elements.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor dei podcast**, selezionare la scheda **Modifica**.
 2. Nella sezione **FTP**, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - Aggiorna tutti gli elementi
 - Aggiorna l'elemento selezionato
 - Carica/Sostituisci tutti gli elementi sull'FTP
 - Carica/Sostituisci gli elementi selezionati
 3. Nella finestra di dialogo **Impostazioni FTP**, verificare se le impostazioni FTP sono corrette e fare clic su **OK**.
-

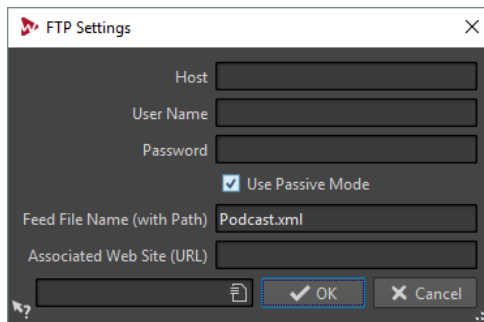
RISULTATO

Il podcast viene caricato sul proprio sito FTP.

Finestra di dialogo Impostazioni FTP

Nella finestra di dialogo **Impostazioni FTP** è possibile gestire tutte le informazioni necessarie per il processo di caricamento del podcast.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni FTP**, aprire l'**Editor dei podcast**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Impostazioni FTP**.



Host

Il nome dell'host o l'indirizzo IP del server FTP.

Nome utente

Il nome di accesso per il proprio server FTP.

Password

La password di accesso.

Usa la modalità passiva

Lasciare questa opzione attivata e modificarla solamente se si dovessero riscontrare dei problemi con la connessione FTP.

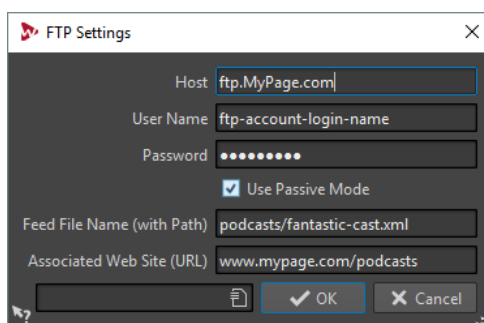
Nome del file di Feed (con percorso)

Il nome del file del podcast visualizzato sul proprio server FTP (estensione `.xml`), incluso il relativo percorso. Il nome del file e il percorso sono parte dell'indirizzo Internet pubblico finale del podcast, perciò si consiglia di evitare nomi lunghi.

Sito web associato (URL)

L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso del feed.

Esempio di impostazioni FTP



- L'indirizzo dell'host FTP è «ftp.MyPage.com», l'indirizzo del sito web pubblico è «www.MyPage.com».
- L'impostazione del nome del file del feed è «podcasts/fantastic-cast.xml», l'impostazione del sito Web associato è «www.MyPage.com/podcasts».
- I file multimediali del podcast saranno caricati sul server FTP all'indirizzo «ftp.MyPage.com/podcasts».
- Il file del podcast stesso e l'indirizzo Internet da distribuire saranno reperibili all'indirizzo «www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml».

Ciascun podcast salva le informazioni complete relative al proprio sito FTP. È anche possibile salvare e richiamare dei preset di siti FTP utilizzando le funzioni **Preset** nella parte inferiore della finestra di dialogo.

Verifica dei podcast

Dopo aver creato e pubblicato un podcast, è possibile verificare se l'upload è stato eseguito correttamente.

- Per visualizzare i contenuti del file XML del feed nel proprio editor XML di default, aprire l'**Editor dei podcast**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Visualizza il codice XML sorgente**.
- Per aprire il proprio browser internet di default e ricevere il podcast appena pubblicato da internet, aprire l'**Editor dei podcast**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Visualizza il podcast pubblicato**.

Personalizzazione

Personalizzare significa configurare le impostazioni in modo da gestire il comportamento e l'aspetto del programma secondo le proprie preferenze.

Personalizzazione della finestra della forma d'onda e della finestra di montaggio

È possibile configurare la finestra della forma d'onda/di montaggio, definendo i colori di forme d'onda, sfondo, linee del cursore, ecc., nonché modificando l'aspetto del righello e altri dettagli della finestra.

La personalizzazione può essere eseguita nei seguenti modi:

- Modificando lo stile di default.
- Assegnando diversi stili, in base a condizioni specifiche. Ad esempio, un tipo specifico di file o uno specifico nome file.

Assegnazione di colori personalizzati alla finestra della forma d'onda o di montaggio

PROCEDIMENTO

1. A seconda che si desideri personalizzare i colori della finestra della forma d'onda o della finestra di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per la finestra della forma d'onda, selezionare **File > Preferenze > File audio** e selezionare la scheda **Stile**.
 - Per la finestra di montaggio, selezionare **File > Preferenze > Montaggi audio** e selezionare la scheda **Stile**.
 2. Selezionare la parte che si desidera colorare dall'elenco **Parti**.
 3. Specificare un colore mediante il selettore dei colori o i campi RGB.
-

Assegnazione di colori personalizzati in base alle condizioni

È possibile applicare automaticamente diversi schemi di colore a clip differenti, in base ai relativi nomi o alle proprietà dei rispettivi file audio.

IMPORTANTE

Se si ridefiniscono i colori, prestare attenzione a non scegliere colori che potrebbero provocare la sparizione di altri elementi.

PROCEDIMENTO

1. A seconda che si desideri personalizzare i colori della finestra della forma d'onda o della finestra di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
 - Per la finestra della forma d'onda, selezionare **File > Preferenze > File audio** e selezionare la scheda **Stile**.
 - Per la finestra di montaggio, selezionare **File > Preferenze > Montaggi audio** e selezionare la scheda **Stile**.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nelle **Preferenze dei file audio**, selezionare una delle opzioni **Condizionale** dal menu a tendina nella parte superiore della finestra di dialogo.
 - Nelle **Preferenze dei montaggi audio**, nell'elenco **Parti**, selezionare una delle voci **Personalizzate**.
 3. Specificare un colore mediante il selettore dei colori o i campi RGB.
 4. Nella sezione **Questo stile viene usato se si applicano queste condizioni**, specificare le condizioni.
 5. Fare clic su **OK**.
-

Copia delle impostazioni dei colori

È possibile copiare le impostazioni del colore di una parte o di tutte le parti di uno schema di colori personalizzato.

- Per copiare un'impostazione del colore, scegliere la parte da cui si desidera copiare il colore e selezionare **Copia colore**. Quindi, scegliere la parte in cui copiare il colore e selezionare **Incolla**.
- Per copiare tutte le impostazioni di colore personalizzate, trascinare il nome di un'impostazione di colore personalizzata in un altro nome di colore personalizzato e fare clic su **OK**.

Personalizzazione delle scorciatoie

In WaveLab Elements è possibile controllare molte funzioni tramite le scorciatoie per velocizzare il flusso di lavoro. È possibile modificare le scorciatoie esistenti e crearne di nuove.

La maggior parte delle scorciatoie sono limitate a uno specifico editor, il che significa che è possibile riutilizzare la stessa combinazione di scorciatoie in editor diversi. L'unica eccezione è rappresentata dalla **Sezione Master**, in cui tutte le scorciatoie sono valide per l'intera applicazione.

Le scorciatoie nelle sezioni **Navigazione (tastierino numerico)** e **Comandi di vista e navigazione** della scheda **Scorciatoie** sono dedicate alla navigazione in WaveLab Elements.

Le scorciatoie che non possono essere modificate sono evidenziate in grigio. Le scorciatoie create dall'utente sono visualizzate in blu nell'editor.

È possibile creare una nuova scorciatoia specificando una sequenza di tasti composta da uno fino a quattro tasti, da premere in un ordine specifico per eseguire l'operazione desiderata.

LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie](#) a pag. 263

Comandi da tastiera indicizzati

I comandi da tastiera indicizzati consentono di saltare a specifiche posizioni all'interno del proprio progetto, ad esempio a un marker specifico o a uno slot della **Sezione Master**.

I comandi da tastiera indicizzati disponibili sono elencati nella scheda **Scorciatoie**, della sezione **Navigazione (tastierino numerico)**.

Command Name	Key Sequence
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	

- Per attivare un comando da tastiera indicizzato, digitare il numero dell'elemento al quale si desidera saltare e premere il tasto corrispondente sulla tastiera.

ESEMPIO

Per saltare al quinto marker nella finestra di ricerca file, premere **5** sulla tastiera, quindi premere **M**.

Per saltare alla decima scheda file, premere **10** sulla tastiera, quindi premere **F**.

LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie](#) a pag. 263

Modifica delle scorciatoie

È possibile visualizzare l'elenco di tutte le scorciatoie nella finestra di dialogo **Scorciatoie**, quindi modificare e definire le scorciatoie nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**.

La scheda **Scorciatoie** fornisce un set di comandi diverso per ciascun menu o finestra di dialogo.

- Per aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**.
- È possibile definire una scorciatoia da tastiera per comando. Ogni scorciatoia può essere composta da una sequenza di massimo quattro pressioni di tasti.
- Per riportare alcuni o tutti i tipi di scorciatoie alle impostazioni di fabbrica, utilizzare il pulsante **Reinializza**.

Definizione delle sequenze di tasti

È possibile definire delle sequenze di tasti per una tastiera.

PREREQUISITI

Sui computer Mac, i comandi per i menu principali devono essere costituiti da un singolo tasto.

Quando si utilizzano più comandi di pressione di tasto, assicurarsi che i comandi da tastiera non interferiscano gli uni con gli altri. Ad esempio, quando si ha una scorciatoia **Shift+L**, M e se ne definisce un'altra come **Shift+L**, questa seconda scorciatoia non ha alcun effetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**.

2. Nell'elenco dei comandi, selezionare il comando per il quale si desidera definire una sequenza di tasti e fare clic su **Modifica le scorciatoie** o fare doppio-clic sulla colonna **Sequenza di tasti** del comando corrispondente.
 3. Nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, fare clic nei campi **Tasto premuto** e premere i pulsanti che si desidera utilizzare come sequenza di tasti.
 4. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Quando vengono quindi premuti i tasti/pulsanti specificati nella finestra di dialogo, viene eseguita l'operazione corrispondente. Le pressioni di tasti devono essere eseguite una dopo l'altra.

LINK CORRELATI

[Scheda Dispositivi di controllo remoto](#) a pag. 11

Creazione di un elenco di tutte le scorciatoie

È possibile generare un file HTML o stampare un elenco contenente tutte le scorciatoie.

PREREQUISITI

Se si desidera stampare l'elenco, assicurarsi che una stampante sia collegata al sistema.

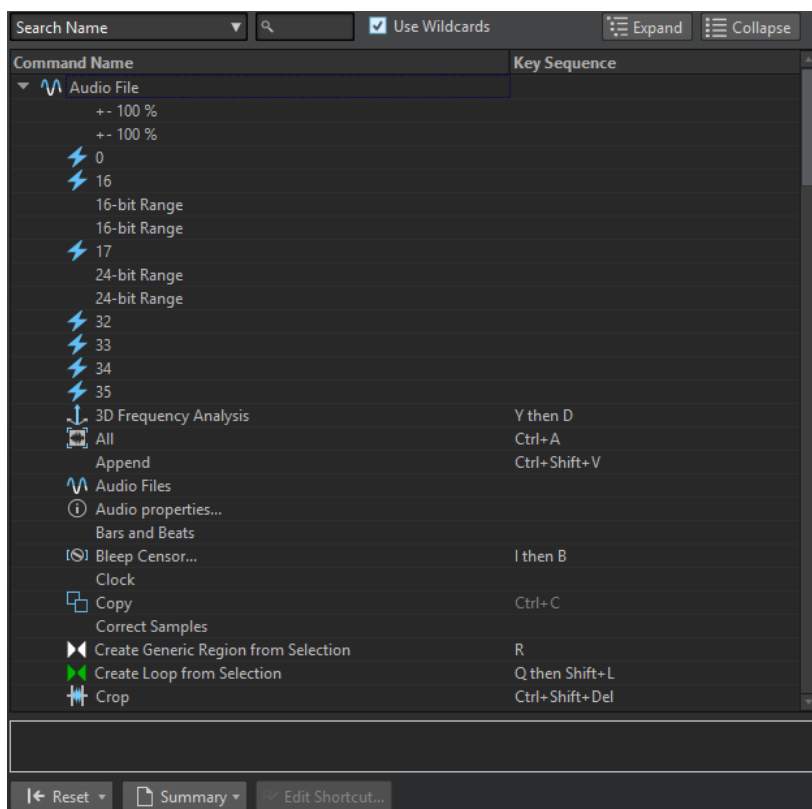
PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**.
 2. Fare clic su **Indice** e selezionare una delle seguenti opzioni:
 - Per aprire la finestra di dialogo **Anteprima di stampa**, dalla quale stampare l'elenco di tutte le scorciatoie, selezionare **Anteprima di stampa**. Perché l'opzione **Anteprima di stampa** sia disponibile, è necessario che sia collegata una stampante.
 - Per aprire l'elenco di tutte le scorciatoie in formato file HTML nel browser standard, selezionare **Rapporto HTML**.
-

Scheda Scorciatoie

Questa scheda consente di personalizzare le scorciatoie per WaveLab Elements. Viene qui mostrato un elenco delle scorciatoie assegnate per i comandi e per le opzioni dei menu di WaveLab Elements.

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



Menu a tendina di ricerca

Consente di selezionare la parte dell'elenco dei comandi in cui viene eseguita la ricerca.

Campo di ricerca

Consente di cercare un comando.

Utilizza i metacaratteri

Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare i metacaratteri «*» e «?».

«*» sostituisce zero o più caratteri, mentre «?» sostituisce un carattere qualsiasi.

Ad esempio, se è selezionata l'opzione **Ricerca per scorciatoia da tastiera**, digitare «*» per visualizzare tutti i comandi che sono già associati a una scorciatoia.

Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

Elenco dei comandi

Consente di visualizzare tutti i comandi e le relative scorciatoie.

Reinizializza

Consente di riportare i comandi alle impostazioni predefinite.

Indice

Consente di aprire un menu in cui è possibile generare un elenco di tutti i comandi e delle relative scorciatoie in formato HTML o pronto per la stampa.

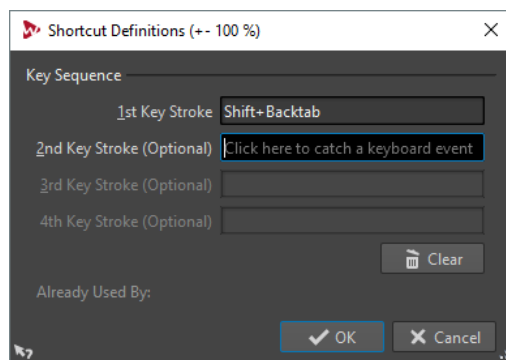
Modifica le scorciatoie

Consente di aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie** in cui è possibile modificare la scorciatoia per il comando selezionato.

Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie

Questa finestra di dialogo consente di definire delle scorciatoie personalizzate per una particolare funzione.

- Per aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**.



Sequenza di tasti

1° tasto premuto

Consente di selezionare il primo tasto di una sequenza che comprende fino a quattro tasti. Impostare il focus sul campo del tasto premuto, quindi premere la combinazione di tasti desiderata. Se non viene visualizzato nulla, un tasto non è consentito in questo contesto.

2°/3°/4° tasto premuto (opzionale)

Consente di selezionare dei tasti aggiuntivi che devono essere utilizzati per eseguire il comando. Il comando verrà eseguito solo se questi eventi tasto avvengono dopo il primo.

Cancel

Consente di eliminare tutti i campi evento tasto.

Personalizzazione delle barre dei comandi

È possibile nascondere o visualizzare i singoli pulsanti delle barre dei comandi. In questo modo la personalizzazione delle barre dei comandi viene eseguita rimuovendo i comandi non desiderati.

PROCEDIMENTO

1. In una finestra degli strumenti utility, aprire il menu e selezionare **Personalizza la barra dei comandi**.
 2. Per mostrare un comando specifico nella barra dei comandi, attivare la casella di controllo nella colonna **Barra** per il comando corrispondente.
 3. Fare clic su **OK**.
-

Organizzazione dei plug-in

WaveLab Elements è fornito con numerosi plug-in ed è possibile aggiungerne altri. Per ottenere una panoramica dei plug-in che sono rilevanti per il proprio progetto, è possibile organizzare i plug-in in gruppi.

Nella scheda **Organizza** della finestra di dialogo **Preferenze dei plug-in**, è possibile specificare la modalità di visualizzazione dei plug-in nei menu del programma. Nell'elenco dei plug-in, sono disponibili delle sotto cartelle che rappresentano i gruppi di plug-in.

Inizialmente, i plug-in sono organizzati per fornitore, categoria, plug-in preferiti e plug-in utilizzati di recente.

Se le versioni a 32 bit e a 64 bit di WaveLab Elements sono utilizzate sullo stesso sistema, le relative impostazioni vengono condivise. Un'eccezione a questa regola è riscontrabile nelle seguenti opzioni delle **Preferenze dei plug-in**:

- **Cartelle dei plug-in VST aggiuntive**
- **Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle**

Questo perché i plug-in a 32 bit non possono essere utilizzati in WaveLab Elements a 64 bit e viceversa.

LINK CORRELATI

[Preferenze dei plug-in](#) a pag. 268

Disattivare i plug-in

I plug-in possono essere disattivati, ad esempio nel caso in cui non si intende utilizzarne alcuni specifici in WaveLab Elements.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
2. Selezionare la scheda **Organizza**.
3. Nell'elenco dei plug-in, individuare il plug-in che si desidera disattivare.
4. Disattivare la casella di controllo per il plug-in. Quando si selezionano più plug-in, è possibile disattivarli tutti con un solo clic.
 - Per disattivare il plug-in dai menu di selezione dei plug-in, disattivare la casella di controllo nella colonna **Effetto**.
 - Per disattivare il plug-in nel pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering** della **Sezione Master**, disattivare la casella di controllo nella colonna **Fin/Dith**.
 - Per disattivare il plug-in nel pannello **Processamento della riproduzione** della **Sezione Master**, disattivare la casella di controllo nella colonna **Riproduzione**.
 - Per disattivare un plug-in quando una clip non è in corso di esecuzione, disattivare la casella di controllo nella colonna **Din**.
Questa funzione consente di preservare la potenza dei DSP quando si utilizzano dei plug-in hardware.

Aggiunta di plug-in al menu dei preferiti

È possibile aggiungere plug-in in uso regolarmente al menu **Preferiti** del menu di selezione dei plug-in.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
2. Selezionare la scheda **Organizza**.
3. Nell'elenco dei plug-in, individuare il plug-in che si desidera aggiungere ai preferiti.
4. Attivare la casella di controllo per il plug-in corrispondente nella colonna **Preferiti**.



Preferiti

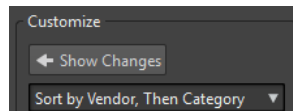
NOTA

Se il menu **Preferiti** è vuoto, non viene visualizzato nei menu di selezione dei plug-in.

Personalizzazione dei gruppi di plug-in

È possibile personalizzare l'aspetto e l'ordine dei plug-in nella scheda **Organizza** delle **Preferenze dei plug-in**.

- Per aggiornare l'albero di visualizzazione, fare clic sul pulsante **Visualizza le modifiche**.



- Le etichette delle categorie che sono utilizzate per creare la gerarchia vengono fornite dai produttori dei plug-in. Per modificare il nome della categoria, raggiungere la tabella **Rinomina Categoria**, fare clic sulla colonna **Originale** e selezionare la categoria che si desidera rinominare. Fare quindi clic sulla colonna **Modificato** e immettere un nuovo nome.
- Per modificare l'ordine dei gruppi di plug-in, selezionare se eseguire l'ordinamento per categoria o per fornitore nel menu di ordinamento della sezione **Personalizza**. Se un plug-in non contiene il nome del fornitore o una categoria, viene utilizzato come nome del fornitore o categoria il nome della cartella sul disco in cui si trova il plug-in, a condizione che non si tratti della cartella radice dei plug-in VST.
- Per raggruppare tutti i plug-in che iniziano con lo stesso prefisso in un sotto menu, attivare **Crea dei sotto menu sulla base dei prefissi** e specificare il numero di plug-in che devono iniziare con lo stesso prefisso. Se viene raggiunto questo numero viene creato un sotto menu.
- Per raggruppare i plug-in in un unico sotto menu anche se il numero è inferiore a un valore specificato, attivare **Comprimi la gerarchia** e specificare il valore soglia. Una struttura viene appiattita a un singolo sotto menu se il numero è inferiore alla soglia. Questo impedisce di avere dei sotto menu di piccole dimensioni.
- Per attivare la categoria **Utilizzati di recente**, attivare l'opzione **Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente** e specificare il numero massimo di plug-in utilizzati di recente da visualizzare in questa categoria.
- È possibile rendere la categoria **Utilizzati di recente** globale per tutte le posizioni o indipendente per ciascun contesto, ad esempio per la **Sezione Master**, per una traccia di un montaggio audio, o per una clip di un montaggio audio. Per rendere la categoria **Utilizzati di recente** indipendente per ciascun contesto, attivare l'opzione **Menu indipendenti dei plug-in utilizzati di recente**.

LINK CORRELATI

[Preferenze dei plug-in](#) a pag. 268

Aggiunta di ulteriori plug-in VST

È possibile specificare delle cartelle in cui possono trovarsi plug-in VST aggiuntivi. Questo è utile se sono in uso dei plug-in VST di terze parti che non si desidera salvare nella cartella VST standard.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
 2. Selezionare la scheda **Generale**.
 3. Nella sezione **Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (specifiche per WaveLab)**, fare clic sull'icona della cartella e individuare la cartella che contiene i plug-in VST che si desidera aggiungere.
-

Esclusione di plug-in

È possibile specificare un elenco di plug-in che non saranno aperti da WaveLab Elements.

PROCEDIMENTO

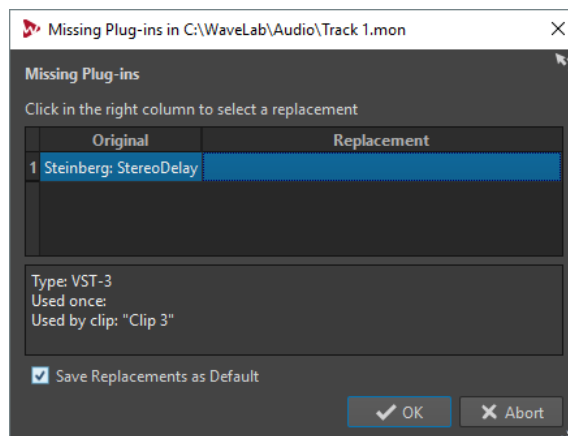
1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
 2. Selezionare la scheda **Generale**.
 3. Nella sezione **Non caricare i seguenti plug-in**, digitare il nome del plug-in che non si desidera aprire:
 - Inserire il nome esatto del file, senza percorso ed estensione del file.
 - Inserire un nome per riga.
 - Se si inserisce il carattere «*» prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.
-

Sostituzione di plug-in mancanti

Quando si apre un montaggio audio e alcuni plug-in per tracce o clip risultano mancanti, è possibile selezionare altri plug-in per sostituire quelli non trovati.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Plug-in mancanti**, fare clic su **Sostituto** e selezionare un sostituto per il plug-in visualizzato nella colonna **Originale**.



2. Se si desidera utilizzare da qui in avanti il nuovo plug-in, attivare l'opzione **Salva i sostituti come default**.
 3. Fare clic su **OK**.
-

Preferenze dei plug-in

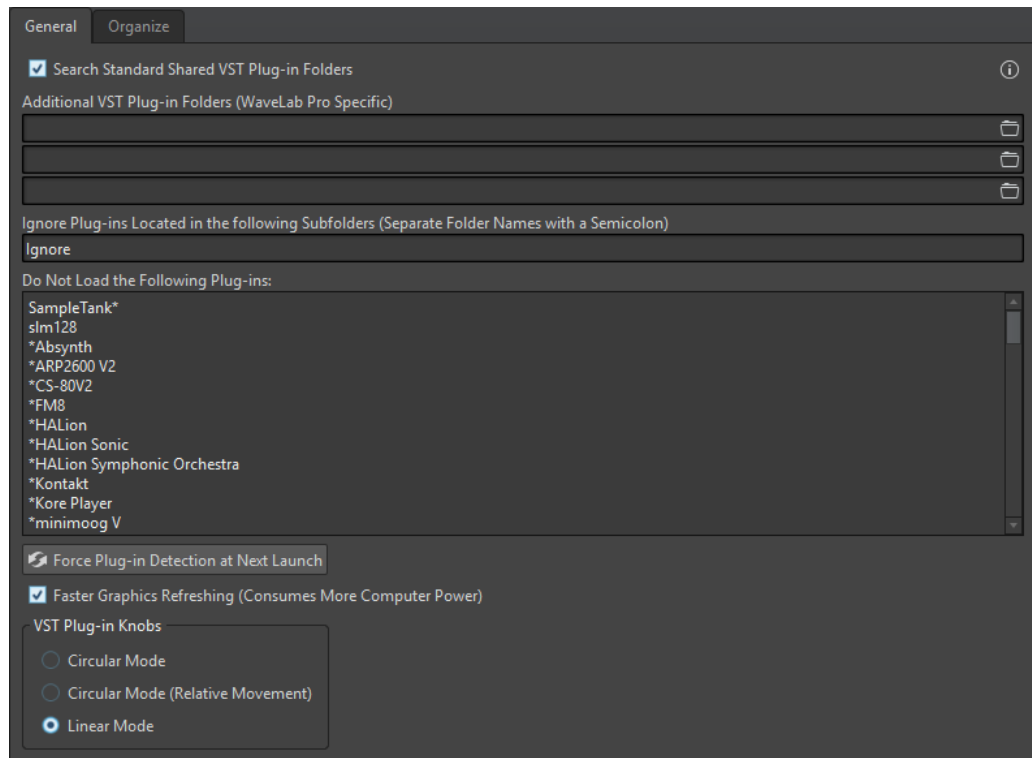
In questa scheda, è possibile accedere a una serie di opzioni per la gestione dei plug-in VST.

È possibile specificare dove WaveLab Elements deve cercare i plug-in VST e quali di questi devono essere ignorati. Si può inoltre decidere in che modo i potenziometri dei plug-in VST rispondono alle azioni del mouse e con quale frequenza viene aggiornata la visualizzazione grafica.

Se si utilizza la propria struttura dei file personalizzata per organizzare e salvare i plug-in VST, questa finestra di dialogo consente di avere il pieno controllo su quali plug-in vengono caricati e su quali vengono invece ignorati. Questa funzionalità è utile se si desidera disattivare un particolare plug-in o per ignorare i plug-in che non si intende utilizzare con WaveLab Elements.

- Per aprire le **Preferenze dei plug-in**, selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.

Scheda Generale



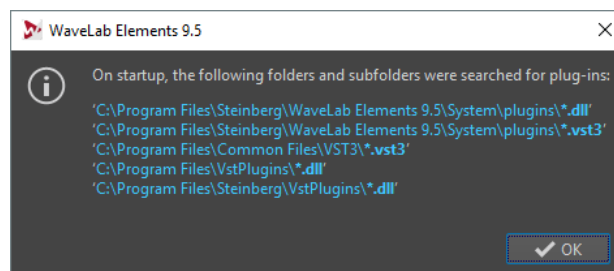
Cerca le cartelle condivise standard dei plug-in VST

Se questa opzione è attivata, WaveLab Elements cerca i plug-in VST nelle cartelle dei plug-in VST di default.

Informazioni relative alle cartelle cercate



Fare clic sull'icona info per vedere in quali cartelle WaveLab Elements ha effettuato la ricerca dei plug-in quando è stato avviato il programma. Se non è stato possibile trovare un particolare plug-in all'interno di WaveLab Elements, questa funzione consente ad esempio di determinare se è stata specificata la cartella corretta.



Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (specifico per WaveLab Elements)

Consente di specificare delle cartelle aggiuntive in cui è possibile trovare i plug-in VST.

Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle (separare i nomi delle cartelle con un punto e virgola)

Consente di specificare i nomi delle cartelle che WaveLab Elements deve ignorare durante la ricerca di plug-in VST.

Non caricare i seguenti plug-in

Consente di specificare i plug-in non aperti da WaveLab Elements. Inserire i nomi dei file, senza percorso ed estensione del file. Scrivere ogni plug-in in una nuova riga.

Se si inserisce il carattere * prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.

Forza l'individuazione dei plug-in al lancio successivo

Consente di analizzare i plug-in al successivo avvio di WaveLab Elements. Per ridurre il tempo di avvio di WaveLab Elements, i plug-in non vengono analizzati a ogni avvio di WaveLab Elements. Tuttavia, WaveLab Elements mantiene un elenco di plug-in e lo aggiorna automaticamente quando viene rilevata una modifica di dimensioni o date.

Conserva i plug-in in memoria fino alla chiusura di WaveLab Elements

Se questa opzione è attivata, i plug-in vengono conservati in memoria anche quando non sono più in uso. In questo modo i plug-in vengono riaperti in maniera più rapida. Tuttavia, se si utilizzano molti plug-in, dopo un periodo di tempo specifico potrebbe essere utilizzato un quantitativo troppo elevato di memoria, provocando un rallentamento dell'applicazione.

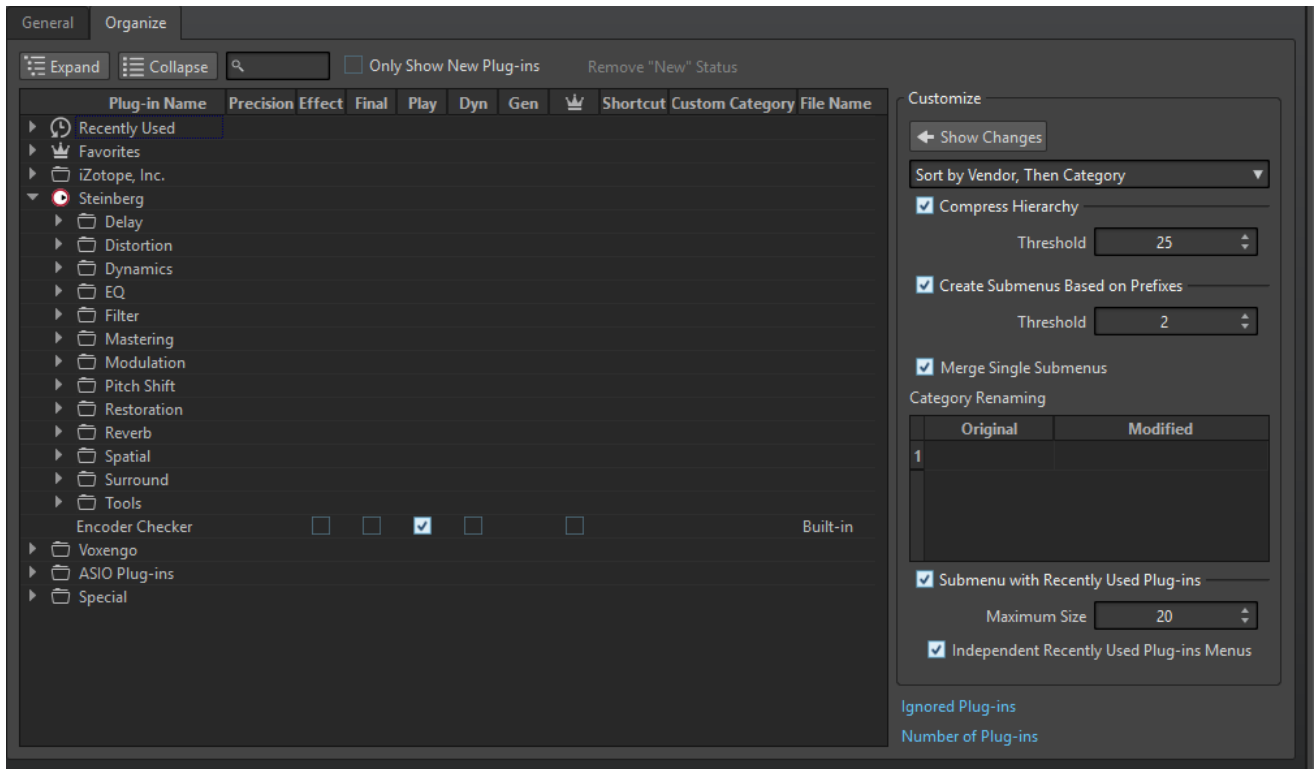
Aggiornamento della grafica più rapido (consumo maggiore di potenza di calcolo)

Consente di aggiornare la grafica dei plug-in VST più rapidamente.

Manopole plug-in VST

Consente di impostare la modalità per l'utilizzo delle manopole nei plug-in. È possibile impostare la modalità su **Circolare**, **Modalità circolare (movimento relativo)** e **Lineare**.

Scheda Organizza



Elenco di plug-in

Consente di visualizzare la gerarchia dei plug-in in WaveLab Elements. È qui possibile specificare se un plug-in deve essere disponibile dai menu di selezione dei plug-in e/o dal pannello **Effetto di finalizzazione/Dithering e Processamento della riproduzione** della **Sezione Master**.

È possibile aggiungere dei plug-in all'elenco **Preferiti**, creare scorciatoie per i plug-in, specificare categorie personalizzate e decidere se utilizzare l'interfaccia utente generica o l'interfaccia utente specifica per il plug-in.

La colonna **Precisione** visualizza la precisione del processamento di ciascun plug-in. I plug-in a 64 bit in virgola mobile sono in grado di eseguire il processamento a precisione doppia. Negli altri menu degli effetti all'interno di WaveLab Elements, i plug-in capaci di eseguire il processamento a precisione doppia sono contrassegnati dalla dicitura «64 F», a indicare 64 bit in virgola mobile (float).

Leveler	64 F
/// MasterRig	64 F
Peak Master	64 F
Resampler	64 F

NOTA

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

Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

Campo di ricerca

Consente di filtrare l'elenco dei plug-in in base ai nomi.

- Fare clic sul campo di ricerca e inserire il testo che si desidera cercare.

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

Menu Filtro

Consente di visualizzare solamente i plug-in che possiedono determinate proprietà.

- L'opzione **Visualizza tutti i plug-in** consente di visualizzare tutti i plug-in.
- L'opzione **Visualizza i nuovi plug-in** consente di visualizzare solamente i plug-in individuati di recente.
- L'opzione **Visualizza i plug-in a 32 bit in virgola mobile** consente di visualizzare solamente i plug-in in grado di gestire il processamento a 32 bit in virgola mobile.
- L'opzione **Visualizza i plug-in a 64 bit in virgola mobile** consente di visualizzare solamente i plug-in in grado di gestire il processamento a 64 bit in virgola mobile.
- **Visualizza i plug-in con una categoria personalizzata** consente di visualizzare solamente i plug-in che hanno una categoria personalizzata.
- **Visualizza i plug-in senza una categoria personalizzata** consente di visualizzare solamente i plug-in che non hanno una categoria personalizzata.

Rimuovi lo stato "nuovo"

Consente di reinizializzare lo stato «nuovo» dei plug-in recentemente rilevati.

Visualizza le modifiche

Consente di aggiornare la struttura dei plug-in in base alle impostazioni correnti.

Ordinamento

Determina il modo in cui sono organizzati i plug-in. Gli altri parametri agiscono su tale gerarchia.

Comprimi la gerarchia

Consente di unire tutti gli elementi in un singolo sotto menu, nel caso in cui un sotto menu e tutti i relativi sotto menu contengono un numero di plug-in inferiore rispetto a un valore specifico (**Soglia**).

Il valore **Soglia** determina il numero minimo di elementi necessari per comprimere la gerarchia.

Crea dei sotto menu sulla base dei prefissi

Consente di creare un sotto menu con etichetta uguale al prefisso nel caso in cui più elementi in un sotto menu iniziano con lo stesso prefisso.

Il valore **Soglia** determina il numero minimo di elementi che devono iniziare con lo stesso prefisso, necessari per creare dei sotto menu con etichetta uguale al prefisso.

Fondi i singoli sotto menu

Consente di unire sotto menu che contengono un altro sotto menu con un singolo elemento.

Rinomina Categoria

Le etichette delle categorie utilizzate per creare la gerarchia vengono fornite dal produttore del plug-in. In questa sezione è possibile modificare il nome della categoria. È inoltre possibile unire due categorie in una, rinominandole con lo stesso nome.

Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente

Se questa opzione è attivata, viene visualizzato il sotto menu **Utilizzati di recente**.

Il valore **Dimensione massima** consente di determinare il numero massimo di plug-in nel sotto menu **Utilizzati di recente**.

L'opzione **Menu indipendenti dei plug-in utilizzati di recente** consente di determinare se il sotto menu **Utilizzati di recente** è globale per tutte le posizioni in cui è possibile selezionare i plug-in o se è indipendente per ciascun contesto.

Plug-in ignorati

Consente di aprire la finestra di dialogo **Plug-in ignorati** in cui è possibile visualizzare i plug-in che non sono stati caricati. Mediante questa finestra di dialogo è possibile impostare una nuova scansione dei plug-in all'avvio successivo di WaveLab Elements. Si tratta di un'operazione più rapida rispetto all'esecuzione di una nuova scansione completa.

Numero di plug-in

Consente di visualizzare il numero di plug-in disponibili in WaveLab Elements.

Touch Bar (solo MacOS)

La Touch Bar in cima alla tastiera offre delle scorciatoie per le funzioni di WaveLab Elements. La Touch Bar cambia automaticamente in base a dove ci si trova all'interno di WaveLab Elements e offre un sotto insieme delle opzioni disponibili. La Touch Bar può essere personalizzata a seconda delle proprie necessità.

NOTA

La Touch Bar è disponibile solamente su determinati prodotti Apple.

Personalizzazione della Touch Bar (solo MacOS)

- Per aprire la finestra di personalizzazione della Touch Bar, selezionare **WaveLab Elements 9.5 > Personalizza Touch Bar**.
- Per aggiungere un'opzione alla Touch Bar, utilizzare il cursore per trascinare le opzioni preferite dalla finestra di personalizzazione alla Touch Bar stessa. Completata l'operazione, toccare **Fine** sulla Touch Bar o fare clic su **Fine** sullo schermo.
- Per modificare l'ordine delle opzioni all'interno della Touch Bar, trascinarle verso sinistra o verso destra.
- Per rimuovere le opzioni dalla Touch Bar, trascinarle in alto e al di fuori della Touch Bar stessa.

Configurazione WaveLab Elements

È possibile configurare WaveLab Elements in base alle proprie esigenze.

NOTA

Le impostazioni definite nelle preferenze vengono applicate quando si passa ad un'altra finestra di WaveLab Elements.

Preferenze globali

Le **Preferenze globali** sono preferenze che si applicano in WaveLab Elements in senso complessivo. Prima di iniziare a lavorare con WaveLab Elements, si consiglia di modificare queste preferenze in modo da configurare il programma sulla base delle proprie esigenze.

- Per aprire le **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale**.

Scheda Generale

In questa scheda è possibile modificare la localizzazione dei file delle impostazioni e la lingua dell'interfaccia utente. Affinché le modifiche abbiano effetto è necessario riavviare il programma.

Generale

Lingua

Consente di selezionare la lingua dell'interfaccia utente.

Localizzazione delle impostazioni

Comune per tutti gli utenti

Consente di condividere le impostazioni delle preferenze con tutti gli utenti sul computer in uso.

Indipendente per ciascun utente

Consente a ogni utente del computer in uso di configurare le impostazioni preferite.

Cartella dell'applicazione (installazione portatile)

Consente di salvare le impostazioni nella directory dell'applicazione. Utilizzare questa opzione per installare l'applicazione su un dispositivo portatile.

Cartella specifica

Consente di salvare le impostazioni in una cartella specifica.

Apri la cartella delle impostazioni

Consente di aprire la cartella utilizzata per salvare le impostazioni. In questo modo è possibile conoscere la posizione di salvataggio delle impostazioni ed eseguirne il backup.

Impostazioni di sincronizzazione

Cartella master

Consente di specificare la posizione di salvataggio delle impostazioni delle preferenze.

Sincronizza a ciascun lancio

Se questa opzione è attivata, le impostazioni vengono sincronizzate ogni volta che viene lanciato WaveLab Elements.

Sincronizza al prossimo lancio

Se questa opzione è attivata, le impostazioni vengono sincronizzate al successivo lancio di WaveLab Elements.

Gestione delle preferenze

Consente di determinare la modalità di sincronizzazione delle preferenze (ovvero, tutte le impostazioni tranne i preset). È possibile ignorarle o rispecchiarle.

Gestione dei preset

Consente di determinare la modalità di sincronizzazione dei preset salvati nella cartella master. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Ignora i preset:** se è attivata, i preset non vengono sincronizzati.
- **Rispecchia i preset:** se è attivata, i preset vengono ripristinati dalla cartella master, indipendentemente dal relativo time stamp. Qualsiasi preset locale aggiuntivo viene eliminato.
- **Importa i nuovi preset:** se è attivata, vengono importati i preset nella cartella master che non sono disponibili nel computer.
- **Aggiorna i vecchi preset:** se è attivata, i preset esistenti vengono sovrascritti se è disponibile una nuova versione nella cartella master.

Ignora le cartelle dei preset seguenti (separarle con un punto e virgola)

Consente di specificare quali cartelle di preset ignorare durante la sincronizzazione delle impostazioni. Ad esempio, per ignorare le impostazioni della sezione Connessioni audio, aggiungere `Connessioni audio` al campo.

Aggiorna il master

Se si fa clic su questo pulsante, le impostazioni in uso durante il lancio di WaveLab Elements vengono utilizzate per aggiornare la cartella master.

NOTA

Questa procedura può essere eseguita dall'amministratore di sistema se sono in uso più workstation di WaveLab Elements.

Scheda Visualizzazione

Questa scheda consente di modificare numerosi aspetti dell'interfaccia utente da applicare all'intero programma. Le opzioni qui presenti forniscono una serie di informazioni e funzioni utili per migliorare l'utilizzo del prodotto, le quali possono comunque essere disattivate per semplificare e ottimizzare l'interfaccia.

Tema

Tema

Consente di alternare i diversi schemi di colori di WaveLab Elements.

Opzioni varie

Visualizza l'applicazione a DPI elevato (solo Windows)

Se questa opzione è attivata e lo schermo utilizzato supporta l'alta risoluzione, WaveLab Elements viene visualizzato in alta risoluzione. Se l'alta risoluzione non è supportata, questa opzione viene ignorata.

NOTA

Le finestre dei plug-in non vengono visualizzate in alta risoluzione. Se le finestre dei plug-in appaiono troppo piccole, disattivare l'opzione **Visualizza l'applicazione a DPI elevato**.

Utilizza il selettore dei file di sistema per aprire i file

Se questa opzione è attivata, quando si seleziona l'opzione **Salva con nome** si apre il selettore file standard.

Apri il selettore rapido dei file quando si salvano i file

Se questa opzione è attivata e si salva un file per mezzo della scorciatoia del comando di salvataggio, si apre una finestra di dialogo al posto della scheda **File**.

Visualizza il logo di WaveLab Elements all'avvio

Consente di determinare se il logo di WaveLab Elements viene o meno visualizzato durante l'inizializzazione del programma.

Visualizza i tooltip

Se questa opzione è attivata, i tooltip vengono visualizzati quando si sposta il cursore del mouse sui pulsanti della barra dei comandi o sui marker.

Nascondi le finestre più in alto quando l'applicazione non è attiva (solo Windows)

Se questa opzione è attivata, tutte le finestre fluttuanti vengono automaticamente nascoste quando un'altra applicazione diventa attiva. Se è disattivata, le finestre fluttuanti rimarranno in alto rispetto alle altre finestre dell'applicazione.

Storia

Numero massimo di voci nei menu dei file recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nei menu dei file recenti.

Scheda Audio

Precisione del processamento

L'opzione **Precisione del processamento** consente di selezionare la precisione del processamento per i plug-in.

- Se si seleziona **64 bit in virgola mobile** e un plug-in è in grado di processare i campioni a 64 bit, il processamento opera a 64 bit senza perdita di qualità.
Se un plug-in può gestire solamente i campioni a 32 bit, WaveLab Elements converte tutti i campioni a 64 bit in virgola mobile nel formato 32 bit in virgola mobile prima di inviarli al plug-in. Al termine del processamento del plug-in, WaveLab Elements converte nuovamente i campioni a 32 bit in virgola mobile nel formato 64 bit in virgola mobile senza alcuna perdita di qualità.
- Se si seleziona il formato **32 bit in virgola mobile**, WaveLab Elements converte tutti i campioni a 64 bit in virgola mobile nel formato 32 bit in virgola mobile prima di inviarli al plug-in. Al termine del processamento del plug-in, WaveLab Elements converte nuovamente i campioni a 32 bit in virgola mobile nel formato 64 bit in virgola mobile senza alcuna perdita di qualità.

Nei menu dei plug-in, gli indicatori «32F» e «64F» accanto ai nomi dei plug-in mostrano rispettivamente se uno specifico plug-in è in grado di operare a 32 bit in virgola mobile o a 64 bit in virgola mobile.

NOTA

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

L'opzione **File temporanei** consente di selezionare la precisione dei file temporanei che vengono creati da WaveLab Elements nel corso del processamento dell'audio.

Per impostazione predefinita, WaveLab Elements crea dei file temporanei nel formato 32 bit in virgola mobile. Utilizzare l'opzione **64 bit in virgola mobile** se si desidera creare dei file audio a 64 bit in virgola mobile o dei file PCM a 32 bit.

NOTA

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

LINK CORRELATI

[File temporanei](#) a pag. 61

Scheda Formati

Questa scheda consente di regolare le impostazioni per alcuni dei formati e delle unità audio utilizzati da WaveLab Elements.

Formati

Usa lo standard AES17 per i valori RMS

Consente di determinare la modalità di segnalazione dei valori RMS.

- Se questa opzione è attivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è 0 dB. Segue lo standard AES17.
- Se questa opzione è disattivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è -3 dB.

Altezza di A3 (usata nella conversione da frequenza a nota)

Consente di impostare l'altezza di riferimento in WaveLab Elements. Le conversioni da frequenza a nota useranno questo valore di altezza come riferimento.

Crea dei nomi per i file compatibili con Windows (solo MacOS)

Alcuni caratteri per i nomi dei file, come ad esempio | e \, non sono supportati in Windows. Se questa opzione è attivata e si salva un file, WaveLab Elements converte i caratteri non supportati in caratteri che sono supportati in Windows.

Visualizzazione delle note MIDI

Le opzioni in questa sezione consentono di scegliere se visualizzare i vari tasti in WaveLab Elements con l'altezza o il numero della nota MIDI del tasto. Nella notazione musicale, i tasti sono delimitati in base alle altezze relative. Ad esempio, C3 indica la nota C (Do) nella terza ottava.

Ciascun tasto corrisponde a un numero di nota MIDI da 0 a 127. Ad esempio, il tasto C3 corrisponde al numero di nota MIDI 48. I numeri di nota MIDI consentono ai campionatori di mappare automaticamente i campioni dei tasti corretti.

Stile numerico

Consente di determinare il formato per le note MIDI visualizzate come numeri.

C centrale (nota #60)

Consente di determinare la convenzione dei tasti per l'intervallo di note MIDI (0-127).

Riquadro di visualizzazione

Consente di determinare la modalità di visualizzazione delle note MIDI nell'applicazione.

Scheda Scrittura CD

In questa scheda è possibile impostare una serie di parametri per la scrittura di un CD.

Scrittura di un CD

Utilizza Burnproof

Consente di risolvere automaticamente possibili errori di buffer underrun, a patto che il masterizzatore di CD supporti questa tecnologia.

Consenti l'overflow del disco

Consente a WaveLab Elements di tentare di scrivere più dati (massimo 2 minuti) rispetto alla capacità ufficiale del disco.

Dimensione massima del CD Audio

Consente di specificare la lunghezza massima per un CD. Se il progetto audio supera questa lunghezza, viene visualizzato un messaggio di allerta. La lunghezza massima standard è di 74 minuti.

Scheda Opzioni

In questa scheda è possibile controllare le opzioni di avvio a livello di applicazione. È inoltre possibile reimpostare i box dei messaggi di default.

Browser dei file esterno alternativo

Consente di specificare un browser dei file esterno alternativo che si apre quando si utilizzano le opzioni **Mostra la cartella in Esplora file/Mac OS Finder** o **Mostra i file in Esplora file/Mac OS Finder** in WaveLab Elements.

Se l'applicazione richiede una speciale formattazione della riga di comando, è possibile specificarla nel campo **Riga di comando**. Utilizzare %1 come segnaposto per il file o la cartella che si desidera raggiungere.

Reinizializza le risposte di default

Consente di riportare tutte le opzioni dei box dei messaggi alle rispettive impostazioni di default. Ad esempio, vengono disattivate tutte le opzioni «Non mostrare più».

Preferenze dei file audio

In questa finestra di dialogo è possibile definire una serie di impostazioni relative alle operazioni di editing effettuabili nell'**Editor audio**. Tali impostazioni hanno comunque effetto anche su altre parti di WaveLab Elements. È possibile scegliere le impostazioni di default per la modifica e la riproduzione, regolare l'aspetto visivo delle visualizzazioni della forma d'onda e determinare il funzionamento di WaveLab Elements con file di picco e audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Preferenze dei file audio**, selezionare **File > Preferenze > File audio**.

Scheda Modifica

Riquadro di visualizzazione

Salva le impostazioni di visualizzazione in un file compagno

Se questa opzione è attivata, le impostazioni di ingrandimento, le impostazioni del righello e facoltativamente il preset della **Sezione Master** associato al file audio, vengono salvati in un file compagno. Se il file audio viene riaperto, vengono utilizzate queste impostazioni. L'eliminazione di un file compagno non modifica i contenuti audio.

Salva in una cartella indipendente

Se questa opzione è attivata, il file compagno non viene salvato nella stessa cartella del relativo file audio, ma in una cartella diversa che è possibile specificare.

Modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo **Cartelle** dove è possibile specificare la posizione di salvataggio dei file compagno.

Visualizza la panoramica quando si aprono dei nuovi file audio

Se questa opzione è attivata, quando viene aperto un file audio viene visualizzata anche una vista d'insieme (panoramica). Se questa opzione è disattivata, viene visualizzata solamente la vista principale.

Vista panoramica: gli indicatori passivi coprono anche la forma d'onda

Se questa opzione è attivata, l'indicatore dell'intervallo visualizzato nel righello del tempo della vista panoramica copre anche l'area della forma d'onda. A differenza dell'indicatore del righello del tempo, l'indicatore dell'intervallo è passivo e non può essere modificato.

Emulazione analogica della forma d'onda al livello di zoom dei campioni

Se questa opzione è attivata e una forma d'onda viene zoomata al livello dei singoli campioni nella linea del tempo, viene visualizzata un'emulazione analogica della forma d'onda.

Ingrandimento automatico per conservare la vista d'insieme

Se questa opzione è attivata e si apre un file audio, l'ingrandimento della vista d'insieme è impostato in modo da visualizzare l'intero file.

Visualizza l'estensione dei file nelle schede

Se questa opzione è attivata, nelle schede vengono visualizzati i nomi dei file con le relative estensioni. Ad esempio, «piano.mp3» al posto di «piano».

Numero di secondi da visualizzare all'apertura

Consente di specificare l'intervallo di tempo da visualizzare quando si apre un file audio per la prima volta. WaveLab Elements converte questo intervallo di tempo nel fattore di ingrandimento appropriato.

Intero file audio

Se questa opzione è attivata, l'ingrandimento orizzontale è impostato in modo da visualizzare l'intero file.

Operazioni di modifica

Seleziona tutti i canali con il mouse

Se questa opzione è attivata e si seleziona un intervallo con il mouse in un file stereo, vengono selezionati entrambi i canali. Per selezionare i canali singolarmente, premere **Shift** durante la selezione. Per passare dalla selezione di un canale all'altro, premere **Tab**.

Processa l'intero file se non è presente una selezione

Se questa opzione è attivata e sta per essere applicato un processo a un file audio, viene processato l'intero file nel caso in cui non è selezionata alcuna parte audio. Nella medesima situazione, se l'opzione non è attiva viene visualizzato un messaggio di allerta.

Scrubbing della riproduzione

Solo con lo strumento Riproduci

Se questa opzione è attivata, la funzione ha effetto solo se viene utilizzato lo strumento **Riproduci**.

Sensibilità

Consente di impostare la durata del loop del micro audio che viene eseguito quando si sposta il cursore del mouse sopra il righello del tempo.

Aggancia selezione al punto di zero

Non eseguire l'agganciamento a fattori di ingrandimento elevati

Se questa opzione è attivata, lo scatto non ha luogo se viene visualizzata la forma d'onda a un fattore di ingrandimento elevato.

Intervallo di scansione

Consente di definire l'intervallo in base al quale WaveLab Elements cerca un punto di zero in direzione sinistra e destra.

Scheda File

Frequenza di campionamento di default per i file senza intestazione

Consente di specificare la frequenza di campionamento dei file audio che non possiedono un'intestazione che descrive questa proprietà.

Crea file di picco in una cartella indipendente

Se questa opzione è attivata, i file di picco non vengono salvati nella stessa cartella del file audio di riferimento. Per specificare la posizione della cartella, fare clic su **Modifica**.

Scheda Stile

Questa scheda consente di specificare dei colori personalizzati per le diverse parti della finestra della forma d'onda.

Stili

In questo elenco è possibile selezionare gli stili condizionali e di default.

Parti

Vengono mostrate le parti a cui è possibile applicare un colore. Fare clic su una parte per modificarne la colorazione.

Nascondi (solo per specifiche parti)

Consente di selezionare la parte selezionata.

Linea punteggiata (solo per specifiche parti)

Consente di modificare la linea in una linea punteggiata.

Trasparenza (solo per specifiche parti)

Consente di modificare il grado di trasparenza dell'elemento selezionato.

Dimensioni dell'elemento (solo per specifiche parti)

Consente di modificare le dimensioni dell'elemento selezionato.

Modifica entrambi i canali

Consente di definire impostazioni di colore separate per il lato destro e sinistro di un file stereo. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per il lato sinistro di un file si rispecchiano automaticamente sul lato destro e viceversa.

Modifica la vista principale e la vista d'insieme

Consente di configurare impostazioni di colore separate per la vista principale e quella d'insieme. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per la vista principale si rispecchiano automaticamente sulla vista d'insieme e viceversa.

Selettore del colore

Consente di selezionare il colore per la parte selezionata. Fare clic nel cerchio esterno per selezionare la tinta. Fare clic nel triangolo per regolare la saturazione e la luminosità.

Rosso/Verde/Blu

Consente di specificare i componenti rosso, verde e blu dello spettro di colori RGB.

Copia colore

Consente di copiare il colore corrente negli appunti.

Incolla

Consente di incollare il colore dagli appunti.

Questo stile viene usato se si applicano le seguenti condizioni

Consente di definire le condizioni in base alle quali viene applicato uno specifico stile di colori.

L'estensione del file è una tra le seguenti

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con l'estensione specificata. Separare le estensioni con un carattere «;».

Il nome contiene una delle seguenti parole chiave

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file il cui nome contiene specifiche parole chiave. Separare le parole chiave con un carattere «;».

La frequenza di campionamento è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file che presentano una frequenza di campionamento ricompresa entro l'intervallo specificato.

La profondità in bit è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file che presentano una profondità in bit ricompresa entro l'intervallo specificato.

Il numero di canali è pari a

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file che presentano il numero di canali specificato.

Assegnare i colori agli elementi dell'Editor audio

È possibile assegnare dei colori personalizzati ai vari elementi dell'**Editor audio**. A seconda dell'elemento selezionato, è possibile configurare impostazioni aggiuntive per trasparenza, aspetto o definire se è necessario punteggiare una linea, ad esempio.

Canale sinistro/destro

Forma d'onda

Il colore della forma d'onda.

Forma d'onda (selezionata)

Il colore della forma d'onda della parte selezionata della forma d'onda.

Contorno della forma d'onda

Il colore del contorno della forma d'onda.

Contorno della forma d'onda (selezionato)

Il colore del contorno della parte selezionata della forma d'onda.

Sfondo alto

Il colore dello sfondo alto.

Sfondo alto (selezionato)

Il colore della parte selezionata dello sfondo alto.

Sfondo basso

Il colore dello sfondo basso.

Sfondo basso (selezionato)

Il colore della parte selezionata dello sfondo basso.

Asse principale della forma d'onda

Il colore dell'asse principale della forma d'onda e del relativo stile.

Asse 50% della forma d'onda

Il colore dell'asse 50% della forma d'onda e del relativo stile.

Elementi della forma d'onda

Separatore di canale

Il colore della linea separatore di canale.

Cursore (modifica)

Il colore del cursore di modifica, la relativa ampiezza e trasparenza.

Cursore (modifica, no focus)

Il colore del cursore di modifica per un file che non presenta il focus.

Cursore (riproduzione)

Il colore del cursore durante la riproduzione.

Linea dei marker

Il colore delle linee dei marker e una trasparenza opzionale.

Indicatore di fine file

Il colore dell'indicatore di fine file.

Stile del righello dei tempi

Il colore del righello dei tempi e il relativo stile.

Font del righello dei tempi

Il colore del font nel righello dei tempi e la dimensione del font.

Stile del righello del livello

Il colore del righello del livello, il relativo stile e trasparenza.

Font del righello del livello

Il colore del font nel righello del livello e la dimensione del font.

Preferenze dei montaggi audio

Questa finestra di dialogo consente di definire una serie di parametri generali per tutti i montaggi audio o solo per il montaggio audio attivo.

- Per aprire la scheda **Preferenze dei montaggi audio**, selezionare **File > Preferenze > Montaggi audio**.

Scheda Stile

Questa scheda consente di specificare i colori personalizzati di clip e parti di una clip nella finestra di montaggio.

Parti

Vengono mostrate le parti a cui è possibile applicare un colore. Fare clic su una parte per modificarne la colorazione.

Casella di controllo

Consente di selezionare più parti da colorare tutte contemporaneamente.

Annulla

Consente di annullare l'ultima modifica.

Ripeti

Consente di ripetere le modifiche precedentemente annullate.

Nascondi

Consente di selezionare la parte selezionata.

Modifica entrambi i canali

Consente di configurare impostazioni di colore separate per il lato destro e sinistro delle clip stereo. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per il lato sinistro di una clip si rispecchiano automaticamente sul lato destro e viceversa.

Selettore del colore

Consente di selezionare il colore per la parte selezionata. Fare clic nel cerchio esterno per selezionare la tinta. Fare clic nel triangolo per regolare la saturazione e la luminosità.

Rosso/Verde/Blu

Consente di specificare i componenti rosso, verde e blu dello spettro di colori RGB.

Copia colore

Consente di copiare il colore corrente negli appunti.

Incolla

Consente di incollare il colore dagli appunti.

Questo stile viene usato se si applicano le seguenti condizioni

Consente di definire le condizioni in base alle quali viene applicato uno specifico stile di colori.

L'estensione del file è una tra le seguenti

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file con l'estensione specificata. Separare le estensioni con un carattere «;».

Il nome contiene una delle seguenti parole chiave

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip il cui nome contiene specifiche parole chiave. Separare le parole chiave con un carattere «;».

La frequenza di campionamento è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file che presenta una frequenza di campionamento ricompresa entro l'intervallo specificato.

La profondità in bit è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file che presenta una profondità in bit ricompresa entro l'intervallo specificato.

Il numero di canali è pari a

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che presentano il numero di canali specificato.

Assegnare i colori agli elementi di un montaggio audio

È possibile assegnare dei colori personalizzati ai vari elementi della finestra di un montaggio audio.

Colori delle clip

Sono disponibili i seguenti tipi di clip:

Regione della dissolvenza incrociata

Consente di impostare il colore dello sfondo per le sezioni delle clip sovrapposte.

Default

I colori di default, utilizzati per le clip per le quali non è stato selezionato alcun colore specifico.

Bloccata

I colori utilizzati per le clip completamente bloccate.

In mute

I colori utilizzati per le clip in mute.

Personalizzato

Queste opzioni corrispondono agli elementi presenti nei sotto menu dei colori. È possibile definire delle condizioni nella sezione **Questo stile viene usato se si applicano queste condizioni** per impostare quando queste devono essere automaticamente applicate.

Sono disponibili i seguenti elementi del colore:

Sfondo alto/basso

I colori dello sfondo della clip. Gli sfondi di visualizzazione risultanti sono dissolvenze sfumate dai colori in alto a quelli in basso.

Forma d'onda (normale, selezionata)

Il colore della forma d'onda per le clip selezionate e non selezionate.

Contorno della forma d'onda (normale, selezionato)

Il colore del contorno della forma d'onda per le clip selezionate e non selezionate.

Bordo

Il bordo sinistro e destro della clip.

Bordo (selezionato)

Il bordo sinistro e destro di una clip selezionata.

Asse (livello zero)

Il colore della linea punteggiata orizzontale al centro di una clip, che indica il livello zero.

Asse (metà livello)

Il colore delle linee punteggiate orizzontali a metà dal centro di una clip, che indica metà livello.

Separatore di canale (clip stereo)

La linea che divide i due lati in una clip stereo.

Nome della clip

L'etichetta con il nome della clip.

Nome della clip attiva

L'etichetta con il nome della clip attiva.

Sfondo del nome della clip attiva

Lo sfondo dell'etichetta con il nome della clip attiva.

Varie

Sfondo alto/basso

I colori dello sfondo della vista della traccia per le aree senza una clip.

Sfondo (porzione selezionata) alto/basso

I colori dello sfondo nelle porzioni selezionate.

Cursore (modifica)/Cursore (modifica, no focus)/Cursore (riproduzione)

Il colore del cursore corrispondente.

Linea dei marker

Il colore delle linee dei marker nel montaggio audio.

Linea del cue-point

Il colore delle linee di cue-point punteggiate verticali e delle linee di cue-point di fine.

Linea della griglia temporale

Il colore della griglia temporale se attivato nel menu del righello del tempo.

Sincronizzazione delle impostazioni di WaveLab Elements su più computer

È possibile rendere alcune impostazioni di riferimento disponibili per altre installazioni di WaveLab Elements. Queste impostazioni possono quindi essere utilizzate da altre workstation di WaveLab Elements per mantenere le impostazioni sincronizzate su più computer.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Globale**.
 2. Selezionare la scheda **Generale**.
 3. Nella sezione **Localizzazione delle impostazioni**, specificare la posizione di salvataggio delle impostazioni.
-

Impostazioni multiutente

Se si utilizzano più stazioni di WaveLab Elements in uno studio, una scuola, ecc., è possibile impostare una di queste stazioni di WaveLab Elements come stazione master. I preset e le preferenze condivisi di questa stazione possono quindi essere utilizzati da un'altra stazione slave.

È possibile ad esempio salvare queste impostazioni nella rete locale.

Se l'amministratore aggiorna queste impostazioni, le diverse stazioni di WaveLab Elements possono sincronizzarsi con le impostazioni master. È inoltre possibile utilizzare questa funzionalità per i singoli computer allo scopo di eseguire il backup di un'impostazione di riferimento e tornarvi, se necessario.

Le impostazioni nella scheda **Generale** della finestra di dialogo **Preferenze globali** non sono sincronizzate. Queste vengono salvate per ciascun utente nei file `startup.ini` (Windows) o `startup.plist` (Mac).

IMPORTANTE

La sincronizzazione delle impostazioni non può essere eseguita tra PC e Mac.

Impostazione di una configurazione multiutente

È possibile utilizzare le impostazioni applicate in una stazione WaveLab Elements master per altre stazioni WaveLab Elements slave.

PROCEDIMENTO

1. Configurare una stazione WaveLab Elements con tutte le impostazioni e i preset che si desidera utilizzare in altre stazioni WaveLab Elements.
2. Assegnare un accesso in sola lettura alla cartella delle impostazioni della stazione WaveLab Elements master.
3. Aprire WaveLab Elements in un'altra stazione per cui si desidera utilizzare le impostazioni master.
4. Selezionare **File > Preferenze > Globale**.
5. Selezionare la scheda **Generale**.
6. Nella sezione **Impostazioni di sincronizzazione**, configurare la **Cartella master**, specificare dove sincronizzare le impostazioni e se includere preferenze e/o preset.
7. Chiudere WaveLab Elements.
8. Copiare il file `startup.ini` (Windows) o `startup.plist` (Mac) della stazione slave di WaveLab Elements nella cartella delle impostazioni delle altre stazioni slave di WaveLab Elements.

RISULTATO

Tutte le stazioni WaveLab Elements slave utilizzano le impostazioni della stazione WaveLab Elements master.

Indice analitico

A

- AAC
 - Codifica [97](#)
 - Preset dei meta-dati [111](#)
- Agganci magnetici
 - Montaggi audio [158](#)
 - Nei file audio [81](#)
- AIFF [90](#)
 - Attributi dei campioni [242](#)
- Allineamento [81](#), [158](#)
 - Punti di zero [81](#)
- Altezza [119](#)
 - Analisi globale [119](#)
- Analisi
 - Analisi audio [116](#)
 - Analisi delle frequenze in 3D [123](#)
 - Analisi globale [116](#)
 - Indicatori audio [216](#)
 - Spettroscopio [218](#)
 - Type [117](#)
- Analisi audio [116](#)
- Analisi globale [116](#)
 - Esecuzione [122](#)
 - Risultati [122](#)
 - Scheda Altezza [119](#)
 - Scheda Errori [120](#)
 - Scheda Extra [120](#)
 - Scheda Intensità acustica [118](#)
 - Scheda Picchi [117](#)
 - Type [117](#)
- Annulla [45](#)
- Apparecchiature
 - Collegamento [8](#)
- Apparecchiature esterne
 - Scheda [10](#)
- Area lavoro
 - Elementi [28](#)
 - Finestra [28](#)
 - Finestre scorrevoli [32](#)
- ASIO
 - Driver [9](#)
- Attributi
 - Attributi dei campioni [242](#)
 - Finestra di dialogo Meta-dati [110](#)
 - Meta-dati [109](#)
- Attributi dei campioni [242](#)
 - Finestra [243](#)
 - Modifica [243](#)
- Audio
 - Analisi [116](#)

- Copia [107](#)
- Inversione [133](#)
- Selezione [18](#)
- Spostamento [105](#)

B

- Backup
 - Backup automatici [55](#)
- Barra dei comandi [34](#)
- Barra di stato [35](#)
- Barra di trasporto [65](#)
 - Nascondere [75](#)
 - Position [75](#)
 - Preset [74](#)
 - Pulsante Arresta la riproduzione [68](#)
 - Pulsante Riproduci [68](#)
- Barre dei comandi
 - Personalizzazione [265](#)
- Bip di censura [113](#)
- Browser dei file [23](#)
- BWF
 - Meta-dati [109](#)

C

- CART
 - Marker [111](#)
 - Meta-dati [109](#)
- Cartelle [61](#)
 - Scheda [61](#)
 - Specificare [61](#)
- Cartelle di documenti [61](#)
- Cartelle di lavoro [61](#)
- CC121
 - Controlli [13](#)
 - Dispositivi di controllo remoto [11](#)
- CD
 - CD dati [224](#)
 - Finestra [179](#)
 - Formati CD audio [227](#)
 - Informazioni [248](#)
 - Operazioni di scrittura [220](#)
 - Principali formati CD [227](#)
 - Registratori [11](#)
- CD audio
 - Importazione di tracce CD audio [244](#)
- CD-Extra [227](#)
- CD-Text [223](#)
 - Editor [223](#)

- CD/DVD dati
 - Creazione [224](#)
 - Finestra di dialogo [225](#)
 - Progetti [224](#)
 - Scrittura [224](#)
 - Clip [153](#)
 - Aggiunta di clip audio ai montaggi audio [154](#)
 - Cue point [163](#)
 - Dissolvenze incrociate [159](#)
 - Dividi alle parti silenziose [162](#)
 - Divisione [162](#)
 - Duplicazione [161](#)
 - Effetti [171](#)
 - Eliminazione [163](#)
 - Menu contestuale [159](#)
 - Modifica dell'ordine [156](#)
 - Montaggio audio [138](#)
 - Operazioni di modifica [159](#)
 - Ridimensionamento [161](#)
 - Riordino [159](#)
 - Riproduzione [77](#)
 - Selezione [158](#)
 - Sovrapposizioni [160](#)
 - Spostamento [159](#)
 - Clipping
 - Individuazione [121](#)
 - Livello master [196](#)
 - Meta-normalizzatore dell'intensità acustica [181](#)
 - Codifica
 - AAC [97](#)
 - File audio [95](#)
 - FLAC [99](#)
 - MP2 [98](#)
 - MP3 [95](#)
 - Ogg [99](#)
 - WMA [100](#)
 - Colori
 - Editor audio [281](#)
 - Finestra della forma d'onda [260, 280](#)
 - Finestra di montaggio [260](#)
 - Montaggi audio [283](#)
 - Schede [54](#)
 - Comandi da tastiera
 - Indicizzati [262](#)
 - Personalizzazione [261](#)
 - Sequenze di tasti [262](#)
 - Configurazione
 - WaveLab [274](#)
 - Configurazione multi-computer [285](#)
 - Connessioni audio [8](#)
 - Definizione [9](#)
 - Scheda [10](#)
 - Conversione
 - Da mono a stereo [103](#)
 - Da stereo a mono [103](#)
 - Frequenza di campionamento [137](#)
 - Ricampionamento [137](#)
 - Tipi di marker [213](#)
 - Tracce CD audio in un montaggio audio [249](#)
 - Copia
 - File [55](#)
 - Informazioni audio negli appunti [63](#)
 - Correzione
 - Pitch Shift [135](#)
 - Cubase
 - WaveLab Exchange [250](#)
 - Cue point
 - Aggiunta [163](#)
 - Clip [163](#)
 - Cursore
 - Definire la posizione [39](#)
 - Indicatore della posizione del cursore [156](#)
 - Cursori [22](#)
- D**
- Dati e audio [227](#)
 - DC Offset [133](#)
 - Analisi globale [120](#)
 - Rimozione [133](#)
 - Digital Signal Processing [135](#)
 - Disc-at-Once [229](#)
 - Discontinuità
 - Individuazione [121](#)
 - Dispositivi di controllo remoto
 - CC121 [11, 13](#)
 - Scheda [11](#)
 - Dissolvenze
 - Creazione di fade-in e di fade-out [131](#)
 - Dissolvenze incrociate [132](#)
 - Dissolvenze semplici [131](#)
 - Nei file audio [131](#)
 - Nei montaggi audio [167](#)
 - Dissolvenze incrociate [132](#)
 - Creazione [132](#)
 - Nei loop [234](#)
 - Nei montaggi audio [167](#)
 - Opzioni della funzione Incolla e dissolvenza incrociata [132](#)
 - Post-dissolvenze incrociate [235](#)
 - Dissolvenze incrociate nelle clip
 - Modifica [170](#)
 - Dissolvenze nelle clip
 - Creazione [167](#)
 - Dissolvenze di default nelle nuove clip [169](#)
 - Dithering [198](#)
 - Plug-in [198](#)
 - Quando va applicato [199](#)
 - Sezione Master [197](#)
 - Divisione
 - Clip [162](#)
 - Driver
 - ASIO [9](#)
 - Windows MME [9](#)
 - Dropout [207](#)
 - DSP [135](#)
 - Ducking [167](#)
 - DVD
 - DVD dati [224](#)
 - Operazioni di scrittura [220](#)
 - Registratori [11](#)

E

EBU R-128

Definizione del riferimento per l'intensità acustica
277

Editor audio 28, 82

Colori 281

Finestra della forma d'onda 79

Scheda Inserisci 87

Scheda Modifica 85

Scheda Processamento 88, 126

Scheda Renderizza 88

Scheda Vista 83

Spettrogramma 80

Editor dei podcast 29, 252

Editor esterno

Cubase come editor esterno per WaveLab 251

Nuendo come editor esterno per WaveLab 251

WaveLab Exchange 250

Effetti

Aggiunta 174

Annullamento delle modifiche 175

Dropout 207

Effetti della traccia 171

Effetti di output del montaggio 171

Effetto delle clip 171

Effetto di finalizzazione 197

Finestra 171

Finestra Effetti 171

Guadagno 176

Panorama 176

Preset 195

Rimozione 175

Sezione Master 193

Uscita dei montaggi 171

Effetti della traccia

Aggiunta 174

Rimozione 175

Effetti di output del montaggio 171

Aggiunta 174

Rimozione 175

Effetto delle clip

Aggiunta 174

Rimozione 175

Effetto di finalizzazione

Sezione Master 197

Envelope

Finestra di dialogo 129

Operazioni 130

Per le clip 164

Errori

Analisi globale 120

Exchange

WaveLab Exchange 250

F

File

Apertura 43

Copia 55

Eliminazione 60

Focus 64

Operazioni 53

Passaggio da un file all'altro 18

Renderizzazione 200

Rinomina 60

Temporanei 61

Utilizzati di recente 53

File audio

Creazione 92

Dissolvenze 131

Modelli 57

Preferenze 278

Salvataggio 92

Salvataggio in un altro formato 93

File compagno 26

File di picco 26

Ricostruzione 26

File in virgola mobile 92

File mancanti

Finestra di dialogo 151

File temporanei 61

Finestra dei plug-in 177

Aggiunta di effetti 177

Apertura 177

Cambiare gli effetti 178

Chiusura di tutte le finestre dei plug-in 178

Scorrimento tra gli effetti 178

Sezione Master 194

Finestra della forma d'onda 79

Colori 260

Personalizzazione 260

Spettrogramma 80

Finestra di controllo

Gruppi di schede 24

Finestra di montaggio

Colori 260

Personalizzazione 260

Finestra Montaggio audio 140

Scheda Dissolvenza 145

Scheda Inserisci 144

Scheda Inviluppo 146

Scheda Modifica 143

Scheda Renderizza 147

Scheda Vista 140

Finestra Note 183

Finestre

Gestione 18

Finestre degli indicatori di analisi e misura 32

Ancoraggio e disancoraggio 33

Apertura e chiusura 32

Finestre degli strumenti 32

Ancoraggio e disancoraggio 33

Apertura e chiusura 32

Gruppi di schede 25

Finestre scorrevoli 32

FLAC 90

Codifica 99

Focus 64

Forma d'onda

Restauro audio 114

Formati file

AIFF 90

FLAC 90

Formati file sconosciuti 103

Formati file speciali 103

- Modifica [94](#)
- MP2 [90](#)
- MP3 [90](#)
- MPEG [90](#)
- Ogg [90](#)
- WavPack [90](#)
- WMA [90](#)
- Formati file audio [90](#)
 - Finestra di dialogo [93](#)
 - Modifica [94](#)
- Formato tempo
 - Finestra di dialogo [40](#)
- FreeDb [248](#)
- Frequenza di campionamento
 - Conflitti [108](#)
 - Conversione [137](#)
 - Discordante durante l'inserimento dei file audio [156](#)
 - Ricampionamento [137](#)
- FTP [257](#)
 - Pubblicazione di un podcast [257](#)

G

- GPK
 - File di picco [26](#)
- Gruppi
 - Gruppi di plug-in [267](#)
 - Gruppi di schede [24](#)
- Gruppi di schede [24](#)
 - Creazione [25](#)
 - Utilizzo [25](#)
- Gruppi di schede file [24](#)
 - Creazione [25](#)
 - Utilizzo [25](#)
- Guadagno
 - Effetti [176](#)
 - Finestra di dialogo [128](#)
 - Guadagno globale per gli effetti [176](#)
- Guida [5](#)

H

- Hot point
 - Focalizzazione [123](#)
 - Marker [123](#)

I

- ID3
 - Meta-dati [109](#)
- Immagine
 - CD/DVD dati [224](#)
- Importazione
 - Opzioni di importazione dei montaggi audio [150](#)
 - Tracce CD audio [244](#)
- Impostazioni multiutente [286](#)
- Indicatore della capacità del disco [189](#)
- Indicatore della posizione del mouse [156](#)
- Indicatore di attività della traccia [164](#)
- Indicatore di livello [217](#)
 - Impostazioni [217](#)

- Indicatori audio [216](#)
 - Finestre [216](#)
 - Formato [39](#)
 - Impostazioni [216](#)
 - Indicatore di livello [217](#)
 - Oscilloscopio [219](#)
 - Reinizializzazione [216](#)
 - Spettroscopio [218](#)
- Indicatori di livello [189](#)
- Ingrandimento [46](#)
 - con il mouse [48](#)
 - Controlli di ingrandimento [47](#)
 - Montaggio audio [50](#)
 - Opzioni [49](#)
 - Strumento Ingrandimento [47](#)
 - tramite la tastiera [49](#)
- Intensità acustica
 - Analisi globale [118](#)
 - Riferimento [277](#)
- Intervalli audio
 - Riproduzione [68](#)
- Inversione dell'audio [133](#)
- Inversione di fase [133](#)
- Involuppi delle clip [164](#)
 - Display principale [164](#)
 - Modifica dei punti della curva [165](#)
 - Nascondere [165](#)
 - Operazioni di modifica [165](#)
 - Reinizializzazione dei punti della curva [166](#)
 - Selezione [165](#)
- ISRC [229](#)
- iXML
 - WaveLab Exchange [251](#), [251](#)

L

- Latenza [8](#)
- Layout dell'area lavoro
 - Reinizializzazione [42](#)
- Level Normalizer
 - Finestra di dialogo [129](#)
- Linea info [156](#)
- Livello
 - Livello master [196](#)
- Livello del volume
 - Indicatore di attività della traccia [164](#)
- Livello master
 - Sezione Master [196](#)
- Loop [231](#), [239](#)
 - Creazione [231](#)
 - Dissolvenze incrociate [234](#)
 - Individuazione automatica [233](#)
 - Post-dissolvenze incrociate [235](#)
 - Regolatore del loop [236](#)
 - Rifinitura [232](#)
 - Riproduzione [72](#)
 - Riproduzione in loop di un contenuto audio che apparentemente non può essere riprodotto in loop [240](#)
 - Spostamento manuale [233](#)
 - Uniformatore del timbro del loop [240](#)

M

- Marker [208](#)
 - CART [111](#)
 - Conversione dei tipi di marker [213](#)
 - Creazione [211](#)
 - Duplicazione [212](#)
 - Eliminazione [212](#)
 - Finestra [208](#)
 - Hot point [123](#)
 - Nascondere [213](#)
 - Navigazione [212](#)
 - Registrazione [185](#)
 - Rinomina [213](#)
 - Selezione [214](#)
 - Spostamento [212](#)
 - Tipi [208](#)
 - Vincolare alle clip [214](#)
- Menu contestuali [37](#)
- Meta-dati [109](#)
 - Finestra di dialogo [110](#)
 - Preset [111](#)
- Meta-normalizzatore dell'intensità acustica [181](#)
 - Finestra di dialogo [182](#)
- Mid/Side
 - Livello master [196](#)
- Mixdown [181](#)
 - Meta-normalizzatore dell'intensità acustica [181](#)
- Modelli [56](#)
 - Creazione [57](#)
 - Eliminazione [59](#)
 - Modelli dei file audio [57](#)
 - Modelli dei montaggi audio [58](#)
 - Predefiniti [59](#)
 - Rinomina [59](#)
 - Scheda [56](#)
- Modifica della durata [134](#)
 - Digital Signal Processing (DSP) [135](#)
 - Finestra di dialogo [134](#)
 - Limitazioni [135](#)
 - ZTX [135](#)
- Monitoraggio
 - Operazioni in background [207](#)
- Mono
 - A stereo [103](#)
 - Gestione [90](#), [107](#)
- Montaggi audio [28](#), [138](#)
 - Assemblaggio [152](#)
 - Colori [283](#)
 - Creazione [149](#)
 - Creazione da file audio [101](#), [150](#)
 - Dissolvenze [167](#)
 - Dissolvenze incrociate [167](#)
 - Duplicati [149](#)
 - Finestra [138](#)
 - Modelli [58](#)
 - Percorso del segnale [148](#)
 - Preferenze [283](#)
 - Proprietà [149](#)
- MP2 [90](#)
 - Codifica [98](#)
- MP3 [90](#)
 - Codifica [95](#)

- Preset dei meta-dati [111](#)

- MPEG
 - MP2 [90](#), [98](#)
 - MP3 [90](#), [95](#)

- Mute
 - Tracce [77](#)

N

- Noise
 - Generatore di silenzio [112](#)
 - Shaping [198](#)
- Normalizzazione
 - Level Normalizer [129](#)
 - Meta-normalizzatore dell'intensità acustica [181](#)
- Nuendo
 - WaveLab Exchange [250](#)

O

- Ogg [90](#)
 - Codifica [99](#)
- Operazioni di scrittura [220](#)
 - CD-Text [223](#)
 - Formati CD audio [227](#)
 - Progetti CD/DVD dati [224](#)
 - Scrittura di montaggi audio [222](#)
 - Scrittura di montaggi audio su un CD audio [222](#)
- Operazioni di trascinamento [44](#)
- Operazioni in background
 - Dropout [207](#)
 - Monitoraggio [207](#)
- Oscilloscopio [219](#)
 - Impostazioni [219](#)

P

- Pan
 - Effetti [176](#)
 - Involuppi delle clip [164](#)
 - Modalità [166](#)
- Percorso del segnale
 - Montaggio audio [148](#)
- Personalizzazione [260](#)
 - Barre dei comandi [265](#)
 - Finestra della forma d'onda [260](#)
 - Finestra di montaggio [260](#)
 - Gruppi di plug-in [265](#), [267](#)
 - Preset [51](#)
 - Scorciatoie [261](#)
- Picchi
 - Analisi globale [117](#)
- Pitch
 - Shift [135](#)
- Plug-in
 - Aggiunta ai preferiti [266](#)
 - Aggiunta di plug-in VST [267](#)
 - Disattivazione [266](#)
 - Effetti della traccia [171](#)
 - Effetti di output del montaggio [171](#)
 - Effetto delle clip [171](#)
 - Esclusione [268](#)

- Finestra Effetti 171
- Gruppi 265
- Organizzazione 265
- Personalizzazione dei gruppi di plug-in 267
- Preferenze 268
- Preset degli effetti 195
- Sezione Master 194
- Sostituzione di plug-in mancanti 268
- Uscita dei montaggi 171
- Plug-in mancanti
 - Sostituzione 268
- Plug-in VST
 - Aggiunta 267
- Podcast 252
 - Creazione 256
 - Editor 252
 - Impostazioni FTP 257
 - Opzioni 256
 - Pubblicazione 257
 - Verifica 259
- Post-roll 72
 - Finestra di dialogo 73
- Pre-enfasi 229
- Pre-roll 72
 - Finestra di dialogo 73
- Precisione del processamento 27
 - Preferenze 276
- Precisione doppia
 - File temporanei 61
 - Precisione del processamento 276
- Preferenze
 - File audio 278
 - Globale 274
 - Montaggi audio 283
 - Plug-in 268
- Preset 51
 - Barra di trasporto 74
 - Caricamento 51
 - Eliminazione 52
 - Formato file audio 200
 - Meta-dati 111
 - Modifica 52
 - Salvataggio 51
 - temporary 52
- Preset della Sezione Master
 - Caricamento 205
 - File compagno 26
 - Salvataggio 204
- Processamento offline 126
 - Applicazione 128
- Profondità in bit 27
- Proprietà
 - Montaggio audio 149
 - Proprietà audio 30
- Proprietà audio
 - Modifica 108
 - Scheda Info 30
- Pulsante Arresta la riproduzione 68
- Punti di zero 81
- Punto di ancoraggio
 - Riproduci da un punto di ancoraggio 69
 - Riproduci fino a un punto di ancoraggio 69
 - Riproduzione 69

R

- Registrazione 184
 - Configurazione 184
 - Finestra di dialogo 185
 - Indicatore della capacità del disco 189
 - Marker 185
 - Scheda 10
- Regolatore del loop 236
- Renderizzazione 181
 - Dropout 207
 - File 200
 - Sezione Master 199
 - Sul posto 200
- Renderizzazione sul posto 200
 - Selezione audio 201
- Restauro audio
 - Forma d'onda 114
- Ricampionamento
 - Resampler 137
 - Sezione Master 195
- Righello
 - Formato dell'indicatore 39
 - Opzioni 38
 - Righello del livello 37
 - Righello del tempo 37
- Righello del livello 37
- Righello del tempo 37
 - Menu 38
- Rinomina
 - File 60
 - Marker 213
- Ripercussione 161
- Ripeti 45
- Riproduzione 65
 - Avvio dal righello 75
 - Barra di trasporto 65
 - Clip 77
 - Da o fino a un punto di ancoraggio 69
 - In background 8
 - Intervalli audio 68
 - Loop 72
 - Nella finestra Montaggio audio 77
 - Post-roll 72
 - Pre-roll 72
 - Pulsante Arresta la riproduzione 68
 - Pulsante Riproduci 68
 - Scorciatoie 73
 - Scorrimento 77
 - Scrubbing 76
 - Utilizzo dello strumento Riproduci 75
- Rumore di fondo
 - Confronto tra silenzio vero e rumore di fondo 113
 - Inserimento 112

S

- Salvataggio
 - File multipli 55
 - Preset della Sezione Master 204
- Scheda File 29
- Scheda File recenti 53
- Scheda Info 30

- Schede
 - Colori [54](#)
 - Indicatore di modifiche non salvate [55](#)
 - Spettrogramma [80](#)
 - Utilizzo dei gruppi di schede [25](#)
 - Schede audio [8](#)
 - Schermo intero
 - Attivazione [42](#)
 - Scorciatoie
 - Elenco [263](#)
 - Operazioni di modifica [262](#)
 - Personalizzazione [261](#)
 - Riproduzione [73](#)
 - Scheda [263](#)
 - Scorrimento
 - Nel corso della riproduzione [77](#)
 - Scrubbing [76](#)
 - Preferenze [76](#)
 - Utilizzando il righello del tempo [76](#)
 - Utilizzo dello strumento Riproduci [76](#)
 - Selezione
 - Eliminazione [22](#)
 - Estensione e riduzione [21](#)
 - Silenziare [113](#)
 - Sostituzione con silenzio [113](#)
 - Spostamento [21](#)
 - Sequenze di tasti [262](#)
 - Sezione Master [190](#)
 - Caricamento dei preset della Sezione Master [205](#)
 - Dithering [198](#)
 - Finestra [190](#)
 - Finestra dei plug-in [194](#)
 - Formati dei plug-in degli effetti supportati [194](#)
 - Impostazioni [192](#)
 - Pannello Effetti [193](#)
 - Pannello Livello Master [196](#)
 - Pannello Ricampionamento [195](#)
 - Percorso del segnale [191](#)
 - Renderizzazione [199](#)
 - Salvataggio dei preset della Sezione Master [204](#)
 - Scheda Renderizza [202](#)
 - Strumenti [192](#)
 - Silence
 - Confronto tra silenzio vero e rumore di fondo [113](#)
 - Dividi clip alle parti silenziose [162](#)
 - Silenzio
 - Generatore [112](#)
 - Inserimento [113](#)
 - Silenzio vero [112](#)
 - Sostituzione di una selezione con del silenzio [113](#)
 - Sincronizzazione
 - Impostazioni [285](#)
 - Sinistra/destra
 - Livello master [196](#)
 - Sistema
 - Configurazione [8](#)
 - Solo
 - Tracce [77](#)
 - SoundCloud [63](#)
 - Spettrogramma
 - Riquadro di visualizzazione [80](#)
 - Spettroscopio [218](#)
 - Spinta
 - Spostamento dell'audio [106](#)
 - Spostamento dell'audio [105](#)
 - Standard Red Book
 - CD-Extra [227](#)
 - CD-Text [223](#)
 - Principali formati CD [227](#)
 - Stereo
 - A mono [103](#)
 - Gestione [90, 107](#)
 - Strumento Penna [114](#)
 - Strumento Riproduci
 - Utilizzo [75](#)
- T**
- Tempo
 - Formato dell'indicatore [39](#)
 - Tipi di marker [208](#)
 - Conversione [213](#)
 - Touch Bar [273](#)
 - Tracce [152](#)
 - Aggiunta [152](#)
 - Assemblaggio del montaggio audio [152](#)
 - Blocco e sblocco [153](#)
 - Effetti [171](#)
 - Mute [77](#)
 - Rimozione [153](#)
 - Ripiegatura e dispiegatura [153](#)
 - Solo [77](#)
 - Spostamento nella vista della traccia [152](#)
 - Visualizzazione di un numero maggiore o minore [51](#)
- U**
- Uniformatore del timbro del loop [240](#)
 - UPC/EAN [229](#)
- V**
- VS
 - File compagno [26](#)
 - VU Meter
 - Impostazioni [217](#)
- W**
- WAV
 - Preset dei meta-dati [111](#)
 - WaveLab
 - Configurazione [274](#)
 - Impostazioni di sincronizzazione [285](#)
 - WaveLab Exchange [250](#)
 - WavPack [90](#)
 - Windows Media Audio
 - Codifica [100](#)
 - Windows MME
 - Driver [9](#)
 - WMA [90](#)
 - Codifica [100](#)

Z

ZTX

Modifica della durata [135](#)