

Manual de operaciones



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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Todos los derechos reservados.

WaveLab LE_11.2.0_es-ES_2023-02-28

Tabla de Contenidos

5	Introducción de WaveLab LE	57	Zoom en la ventana de espacio de trabajo
5	Documentación independiente de la plataforma	63	Presets
5	Sistema de ayuda	66	Carpetas de trabajo y carpetas de documentos
6	Convenciones tipográficas	68	Copiar información de audio al portapapeles
8	Comandos de teclado	69	Poner el foco en el archivo actual
9	Configurar el sistema	70	Reproducción
9	Conectar el equipo	70	Barra de transporte
9	Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano	73	Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo
9	Latencia	73	Reproducir canales de audio con foco
10	ASIO-Guard	75	Lectura de escaneo
10	Definir Conexiones de Audio	76	Desplazar durante la reproducción
15	Dispositivos remotos	76	Reproducción en la ventana del montaje de audio
21	Conceptos de WaveLab LE	78	Editar archivos de audio
21	Reglas de edición generales	78	Ventana de onda
21	Diálogo Inicio	81	Pestañas del editor de audio
23	Gestión de ventanas básica	89	Gestión de archivos en el Editor de Audio
23	Seleccionar audio	106	Mezclar – Renderizado de archivos de audio
28	Deslizadores	107	Cambiar las propiedades de audio
29	Renombrar elementos en tablas	107	Metadatos
29	Archivos de picos	110	Diálogo Generador de silencio
30	Precisión de procesado	113	Análisis de audio
30	Reinicializar respuestas por defecto	113	Análisis de frecuencia 3D
31	Ventana Espacio de trabajo	116	Procesamiento offline
31	Editor de audio	116	Pestaña Proceso
31	Montaje de audio	117	Aplicar procesamiento
32	Editor de Feed RSS	118	Diálogo Ganancia
32	Pestaña Archivo	118	Diálogo Normalizador de nivel
33	Pestaña Info	119	Diálogo Envolvente
35	Ventanas de herramientas	120	Fundidos en archivos de audio
35	Ventanas autodeslizantes	121	Fundidos cruzados
36	Anclar y desanclar ventanas de herramientas	122	Inversión de fase
37	Barra de comandos	122	Invertir audio
38	Barra de estado	123	DC Offset
39	Menús contextuales	123	Remuestrear
39	Regla de tiempo y regla de nivel	125	Montaje de audio
44	Gestionar pestañas	125	Ventana de montaje
45	Activar el modo de pantalla completa	129	Pestañas del montaje de audio
45	Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo	138	Ruta de la señal en el montaje de audio
46	Gestión de archivos	138	Crear montajes de audio
46	Abrir archivos	140	Duplicados de montajes de audio
47	Cerrar archivos	141	Propiedades de montaje de audio
47	Guardar archivos	142	Opciones de importación para montajes de audio
49	Eliminar archivos	142	Referencias de archivos de audio rotas
49	Renombrar archivos	144	Ensamblar el montaje de audio
50	Explorador de archivos	151	Edición de clips
53	Cambiar entre archivos	162	Gestionar archivos de origen de clips
53	Archivos usados recientemente	162	Envolventes para clips
54	Archivos temporales	168	Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio
55	Deshacer y rehacer	171	Mezclar – La función renderizar
55	Edición de valores	172	Ventana Notas
56	Operaciones de arrastrar		

172	Importar CDs de audio
173	Grabación
173	Grabar en el editor de audio
177	Colocar marcadores durante la grabación
179	Sección Master
179	Ventana Sección Master
188	Bypass de la Sección Master
189	Renderizar en la Sección Master
192	Presets de la Sección Master
196	Monitorizar tareas en segundo plano
196	Pérdidas de sonido
197	Marcadores
197	Tipos de marcadores
197	Ventana Marcadores
200	Crear marcadores
202	Borrar marcadores
203	Mover marcadores
203	Navegar por los marcadores
203	Ocultar marcadores de un tipo específico
204	Convertir el tipo de un solo marcador
204	Renombrar marcadores
205	Seleccionar marcadores
205	Seleccionar audio entre marcadores
205	Ligar marcadores a clips en el montaje de audio
207	Bucles
207	Crear bucles
209	Importación de CD de audio
209	Diálogo Importar CD de audio
211	Importar pistas de CD de audio
212	Feed RSS
212	Editor de Feed RSS
214	Crear un Feed RSS
215	Configurar los datos de FTP para la publicación de un Feed RSS
216	Publicar Feeds RSS
217	Comprobar si la publicación del Feed RSS se realizó correctamente
218	Personalizar
218	Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje
220	Personalizar atajos
224	Organización de plug-ins
226	Touch Bar (solo macOS)
228	Configurar WaveLab LE
228	Preferencias globales
231	Preferencias de archivos de audio
235	Preferencias de montajes de audio
239	Índice

Introducción de WaveLab LE

Documentación independiente de la plataforma

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

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

Algunos puntos a considerar:

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

Sistema de ayuda

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

Documentación

La documentación consta de varios documentos.

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

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

Manual de operaciones

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

Referencia de plug-ins

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

Descripciones emergentes (tooltips)

- Para ver las descripciones emergentes, coloque el ratón encima de uno de los iconos de la interfaz.
- Para utilizar la ayuda de un menú, coloque el ratón sobre un elemento del menú.

- Para obtener información sobre el tipo de edición que se puede efectuar al utilizar el ratón y las teclas modificadoras en la ventana del **Montaje de audio**, mueva el ratón por encima de la ventana del montaje. El texto de ayuda aparece en la línea de información en la parte inferior de la ventana.

¿Qué es esto?

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Línea de información](#) en la página 153

Convenciones tipográficas

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

Elementos estructurales

Prerrequisito

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

Procedimiento

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

Importante

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

Nota

Le informa sobre problemas u otra información relevante.

Consejo

Añade más información o sugerencias útiles.

Ejemplo

Le proporciona un ejemplo.

Resultado

Describe el resultado del procedimiento.

Después de completar esta tarea

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

Vínculos relacionados

Lista temas relacionados que puede encontrar en esta documentación.

Marcado

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

EJEMPLO

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

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

EJEMPLO

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

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

EJEMPLO

archivo_de_ejemplo.txt

Elementos tipográficos

Los elementos tipográficos siguientes indican los siguientes propósitos.

Prerrequisito

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

Procedimiento

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

Importante

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

Nota

Le informa acerca de temas que debería tener en consideración.

Consejo

Añade más información o sugerencias útiles.

Ejemplo

Le proporciona un ejemplo.

Resultado

Muestra el resultado del procedimiento.

Después de completar esta tarea

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

Vínculos relacionados

Lista temas relacionados que puede encontrar en esta documentación.

Marcado

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

EJEMPLO

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

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

EJEMPLO

Seleccione **Archivo > Abrir**.

Comandos de teclado

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

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

EJEMPLO

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

Configurar el sistema

Antes de empezar a trabajar, debe realizar algunos ajustes.

IMPORTANTE

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conectar el equipo](#) en la página 9

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

Conectar el equipo

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

Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano

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

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 12

Latencia

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

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[ASIO-Guard](#) en la página 10

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 12

ASIO-Guard

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

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

NOTA

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar ASIO-Guard](#) en la página 10

Configurar ASIO-Guard

Puede especificar la duración del búfer ASIO-Guard.

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 12

Definir Conexiones de Audio

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 11

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 12

[Grabación](#) en la página 173

Seleccionar un controlador de audio

Seleccionando un controlador de audio, permite que WaveLab LE se comuniquen con el hardware de audio.

NOTA

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 12

[Controlador ASIO](#) en la página 11

[Seleccionar el controlador ASIO Generic Low Latency \(solo Windows\)](#) en la página 11

Controlador ASIO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 11

[Seleccionar el controlador ASIO Generic Low Latency \(solo Windows\)](#) en la página 11

Seleccionar el controlador ASIO Generic Low Latency (solo Windows)

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

NOTA

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

PROCEDIMIENTO

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 11

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 12

Pestaña Conexiones de Audio

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

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

Ajustes globales

Dispositivo de audio

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

Nombres de puertos

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

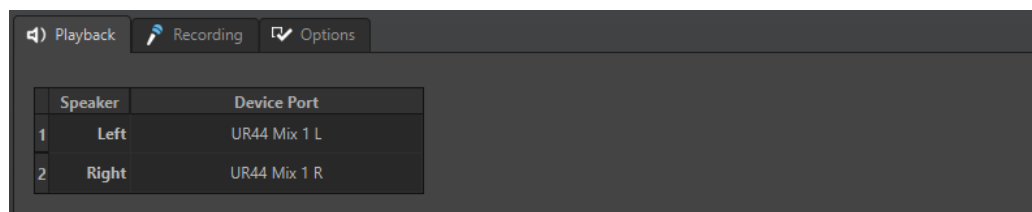
Panel de control

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

Refrescar

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

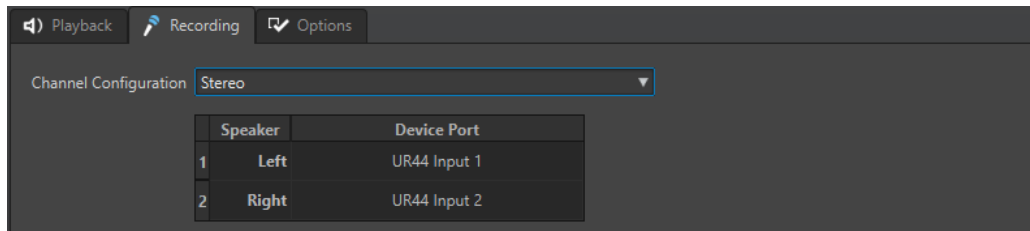
Pestaña Reproducción



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

Pestaña Grabación

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



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

Añadir bus

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

Eliminar bus seleccionado

Elimina el bus seleccionado de la lista de buses.

Mover bus hacia arriba/Mover bus hacia abajo

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

Configuración de canales

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

Lista de buses

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

Pestaña Opciones

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

ASIO-Guard

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

Realizar un fundido de entrada corto al iniciar la reproducción

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

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

Realizar un fundido de salida corto al detener la reproducción

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

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

Liberar controlador cuando WaveLab LE esté en segundo plano

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

Frecuencia de muestreo preferida

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

Límite de tiempo para el cambio de frecuencia de muestreo

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

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

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[ASIO-Guard](#) en la página 10

[Sección Master](#) en la página 179

[Reproducción](#) en la página 70

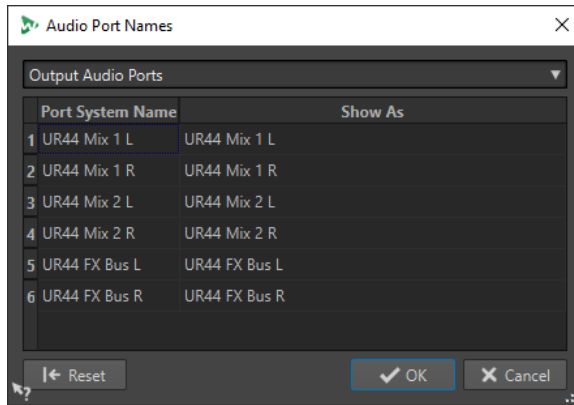
[Grabación](#) en la página 173

Especificar nombres personalizados para puertos de audio

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

PROCEDIMIENTO

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

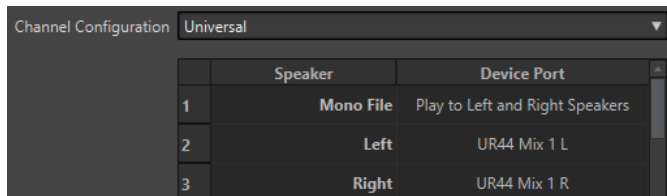
[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 12

Enviar flujos de audio de archivos mono a un altavoz dedicado

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

PROCEDIMIENTO

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



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 12

Dispositivos remotos

Puede utilizar dispositivos remotos Steinberg para controlar WaveLab LE remotamente.

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

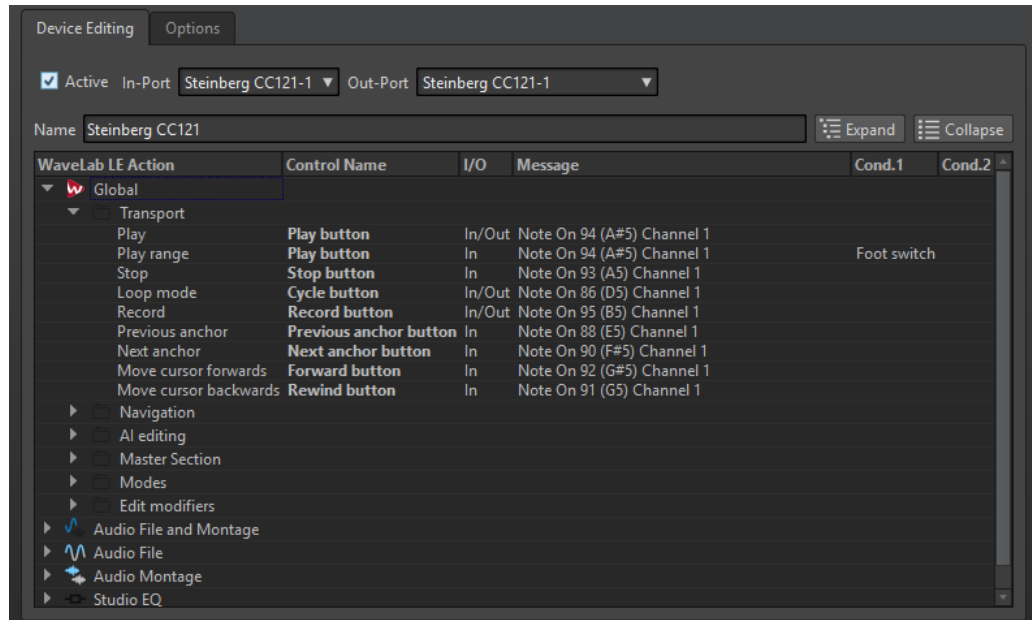
NOTA

Solo se soportan dispositivos remotos de Steinberg.

Pestaña Dispositivos remotos

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

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



Pestaña Edición de dispositivos

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

Active

Activa el dispositivo seleccionado y busca los puertos MIDI.

Puerto entrada/Puerto salida

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

Nombre

Permite introducir un nombre para el mapa.

Expandir/Plegar

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

Lista de acciones de WaveLab LE

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

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

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

Pestaña Opciones

Emular rueda del ratón

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

Editar campo numérico con foco

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

Controlador de integración avanzada CC121

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

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

Sección de canal

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

Fader

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

Dial PAN

Controla la ganancia de la pista activa.

Silenciar

Silencia/anula el silencio de la pista activa.

Solo

Activa/desactiva el solo de la pista activa.

CHANNEL SELECT

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

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

Sección EQ

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

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

EQ TYPE activado:

Diales de ancho de banda (Q)

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

Diales de frecuencia (F)

Ajustan la frecuencia central de cada banda de EQ.

Diales de ganancia (G)

Ajustan la ganancia de cada banda de EQ.

On

Activan/desactivan las bandas de EQ.

ALL BYPASS

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

EQ TYPE desactivado:

LOW ON

Abre el **Editor de audio**.

LOW-MID ON

Abre la ventana **Montaje de audio**.

HIGH ON

Abre la pestaña de preferencias.

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

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

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

Ajusta el zoom horizontal en la línea de tiempo.

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

Ajusta el zoom vertical en la línea de tiempo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sección de transporte

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

Botón de anterior

Mueve la posición del cursor hacia la izquierda.

Botón de rebobinar

Mueve la posición del cursor de edición hacia la izquierda.

Botón de avanzar

Mueve la posición del cursor de edición hacia la derecha.

Botón de siguiente

Mueve la posición del cursor hacia la derecha.

Botón de ciclo

Activa/desactiva el modo de ciclo.

Botón Detener

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

Botón Reproducir

Inicia la reproducción.

Botón de grabar

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

Sección de funciones

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

Dial VALUE

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

Botón FUNCTION 1

Ajusta las opciones de fundido de entrada del clip activo.

Botón FUNCTION 2

Ajusta las opciones de fundido de salida del clip activo.

Botón FUNCTION 3

Ajusta las opciones de nivel de envolvente del clip activo.

Botón FUNCTION 4

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

Sección AI KNOB

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

NOTA

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

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

AI KNOB

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

Bloquear

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

Indicador CUBASE READY

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

Sección de pedal

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

Conceptos de WaveLab LE

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reglas de edición generales](#) en la página 21

[Gestión de ventanas básica](#) en la página 23

[Diálogo Inicio](#) en la página 21

Reglas de edición generales

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

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

NOTA

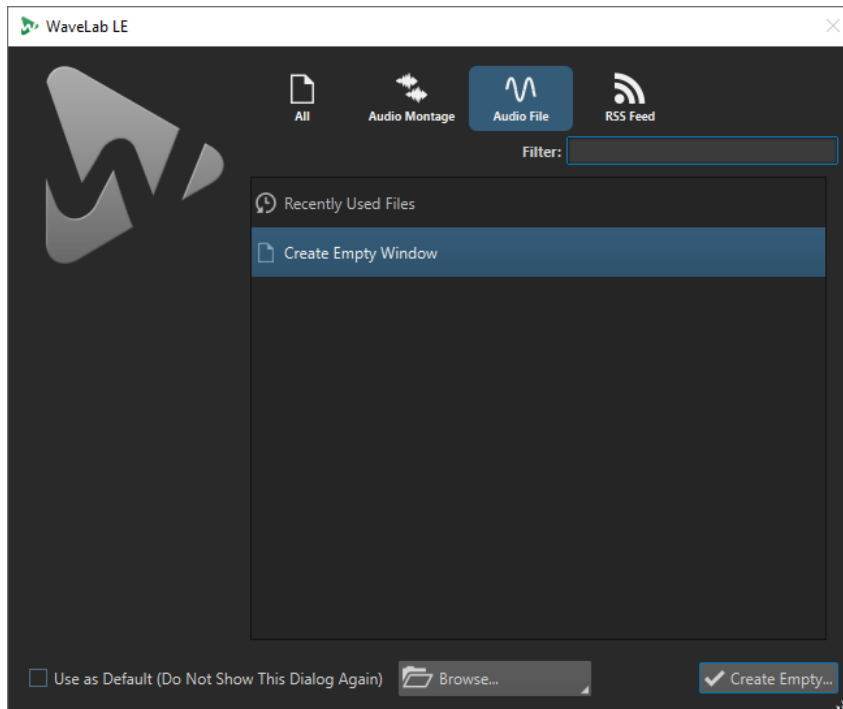
El comportamiento del producto también depende de los ajustes que haya configurado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conceptos de WaveLab LE](#) en la página 21

Diálogo Inicio

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



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

Están disponibles los siguientes tipos de archivos:

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

Reciente

Archivos usados recientemente

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

Lista de archivos usados recientemente

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

Plantillas

Crear ventana vacía

Crea una ventana vacía de WaveLab LE.

Otras opciones

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

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

Explorar

Le permite seleccionar los archivos que desea abrir.

Crear vacío

Crea una ventana vacía de WaveLab LE.

Gestión de ventanas básica

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conceptos de WaveLab LE](#) en la página 21

Seleccionar audio

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un rango arrastrando](#) en la página 23

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 25

Seleccionar un rango arrastrando

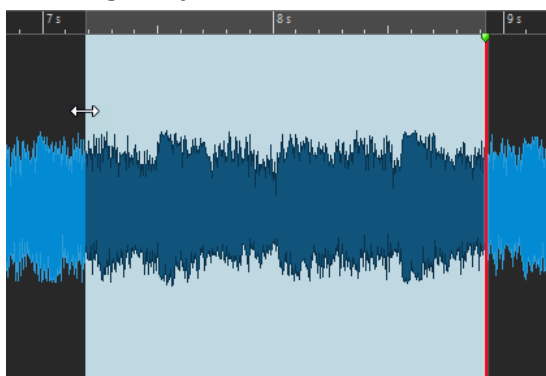
El modo estándar para seleccionar un rango en la ventana de onda o en la ventana de montaje es hacer clic y arrastrar.

POSIBILIDADES

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

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

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar audio](#) en la página 23

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Ventana de montaje](#) en la página 125

Selección del rango de audio en un archivo de audio

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

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

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

Todo

Selecciona la forma de onda entera.

Conmutar

Activa/Desactiva el rango de selección.

Extender

Abre un menú donde puede seleccionar las opciones siguientes para la creación o extensión de rangos de selección:

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

archivo si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.

- **Desde el inicio hasta la posición de reproducción** crea un rango de selección desde la posición de reproducción hasta el inicio de la selección, o hasta el inicio del archivo si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.
- **Doblar duración de selección** dobla la duración del rango de selección actual.
- **Dividir por dos la duración de selección** divide por la mitad la duración del rango de selección actual.

Canales

Abre un menú donde puede seleccionar las opciones siguientes:

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

Regiones

Abre un menú donde puede seleccionar la siguiente opción:

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de audio](#) en la página 31

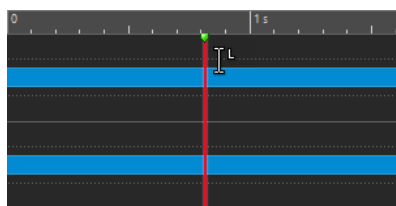
Seleccionar canales en archivos de audio

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

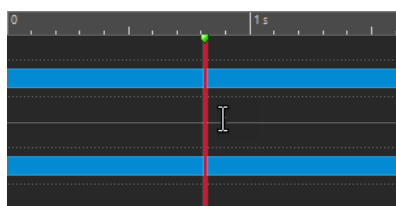
POSIBILIDADES

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

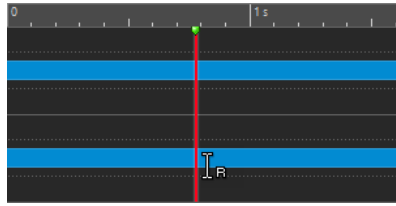
- Para seleccionar el canal izquierdo, haga clic en la mitad superior del canal izquierdo.



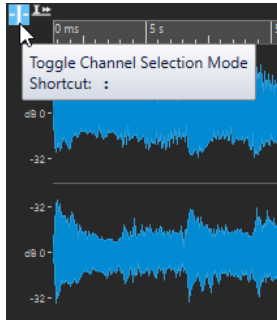
- Para seleccionar ambos canales, haga clic en el área central entre el canal izquierdo y el derecho.



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



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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar audio](#) en la página 23

[Mover el rango de selección a otros canales](#) en la página 26

[Ventana de onda](#) en la página 78

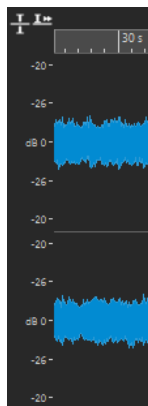
[Reproducir canales de audio con foco](#) en la página 73

Mover el rango de selección a otros canales

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

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, seleccione un rango.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - En la pestaña **Editar**, en la sección **Selección de tiempo**, haga clic en **Canales** y seleccione **Extender a todos los canales**, **Solo canal izquierdo** o **Solo canal derecho**.
 - En el área de control de canal, haga clic en el canal en el que quiera mover el rango de selección.



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 25

[Área de control de canal](#) en la página 78

[Ventana de onda](#) en la página 78

Seleccionar en la vista general del editor de audio

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Mover un rango de selección

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Extender y reducir la selección

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

Existen diferentes modos de extender o reducir la selección:

Usar ratón y comandos de teclado

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

Usar solo comandos de teclado

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

Eliminar selecciones

Existen varias opciones para eliminar un rango seleccionado.

Editor de audio

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

Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

Borrar

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

Ventana de montaje de audio

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

Borrar rango seleccionado

Borra las partes del clip de dentro del rango de selección en la pista activa, sin rellenar el hueco.

Suprimir clip seleccionado/Suprimir rango seleccionado

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

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

Deslizadores

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

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

- Para restablecer el valor predeterminado del deslizador, si está disponible, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en el deslizador, o haga clic utilizando el tercer botón del ratón, o bien haga doble clic en la manecilla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conceptos de WaveLab LE](#) en la página 21

Renombrar elementos en tablas

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 197

[Ventana Clips](#) en la página 151

Archivos de picos

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reconstruir visores de picos](#) en la página 29

Reconstruir visores de picos

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de picos](#) en la página 29

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 81

Precisión de procesado

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

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

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

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

NOTA

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 54

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 229

Reinicializar respuestas por defecto

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Opciones \(Preferencias globales\)](#) en la página 230

Ventana Espacio de trabajo

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

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

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

Elementos de la ventana de espacio de trabajo

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de audio](#) en la página 31

[Montaje de audio](#) en la página 31

[Editor de Feed RSS](#) en la página 32

Editor de audio

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

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

Montaje de audio

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Montaje de audio](#) en la página 125

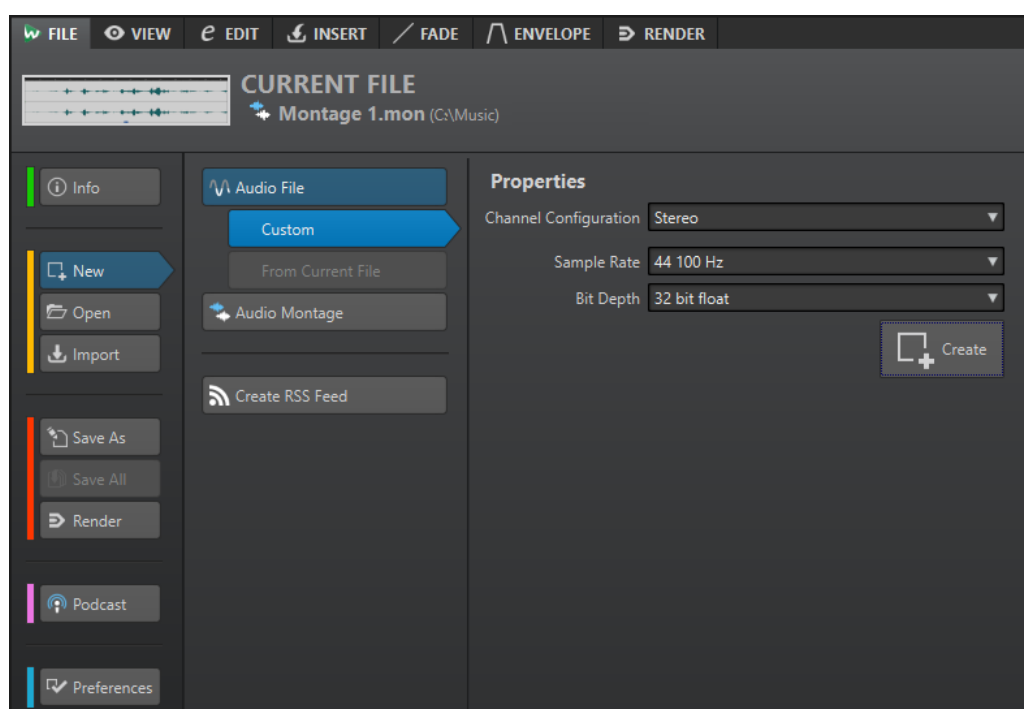
Editor de Feed RSS

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Feed RSS](#) en la página 212

Pestaña Archivo

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



Info

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

Nuevo

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

Abrir

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

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

Importar

Le permite importar archivos de audio a un montaje de audio y pistas de CD de audio desde un CD de audio.

Guardar como

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

Guardar todo

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

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

Exportar

Le permite renderizar el archivo activo.

Preferencias

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

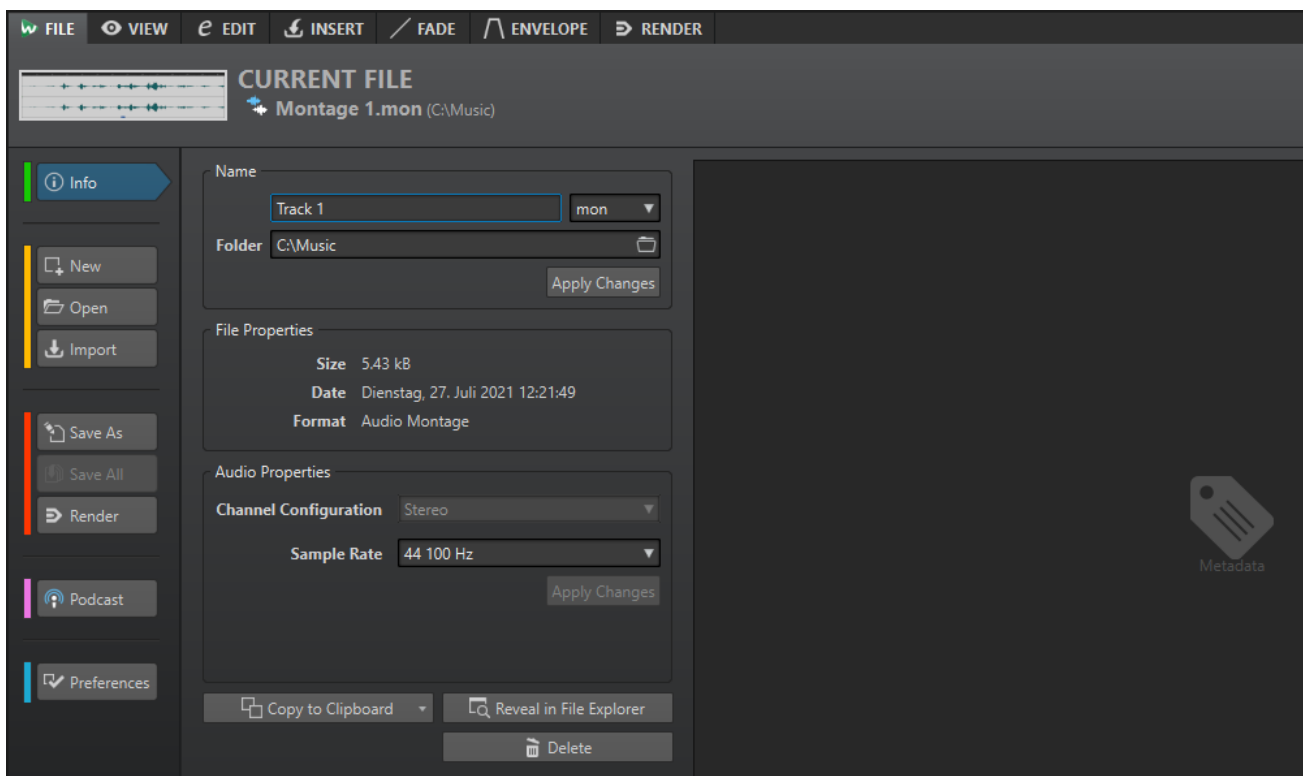
[Pestaña Info](#) en la página 33

[Configurar WaveLab LE](#) en la página 228

Pestaña Info

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

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



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

Nombre

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

Propiedades de archivo

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

Propiedades de audio

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

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

Puede editar estos atributos.

Metadatos

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

Copiar al portapapeles

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

Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

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

Borrar

Elimina el archivo activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 50

Ventanas de herramientas

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir y cerrar ventana de herramientas](#) en la página 35

Abrir y cerrar ventana de herramientas

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

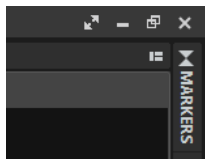
- Para abrir una ventana de herramientas, seleccione **Ventanas de herramientas** y seleccione una ventana de herramientas.
- Para cerrar una ventana de herramientas anclada, haga clic derecho en la pestaña de la ventana de herramientas y seleccione **Ocultar**.
- Para cerrar una ventana de herramientas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

VÍNCULOS RELACIONADOS

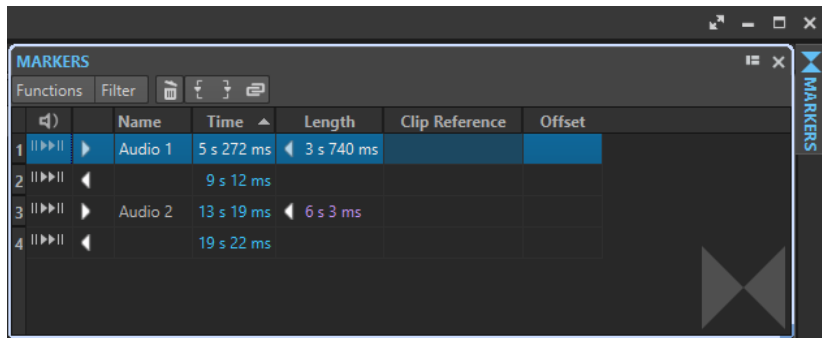
[Ventanas de herramientas](#) en la página 35

Ventanas autodeslizantes

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



Pestaña de ventana autodeslizante



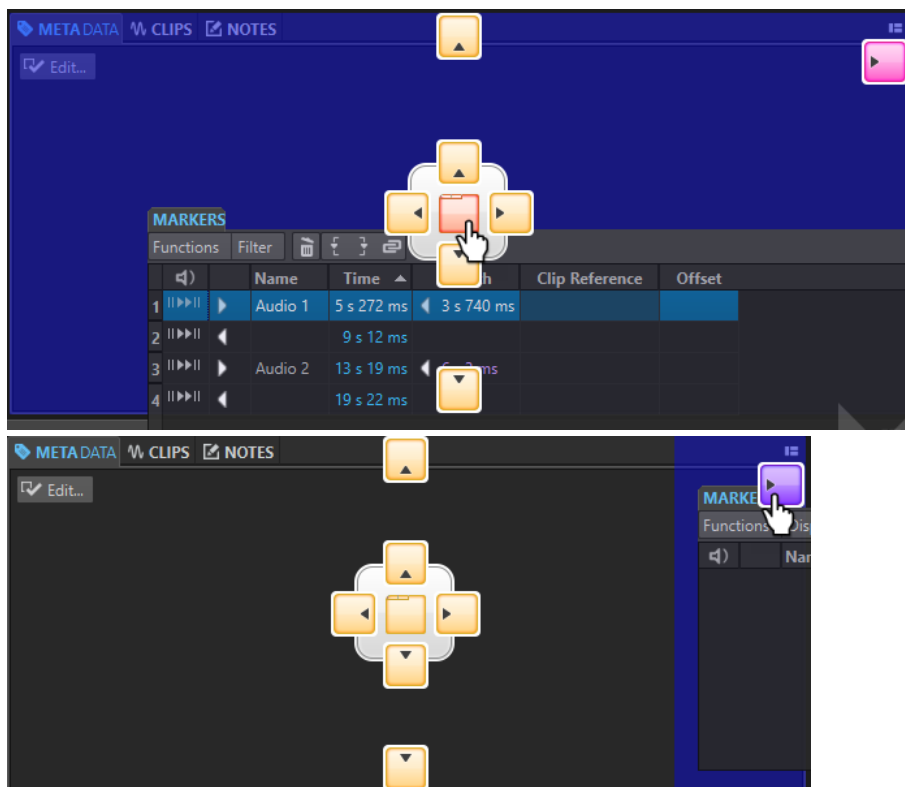
Una ventana autodeslizante abierta


Anclar y desanclar ventanas de herramientas

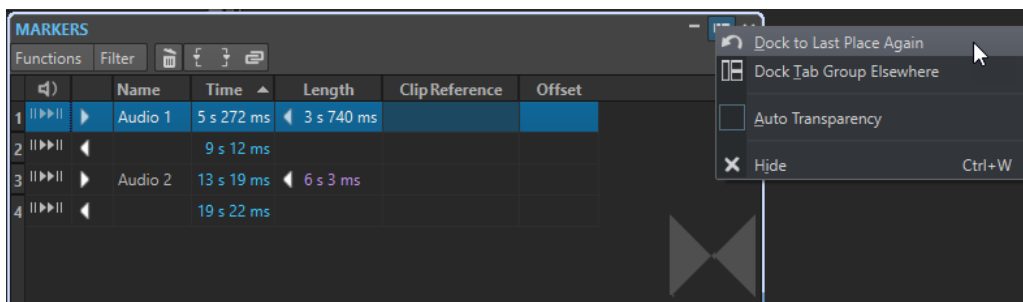
Las ventanas de herramientas se pueden utilizar como ventanas ancladas, como ventanas flotantes, o como una ventana autodeslizante. Puede arrastrar libremente las ventanas y anclarlas en varios lugares.

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

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



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



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas autodeslizantes](#) en la página 35

Barra de comandos

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



Nuevo

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

Abrir

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

Guardar

Guarda el archivo activo.

Guardar como

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

Deshacer

Le permite deshacer cambios.

Rehacer

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos.

Navegar hacia atrás/Navegar hacia adelante

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

Personalizar barra de comandos

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

Maximizar ventana

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

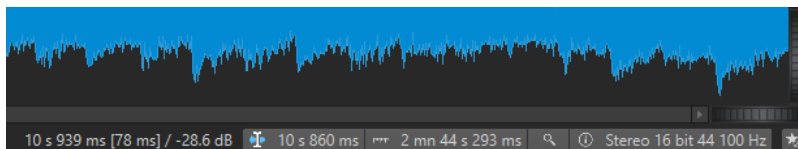
Opciones de disposición

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

Barra de estado

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

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



Tiempo/nivel (dB)

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

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

Información de audio en posición del cursor

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

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

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

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

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

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

Indicador de zoom

Muestra el factor de zoom actual.

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

Propiedades de archivo de audio/Propiedades de montaje de audio

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

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

Bypass Sección Master

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

Información de fondo

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



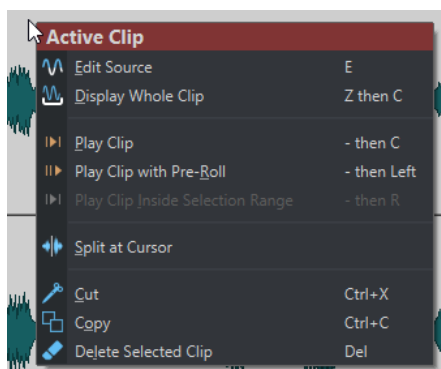
Menús contextuales

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

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

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

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



Menú contextual en la ventana de montaje

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

Regla de tiempo y regla de nivel

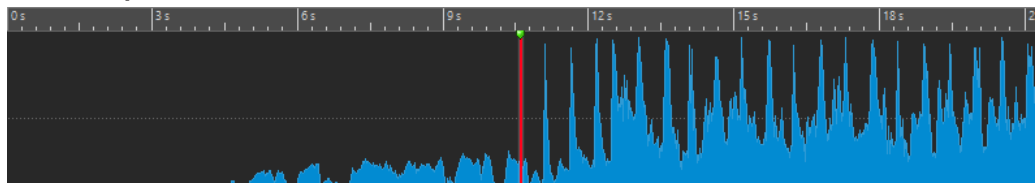
En el **Editor de audio** puede mostrar una regla de tiempo y una regla de nivel en la ventana de onda. En la ventana **Montaje de audio** puede mostrar una regla de tiempo en la ventana del montaje.

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

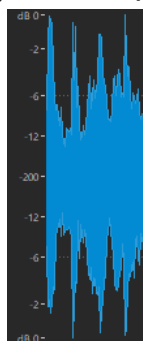
- **Código de tiempo**
- **Reloj**

- **Muestras**
- **Compases y tiempos**

Regla de tiempo



Regla de nivel (solo Editor de audio)



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de montaje](#) en la página 125

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel](#) en la página 40

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 43

Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

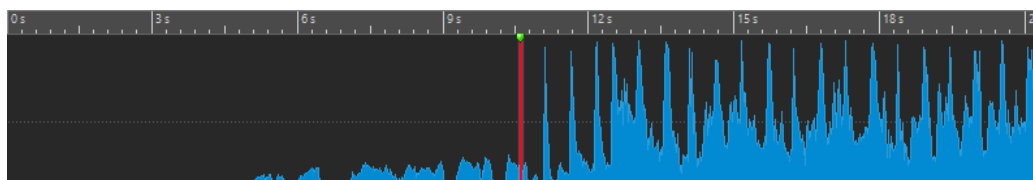
[Menú Regla de tiempo](#) en la página 40

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 41

Menú Regla de tiempo

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

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



Código de tiempo

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

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

Reloj

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

Muestras

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

Compases y tiempos

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

Tamaño de archivo (solo editor de audio)

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

Mostrar rejilla (solo ventana de montaje de audio)

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

Formato de tiempo

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

Guardar ajustes actuales como por defecto

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

Ajustar origen de regla al inicio del archivo

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

Ajustar origen de regla al cursor

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

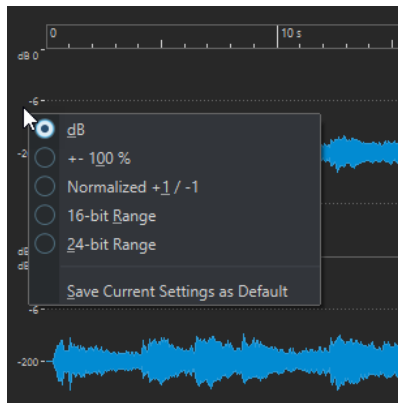
[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 43

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 41

Menú Regla de nivel (solo editor de audio)

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

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



dB

Establece el formato de nivel en decibelios.

+100%

Establece el formato de nivel como porcentaje.

Normalizado +1/-1

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

Rango 16 bits

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

Rango 24 bits

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

Guardar ajustes actuales como por defecto

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

[Menú Regla de tiempo](#) en la página 40

Trabajar con una visualización basada en un indicador

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 43

Ajustar la posición del cursor de edición

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

Hay varias maneras de mover el cursor de edición:

- Hacer clic en algún espacio de la ventana de onda, la ventana de montaje o en la regla de tiempo. Si se ha realizado una selección, hacer clic en la regla de tiempo para evitar cancelar la selección.
- Hacer clic y arrastrar la regla de tiempo.
- Utilizar los controles de transporte.
- En el **Editor de audio** y la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Ver** y use las opciones en la sección **Cursor**.
- Utilizar las teclas de cursor.
- Hacer doble clic sobre un marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

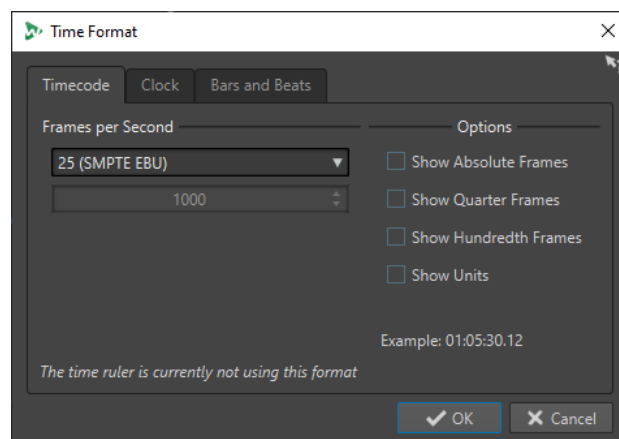
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 43

Diálogo Formato de tiempo

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

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



Pestaña Código de tiempo

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

Fotogramas por segundo

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

Mostrar fotogramas absolutos

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

Mostrar cuartos de fotogramas

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

Mostrar centésimas de fotogramas

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

Mostrar unidades

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

Pestaña Reloj

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

Mostrar unidades

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

Compacto

Muestra el tiempo sin indicadores de unidades.

Pestaña Compases y tiempos

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

Unidad de tiempo

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

Tempo

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

Tics por negra

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

Mostrar tics

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

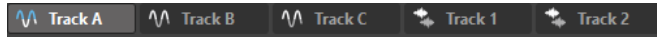
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

Gestionar pestañas

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

Pestañas de archivos

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



Crear montaje de audio

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

Añadir a

Le permite añadir el archivo activo a otro editor.

Cerrar

Cierra la pestaña activa.

Cerrar todos menos este

Cierra todos los archivos menos el archivo activo.

Cerrar todos los archivos de audio

Cierra todos los archivos de audio.

Info

Muestra información sobre el archivo activo.

Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

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

Copiar al portapapeles

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

Archivos recientes

Le permite abrir archivos usados recientemente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cerrar archivos](#) en la página 47

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 138

Activar el modo de pantalla completa

Puede usar WaveLab LE en modo pantalla completa.

PROCEDIMIENTO

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

Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo

PROCEDIMIENTO

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

Gestión de archivos

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir archivos](#) en la página 46

[Guardar archivos](#) en la página 47

[Explorador de archivos](#) en la página 50

Abrir archivos

Puede abrir uno o varios archivos al mismo tiempo.

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

Cada archivo seleccionado se abre en una pestaña de archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cerrar archivos](#) en la página 47

[Guardar archivos](#) en la página 47

[Abrir archivos desde el portapapeles](#) en la página 46

Abrir archivos desde el portapapeles

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

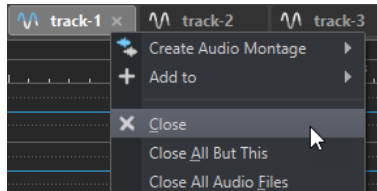
Los archivos se abren en nuevas pestañas de archivos.

Cerrar archivos

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

POSIBILIDADES

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir archivos](#) en la página 46

Guardar archivos

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

IMPORTANTE

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

POSIBILIDADES

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Indicadores de cambios en pestañas](#) en la página 47

[Guardar varios archivos a la vez](#) en la página 48

Indicadores de cambios en pestañas

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

Blanco

El archivo no se ha modificado.

Verde (solo editor de audio)

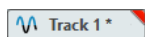
El archivo utiliza un formato de archivo decodificado y se ha guardado.

Rojo

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

Indicador de cambios sin guardar

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



Guardar varios archivos a la vez

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

PROCEDIMIENTO

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

Guardar copias de archivos

Puede guardar copias de archivos en los que está trabajando.

PROCEDIMIENTO

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

Volver al archivo guardado

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

Copias de seguridad automáticas

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

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

Guardar montajes de audio

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renombrar archivos](#) en la página 50

[Guardar archivos](#) en la página 47

Eliminar archivos

Puede eliminar el archivo activo actualmente desde WaveLab LE.

PRERREQUISITO

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

Renombrar archivos

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de picos](#) en la página 29

[Renombrar archivos](#) en la página 50

Renombrar archivos

Puede renombrar archivos desde dentro de WaveLab LE.

PRERREQUISITO

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renombrar archivos](#) en la página 49

[Pestaña Archivo](#) en la página 32

Explorador de archivos

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

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

También puede optar por ver únicamente tipos específicos de archivos.

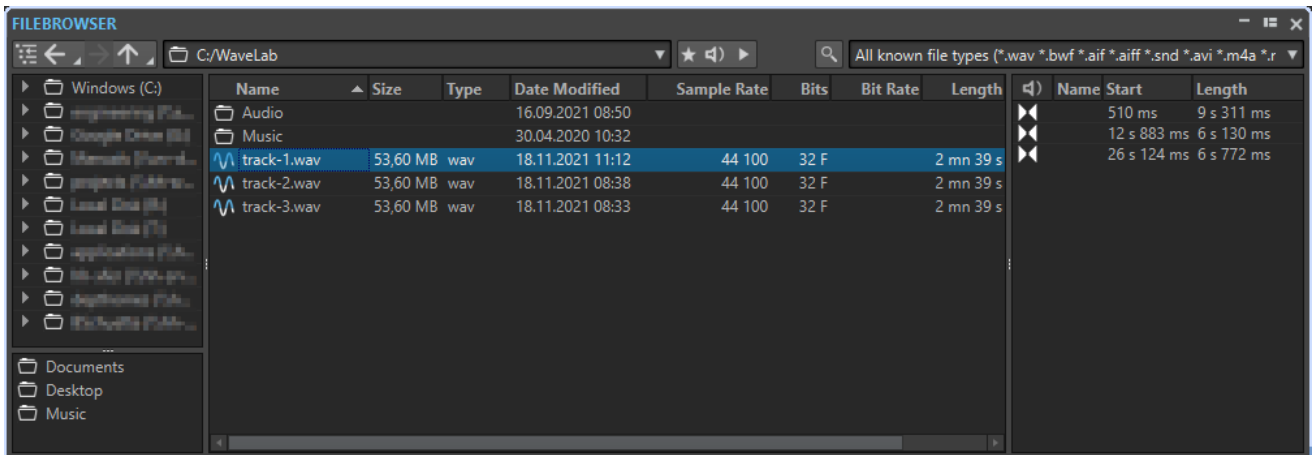
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 50

Ventana Explorador de archivos

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

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



Mostrar carpeta actual en árbol de carpetas

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

Atrás/Adelante/Directorio principal

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

Ubicación

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

Reproducir a través de la Sección Master

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

Modo de reproducción auto.

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

Reproducir archivo de audio seleccionado

Reproduce el archivo de audio seleccionado.

Buscar

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

Lista de tipo de archivo

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

Árbol de carpetas

Muestra las carpetas que están disponibles en su ordenador.

Carpetas favoritas

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

Lista de archivos

Muestra la siguiente información acerca de cada archivo:

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

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

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

Mostrar en Explorador de archivos/Mostrar en Finder de macOS

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

Crear carpeta

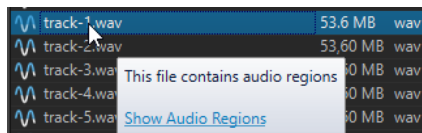
Si hace clic derecho en la lista de archivos, puede seleccionar **Crear carpeta** para añadir una nueva carpeta para estructurar sus archivos.

Regiones de audio

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

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

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



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 50

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 67

[Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas](#) en la página 52

[Ventana Metadatos](#) en la página 108

[Pestaña Info](#) en la página 33

Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas

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

PROCEDIMIENTO

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

- Haga clic derecho en el área de carpetas favoritas y seleccione **Añadir carpeta seleccionada a lista de carpetas favoritas** para añadir la carpeta actualmente seleccionada a la lista de carpetas favoritas.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 50

Cambiar entre archivos

Puede tener abiertos varios archivos y alternarlos.

POSIBILIDADES

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

Archivos usados recientemente

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

Abrir archivos usados recientemente

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

PROCEDIMIENTO

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

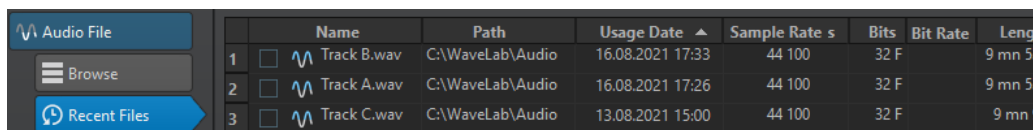
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Archivos recientes](#) en la página 53

Pestaña Archivos recientes

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

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



	Name	Path	Usage Date	Sample Rate	Bits	Bit Rate	Length
1	Track B.wav	C:\WaveLab\Audio	16.08.2021 17:33	44 100	32 F		9 mn 5
2	Track A.wav	C:\WaveLab\Audio	16.08.2021 17:26	44 100	32 F		9 mn 5
3	Track C.wav	C:\WaveLab\Audio	13.08.2021 15:00	44 100	32 F		9 mn 5

Mostrar solo archivos creados por WaveLab LE

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

Campo de búsqueda

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

Eliminar archivos no existentes

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

Eliminar archivos seleccionados

Elimina todos los archivos seleccionados de la lista.

Abrir

Abre los archivos seleccionados.

Filtrar por nombre los archivos usados recientemente

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

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

Establecer la cantidad de archivos usados recientemente a mostrar

Puede especificar cuántos archivos deben mostrarse en la lista de archivos usados recientemente.

PROCEDIMIENTO

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

Archivos temporales

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

la que WaveLab LE guarda los archivos temporales y la precisión del procesado de los archivos temporales.

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

NOTA

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS



[Especificar carpetas para abrir y guardar archivos](#) en la página 67

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 229

Deshacer y rehacer



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

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

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

Navegar hacia atrás y hacia adelante

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

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

Edición de valores

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

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

- Para cambiar un valor, haga clic en un campo de valor y escriba un nuevo valor, o haga clic en las flechas pequeñas del campo de valor.
- Para cambiar el valor de unidad en unidad, pulse **Flecha arriba** y **Flecha abajo**.
- Para cambiar el valor utilizando la rueda del ratón, coloque el cursor del ratón sobre un valor y use la rueda del ratón, o use el dial AI de su controlador MIDI.
- Para cambiar el valor con el ratón, haga clic en un valor y arrastre el ratón hacia arriba o hacia abajo.

- Para saltar a los valores máximo y mínimo, pulse la tecla **Inicio** o **Fin**, respectivamente.
- Para moverse de un elemento del valor a otro, pulse **Flecha izquierda** o **Flecha derecha**.

Operaciones de arrastrar

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

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

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

NOTA

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Anclar y desanclar ventanas de herramientas](#) en la página 36

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

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

- Para insertar un archivo de audio en otro archivo de audio, arrastre la barra de título del archivo hasta la forma de onda de otro archivo. También puede arrastrar un archivo de audio desde la ventana **Explorador de archivos**, el Explorador de archivos/Finder de macOS, o desde otra aplicación hasta el **Editor de audio**.
- Para mover un marcador, arrástrelo a otra posición sobre la regla de tiempo.
- Para crear una copia de un marcador, pulse **Mayús** y arrástrelo hasta otra posición dentro de la regla de tiempo.
- Para borrar un marcador, arrástrelo hacia arriba, fuera de la regla de tiempo.
- Para copiar una selección de audio, arrastre una región de audio seleccionada hasta el área de la forma de onda del mismo archivo u otro.
- Para cambiar la extensión del rango de selección, coloque el cursor de edición al inicio/fin del rango de selección y arrástrelo hacia la izquierda o la derecha.
- Para cambiar el cursor de edición sin perder la selección actual y forzarlo a la posición de un ancla, pulse **Mayús** y mueva el ratón cerca del cursor del montaje/archivo de audio. La forma del cursor del ratón cambia y puede arrastrar el cursor de izquierda a derecha.

- Para mover el cursor de edición sin cambiar ni perder la selección actual, pulse **Mayús**, haga clic en el cursor de edición y arrástrelo hasta otra posición.
- Para desplazar la forma de onda horizontalmente, haga clic en la barra que está encima de la regla de tiempo y arrástrela hacia la izquierda o la derecha. Haga clic en la regla de tiempo, mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre a la izquierda o la derecha.
- Para crear un marcador genérico a partir de un texto seleccionado, arrastre el texto que ha seleccionado en una aplicación externa hasta la regla de tiempo. Se utilizará este texto como nombre del marcador.
- Para crear una copia estéreo de un archivo mono o una copia mezclada de un archivo estéreo, arrastre una pestaña a otra posición de la barra de pestañas, pulse **Ctrl - Alt** (Windows) o **Ctrl - Opción** (Mac) y suelte el botón del ratón.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Ventana de montaje](#) en la página 125

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 50

Arrastrar en la ventana del Feed RSS

Puede reordenar los episodios de la lista de episodios arrastrándolos.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Feed RSS](#) en la página 212

Arrastrar en la Sección Master

Puede reordenar los efectos de la Sección Master arrastrándolos.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

Zoom en la ventana de espacio de trabajo

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

Hacer zoom horizontalmente

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

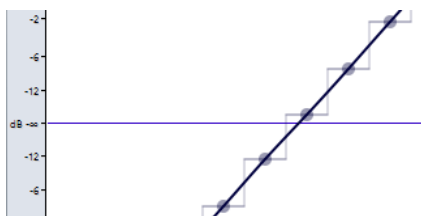
Hacer zoom verticalmente

- Cuando aleja al máximo, la altura de la onda se ajusta a la ventana.
- A medida que va ampliando, la pantalla solo muestra parte de la altura total. La barra de desplazamiento vertical permite ajustar la sección que se muestra. Compruebe en la regla qué parte de la forma de onda se muestra en el visor.

- Para optimizar el zoom vertical de la forma de onda, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en la regla de tiempo, mantenga pulsado el botón del ratón, y arrastre el ratón hacia arriba o hacia abajo.

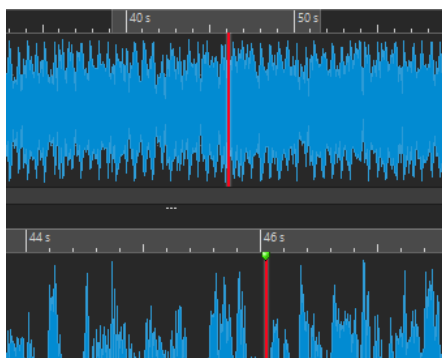
Nivel de zoom alto

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

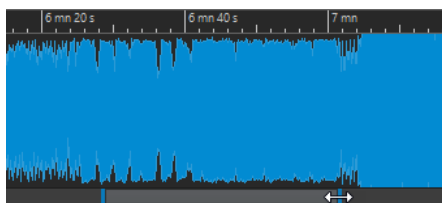


Zoom en las secciones de vista principal y vista general (solo editor de audio)

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

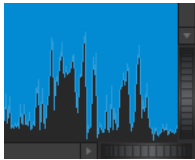


- Para ajustar el nivel de zoom con la barra de desplazamiento, arrastre los bordes de esta.



Aplicar zoom mediante controles

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



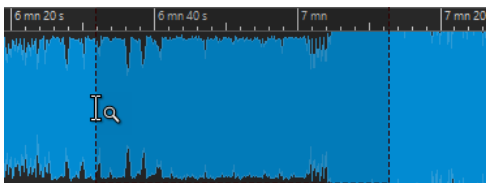
- Para aplicar zoom horizontalmente, haga clic en el control **Zoom horizontal** y arrastre hacia la izquierda o la derecha, o bien utilice la rueda del ratón.
- Para alejarse por completo, haga doble clic en el control **Zoom horizontal**.
- Para aplicar zoom verticalmente, haga clic en el control **Zoom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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 57

Zoom usando la herramienta de zoom

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



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Usar la herramienta de zoom en la vista principal](#) en la página 59

[Usar la herramienta de zoom en la vista general](#) en la página 59

Usar la herramienta de zoom en la vista principal

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

PROCEDIMIENTO

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

La parte seleccionada de la onda ahora ocupa toda la vista principal.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom usando la herramienta de zoom](#) en la página 59

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 81

Usar la herramienta de zoom en la vista general

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom usando la herramienta de zoom](#) en la página 59

Aplicar zoom mediante el ratón

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

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

Solo en el editor de audio

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 57

Aplicar zoom mediante el teclado

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 228

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 57

Opciones de zoom

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

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

Tiempo

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

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

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

Zoom

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

Zoom selección

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

Mostrar clip entero (solo ventana del montaje de audio)

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Ver todo

Muestra el rango de audio entero.

Microscopio

Acerca al máximo.

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

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Nivel

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

Optimizar zoom vertical (solo editor de audio)

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

Reiniciar zoom a 0 dB

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

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 57

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 81

[Pestaña Ver \(Montaje de audio\)](#) en la página 129

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 131

Zoom en montajes de audio

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de montaje](#) en la página 125

[Botones de zoom en el montaje de audio](#) en la página 62

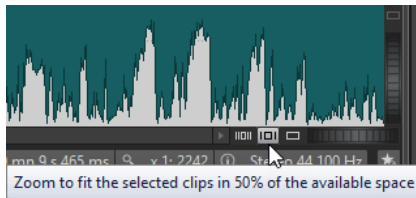
[Mostrar más o menos pistas en montajes de audio](#) en la página 62

[Zoom en la ventana de espacio de trabajo](#) en la página 57

Botones de zoom en el montaje de audio

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

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

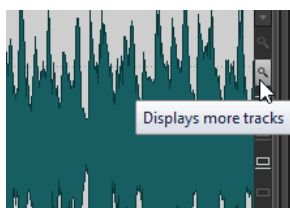
[Zoom en montajes de audio](#) en la página 62

[Mostrar más o menos pistas en montajes de audio](#) en la página 62

Mostrar más o menos pistas en montajes de audio

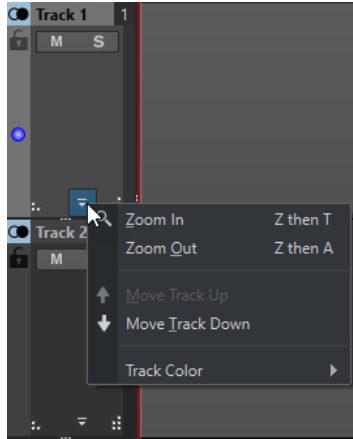
Puede hacer zoom acercándose y alejándose para mostrar más o menos pistas en la ventana **Montaje de audio**.

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



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

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en montajes de audio](#) en la página 62

[Área de control de pista](#) en la página 126

[Botones de zoom en el montaje de audio](#) en la página 62

Presets

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets](#) en la página 63

[Cargar presets](#) en la página 64

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 65

Guardar presets

Puede guardar presets y cargarlos más tarde.

PROCEDIMIENTO

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

4. Escriba un nombre.
 5. Haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Cargar presets](#) en la página 64

Cargar presets

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Guardar presets](#) en la página 63

Modificar presets

Puede modificar presets y guardar los cambios.

PROCEDIMIENTO

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

Borrar presets

PROCEDIMIENTO

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

Presets temporales

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Guardar presets temporalmente](#) en la página 65
[Restaurar presets temporales](#) en la página 65

Guardar presets temporalmente

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets temporales](#) en la página 64

[Restaurar presets temporales](#) en la página 65

Restaurar presets temporales

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets temporales](#) en la página 64

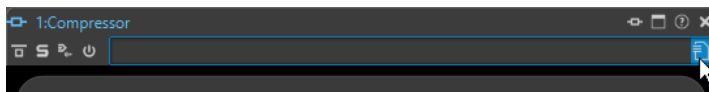
[Guardar presets temporalmente](#) en la página 65

Guardar presets por defecto de plug-ins VST

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

PROCEDIMIENTO

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



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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets por defecto](#) en la página 66

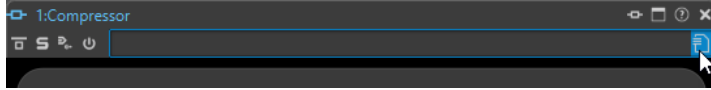
[Eliminar presets por defecto](#) en la página 66

Cargar presets por defecto

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

PROCEDIMIENTO

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 65

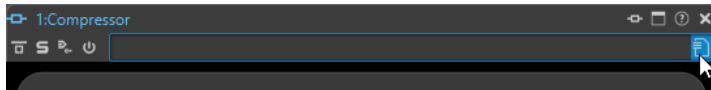
[Eliminar presets por defecto](#) en la página 66

Eliminar presets por defecto

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

PROCEDIMIENTO

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



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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 65

[Cargar presets por defecto](#) en la página 66

Carpetas de trabajo y carpetas de documentos

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 67

Especificar carpetas para abrir y guardar archivos

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

PROCEDIMIENTO

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

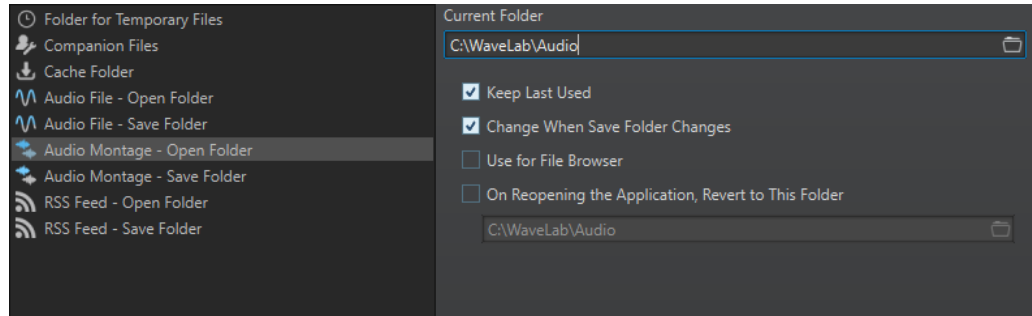
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 67

Pestaña Carpetas (Preferencias)

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

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



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

Carpeta para archivos temporales

Especifique una carpeta para guardar archivos temporales.

Archivos de acompañamiento

Especifique una carpeta para guardar archivos de acompañamientos, es decir, ajustes de visualización de archivos de audio.

Carpeta de caché

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

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

Archivo de audio - Abrir carpeta/Guardar carpeta

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

Montaje de audio - Abrir carpeta/Guardar carpeta

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

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

Carpeta actual

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

Mantener última usada

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

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

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

Usar para explorador de archivos

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

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

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

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

Al reabrir la aplicación, volver a esta carpeta

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

Copiar información de audio al portapapeles

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

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

PROCEDIMIENTO

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

Poner el foco en el archivo actual

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

PROCEDIMIENTO

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

Reproducción

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de transporte](#) en la página 70

Barra de transporte

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

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



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

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

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

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

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

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

Bucle

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

Detener reproducción

Detiene la reproducción. Si la reproducción ya está detenida, el cursor de edición se mueve a la posición de inicio anterior.

Iniciar la reproducción desde el cursor de edición

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

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



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

Grabar

Abre el diálogo **Grabación**.

Visor de tiempo

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

Barra de transporte en el Editor de Feed RSS

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



Botón Reproducir

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

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

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

Botón Detener la reproducción

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

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

Reproducción en bucle

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Bucles](#) en la página 207

Atajos de reproducción

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

Espacio

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

0 en el teclado numérico

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

Intro

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

Alt-Espacio

Inicia la reproducción desde la posición del cursor del ratón.

F6

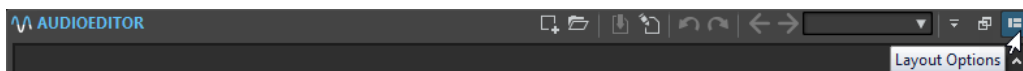
Inicia la reproducción del rango seleccionado, en función de la opción elegida en la sección **Rangos** de la barra de transporte.

Cambiar la posición de la barra de transporte

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

PROCEDIMIENTO

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



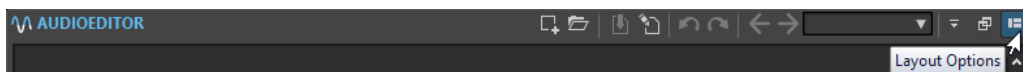
2. En la sección **Barra de transporte**, seleccione si colocar la barra de transporte **Arriba**, en el **Centro** o **Abajo**.
-

Ocultar la barra de transporte

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

PROCEDIMIENTO

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



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

Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

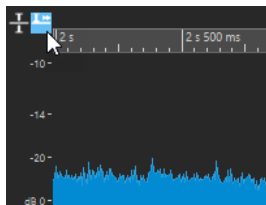
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

Reproducir canales de audio con foco

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

PROCEDIMIENTO

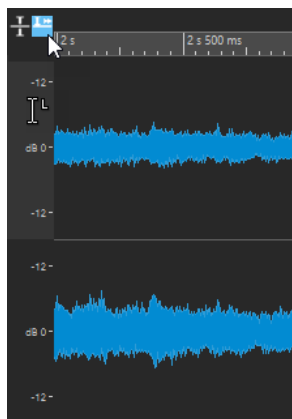
1. En el **Editor de audio**, active **Reproducir canales de audio con foco**.



NOTA

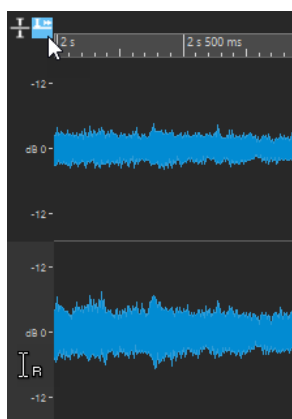
Si está usando la opción **Reproducir canales de audio con foco** para archivos de audio multicanal, los botones **Silenciar** y **Solo** no están disponibles.

2. Inicie la reproducción.
3. Para cambiar la reproducción entre los diferentes canales de audio, haga uno de lo siguiente:
 - Para reproducir el canal de audio izquierdo o mid, haga clic en el área superior de la regla de nivel.



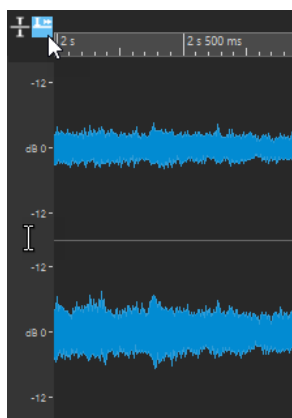
Posición del cursor para reproducir el canal de audio izquierdo

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



Posición del cursor para reproducir el canal de audio derecho

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



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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

Lectura de escaneo

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Escanear con la herramienta de reproducción](#) en la página 75

[Escanear utilizando la regla de tiempo](#) en la página 75

Escanear con la herramienta de reproducción

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

PROCEDIMIENTO

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

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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Lectura de escaneo](#) en la página 75

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

Escanear utilizando la regla de tiempo

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

PROCEDIMIENTO

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Lectura de escaneo](#) en la página 75

Preferencias de lectura de escaneo

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Lectura de escaneo](#) en la página 75

[Pestaña Edición \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 231

Desplazar durante la reproducción

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

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

Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

Vista sigue al cursor

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

Reproducción en la ventana del montaje de audio

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

Silenciar y aplicar solo a pistas

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

POSIBILIDADES

- En el área de control de pista de una pista, haga uno de lo siguiente:
 - Para silenciar una pista, haga clic en **Silenciar**.
Cuando se silencia una pista, el botón de silencio es amarillo.
 - Para poner en solo una pista, haga clic en **Solo**.
Cuando una pista está en solo, el botón de solo está de color rojo.
 - Para poner en solo múltiples pistas, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Solo** para todas las pistas que quiera poner en solo.

- Para activar la anulación de solo en una pista, pulse **Ctrl/Cmd - Alt/Opción** y haga clic en **Solo**.

En este modo, la pista no se silencia cuando pone en solo otra pista. Para desactivar la anulación de solo, haga clic en **Solo** otra vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 126

Reproducir clips individuales

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

PROCEDIMIENTO

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

Reproducir un rango de selección de una pista

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

PROCEDIMIENTO

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

Editar archivos de audio

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

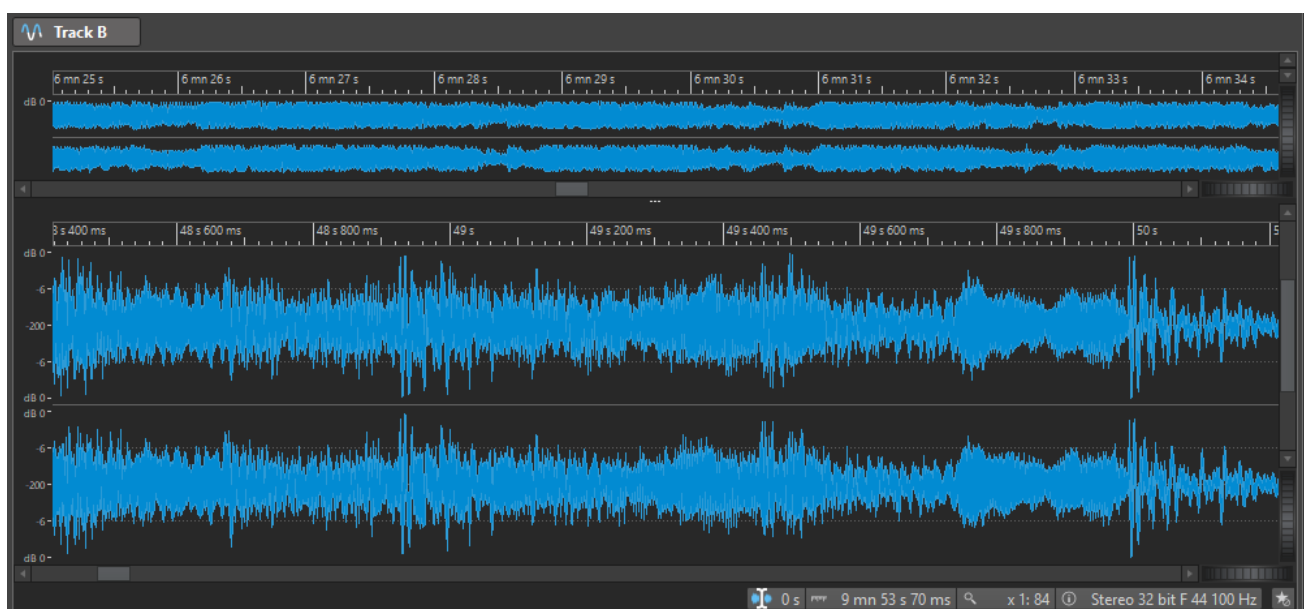
[Ventana de onda](#) en la página 78

[Gestión de archivos en el Editor de Audio](#) en la página 89

[Mezclar – Renderizado de archivos de audio](#) en la página 106

Ventana de onda

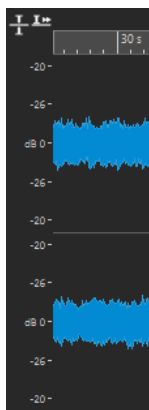
La ventana de onda en el **Editor de audio** muestra gráficamente los archivos de audio. Aquí se observan, reproducen y editan los archivos de audio individuales.



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

Área de control de canal

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



Área de control de canal de un archivo de audio estéreo

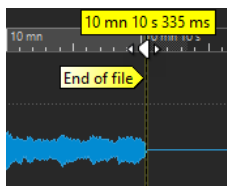
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio

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

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Bordes magnéticos](#) en la página 79

Menú Bordes magnéticos

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

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

Los elementos pueden ajustarse a las siguientes posiciones:

Inicio del archivo/Final del archivo

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

Marcas de regla de tiempo

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

Marcadores

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

Límites de selección

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

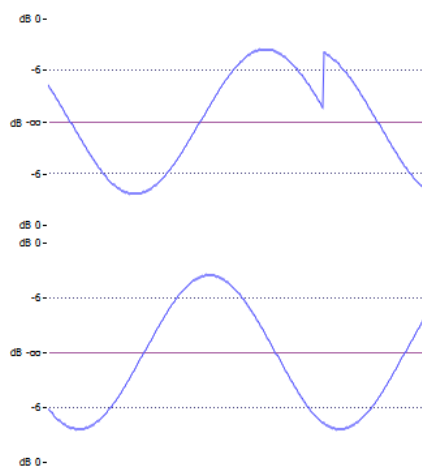
Cursor

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

Cruce por cero

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

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



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

Ajustar la sensibilidad de detección del cruce por cero

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 231

Mover la posición del cursor al cruce por cero más cercano

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

PROCEDIMIENTO

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

Pestañas del editor de audio

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 81

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 83

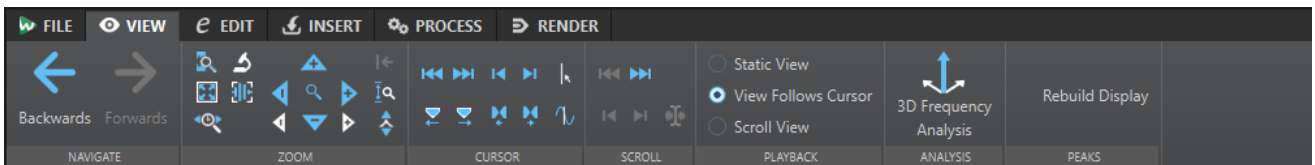
[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 86

[Pestaña Proceso \(Editor de audio\)](#) en la página 87

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 87

Pestaña Ver (Editor de audio)

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



Navegar

Atrás/Adelante

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

Zoom

Tiempo

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

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

- **Ajustar rango de tiempo** le permite especificar el rango de tiempo que quiere mostrar.
- **Muestras por píxel** le permite especificar cuántas muestras de audio se sumarán en cada punto de pantalla.

- **Píxeles por muestra** le permite especificar cuántos píxeles se utilizan para representar una única muestra de audio.

Zoom

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

Zoom selección

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

Microscopio

Acerca al máximo.

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

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Ver todo

Aleja al máximo.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Nivel

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

Optimizar zoom vertical

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

Reiniciar zoom a 0 dB

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

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

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

Cursor

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

Mueve el cursor al inicio/final del archivo.

Marcador anterior/Marcador siguiente

Mueve el cursor hasta el marcador anterior/siguiente.

Inicio de selección/Final de selección

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

Borde de región anterior/Borde de región siguiente

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

Ajustar a cruce por cero

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

Posición del cursor de edición

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

Desplazar

Inicio/Final

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

Inicio de selección/Final de selección

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

Cursor

Muestra la posición del cursor.

Reproducción

Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

Vista sigue al cursor

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

Vista despl.

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

Análisis

Análisis de frecuencia 3D

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

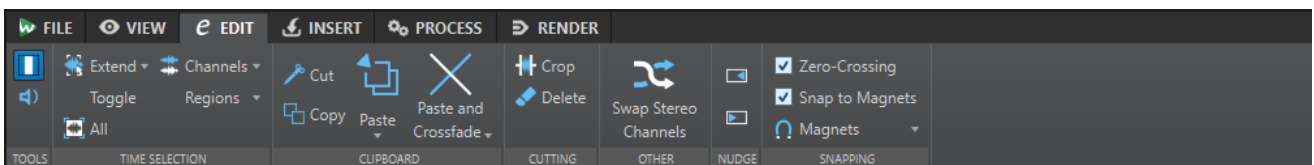
Picos

Reconstruir visor de picos

Normalmente, los archivos de picos se actualizan automáticamente cuando la fecha del archivo de picos es más antigua que la del archivo de audio. Sin embargo, puede suceder que la fecha del archivo de audio sea incorrecta y, en consecuencia, no se actualice automáticamente. Esta opción le permite forzar una reconstrucción del archivo de picos.

Pestaña Editar (Editor de audio)

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



Herramientas

Selección de tiempo

Herramienta que le permite seleccionar un rango de tiempo.

Iniciar

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

Selección de tiempo

Extender

Abre un menú donde puede seleccionar las opciones siguientes para la creación o extensión de rangos de selección:

- **Extender al inicio del archivo** extiende la selección hasta el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al final del archivo** extiende la selección hasta el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al marcador anterior** extiende el extremo izquierdo de la selección al marcador más cercano hacia la izquierda o hacia el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del marcador anterior.
- **Extender al marcador siguiente** extiende el extremo derecho de la selección al marcador más cercano hacia la derecha o hacia el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del siguiente marcador.
- **Extender al cursor** extiende la selección hasta la posición del cursor de edición.
- **Desde el inicio del archivo hasta el cursor** selecciona el rango entre el inicio del archivo de audio y la posición del cursor de edición.
- **Desde el cursor hasta el final del archivo** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el final del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador anterior** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador previo o el inicio del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador siguiente** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador siguiente o el final del archivo de audio.
- **Desplazar selección hacia la izquierda** mueve la selección toda su duración hacia la izquierda.
- **Desplazar selección hacia la derecha** mueve la selección toda su duración hacia la derecha.
- **Desde la posición de reproducción hasta el final** crea un rango de selección desde la posición de reproducción hasta el final de la selección, o hasta el final del archivo si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.
- **Desde el inicio hasta la posición de reproducción** crea un rango de selección desde la posición de reproducción hasta el inicio de la selección, o hasta el inicio del archivo si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.
- **Doblar duración de selección** dobla la duración del rango de selección actual.
- **Dividir por dos la duración de selección** divide por la mitad la duración del rango de selección actual.

Conmutar

Activa o desactiva la selección de audio actual.

Todo

Selecciona la forma de onda entera.

Canales

Este menú emergente le permite cambiar la selección de canal.

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

Regiones

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

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

Portapapeles

Cortar

Corta el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Copiar

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

Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

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

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

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

Pegar y fundir cruzado

Pega el contenido del portapapeles y crea un fundido cruzado.

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

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

Cortar

Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

Borrar

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

Otro

Intercambiar canales estéreo

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

Empujar

Empujar hacia la izquierda

Empuja la selección de audio hacia la izquierda.

Empujar hacia la derecha

Empuja la selección de audio hacia la derecha.

Alineado

Cruce por cero

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

Si **Cruce por cero** está activado y se añaden marcadores durante la reproducción usando comandos de teclado, los marcadores se ajustarán al punto de cruce por cero más cercano de la forma de onda.

Esto se aplica a los siguientes tipos de marcadores:

- Marcadores genéricos
- Marcadores de región

Ajustar a bordes magnéticos

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

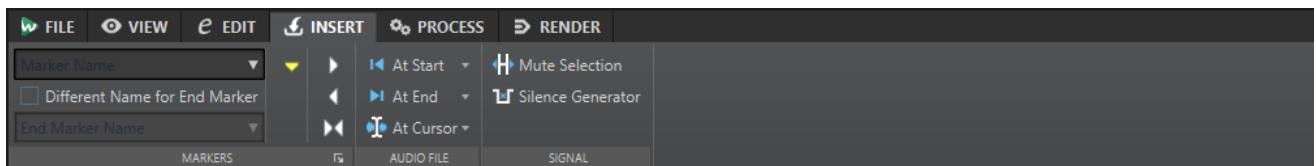
Bordes magnéticos

Este menú emergente le permite seleccionar qué elementos deberán ser magnéticos.

Pestaña Insertar (Editor de audio)

La pestaña **Insertar** le permite añadir marcadores, archivos de audio y señales a su archivo de audio.

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



Marcadores

Nombre del marcador

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

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

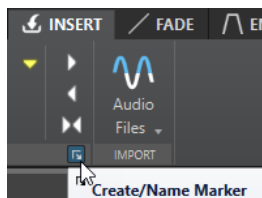
Nombre diferente para el marcador de final

Si esta opción está activada, puede introducir un nombre diferente para el marcador de final en el campo **Nombre del marcador de final**.

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

Crear/Nombrar marcador

El botón **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores** abre el diálogo **Crear marcador**. Esto le permite crear marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición.



Archivo de audio

Al inicio

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

Al final

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

En el cursor

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

Señal

Silenciar selección

Reemplaza la selección de audio con silencio.

Generador de silencio

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

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

Pestaña Proceso (Editor de audio)

La pestaña **Proceso** proporciona acceso a las herramientas de procesado offline.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Procesamiento offline](#) en la página 116

Pestaña Renderizar (Editor de audio)

La pestaña **Renderizar** le permite mezclar archivos de audio.

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



Origen

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

Todo el archivo

Procesa y renderiza todo el rango de audio.

Región marcada específica

Procesa y renderiza un rango de audio específico a un archivo independiente.

Especifique la región a procesar en el menú emergente.

Resultado

In situ

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

Archivo sin nombre

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

Archivo nombrado

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

Output

Nombre

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

Ubicación

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

Formato

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

Opciones

Según el origen seleccionado, las opciones disponibles variarán.

Bypass Sección Master

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

Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.

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

Copiar marcadores

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

Omitir regiones de exclusión

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

Abrir archivo de audio resultante

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

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

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

NOTA

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

Mezclar (renderizar)

Iniciar

Se inicia el proceso de renderizado.

Gestión de archivos en el Editor de Audio

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

Gestión mono/estéreo

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

Formatos de archivo admitidos

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

AIFF (.aif, .aiff, .snd)

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

FLAC (.flac)

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

MPEG-1 Layer 3 (.mp3)

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

NOTA

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

Ogg Vorbis (.ogg)

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

Wave (.wav)

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

WavPack (.wv/.wvc)

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

Windows Media Audio (.wma, .asf)

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

Original Sound Quality (.osq, solo lectura)

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

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

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

[Diálogo Codificación FLAC](#) en la página 97

[Diálogo Codificación MP3](#) en la página 95

[Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes](#) en la página 90

Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes

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

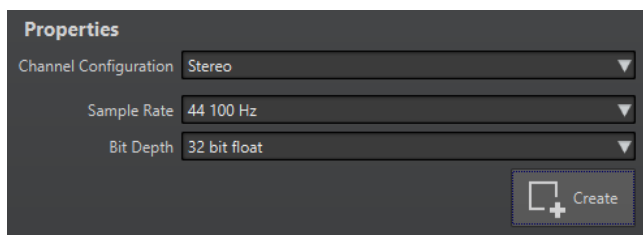
Para la reproducción, WaveLab LE se adapta automáticamente a la tarjeta que haya instalado.

Crear archivos de audio nuevos

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

PROCEDIMIENTO

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



VÍNCULOS RELACIONADOS

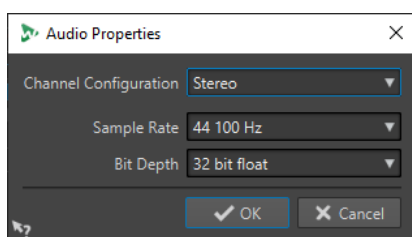
[Diálogo Propiedades de audio](#) en la página 91

Diálogo Propiedades de audio

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

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

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



Configuración de canales

Le permite seleccionar el número de canales de audio.

Frecuencia de muestreo

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

Profundidad de bits

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Info](#) en la página 33

Guardar un archivo de audio

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

Puede utilizar deshacer/rehacer incluso después de guardar.

Guardar en otro formato

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

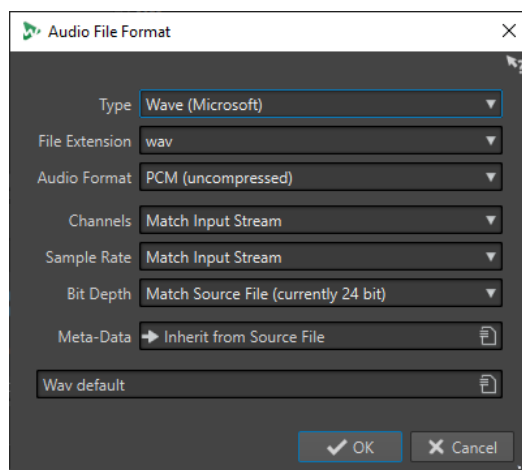
[Cambios de formato](#) en la página 94

Diálogo Formato de archivo de audio

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

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

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



Tipo

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

Extensión de archivo

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

Formato de audio

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

Canales

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

Están disponibles los siguientes canales:

- **Como flujo de entrada**
- **Mono**
- **Estéreo**

Frecuencia de muestreo

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

IMPORTANTE

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

Profundidad de bits

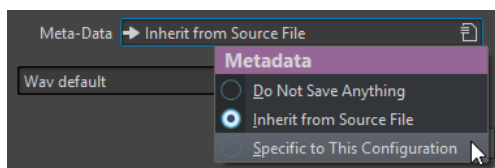
Seleccione un valor de profundidad de bits para el archivo de audio. Esta opción solo está disponible para tipos de archivos específicos.

IMPORTANTE

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

Metadatos

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar en otro formato](#) en la página 92

Cambios de formato

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

Frecuencia de muestreo

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

Profundidad de bits

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

Mono/Estéreo

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

NOTA

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

Renderizar una selección como un archivo de audio

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 83

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

Renderizar canales izquierdo/derecho como archivos de audio

Puede guardar cada canal individualmente en su propio archivo.

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 87

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

Crear presets de formatos de archivos de audio

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, especifique el formato del archivo de audio.
 2. Abra el menú emergente **Preset** y seleccione **Guardar como**.
 3. Introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

Codificar archivos de audio

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

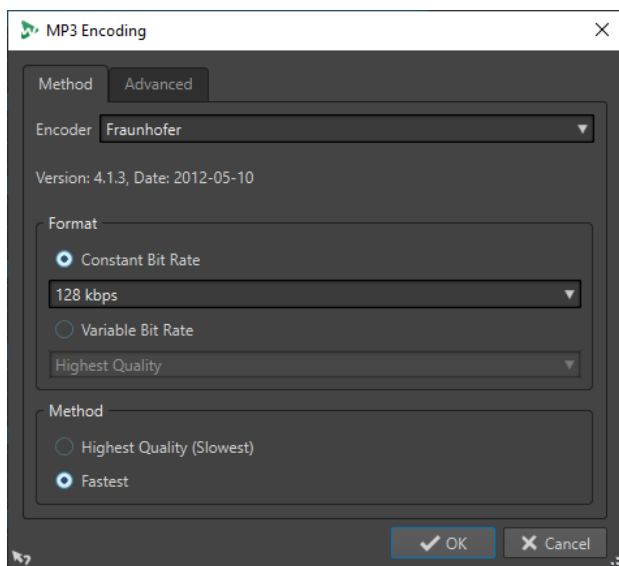
[Diálogo Ogg Vorbis](#) en la página 97

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

Diálogo Codificación MP3

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

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



Pestaña Método

Codificador

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

Tasa de bits constante/Tasa de bits variable

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

Calidad máxima (más lenta)/Más rápida

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

NOTA

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

Pestaña Avanzado

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

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

Incorporar datos auxiliares para la compensación de la duración

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

Las siguientes opciones solo están disponibles en el codificador **Lame**:

Permitir codificación estéreo de la intensidad

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

Especificar como grabación original

Marca el archivo codificado como grabación original.

Escribir bit privado

Esta es una marca personalizada.

Escribir marca Copyright

Marca el archivo codificado como protegido por copyright.

Escribir suma de verificación

Permite que otras aplicaciones verifiquen la integridad del archivo.

Crear frames largos

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

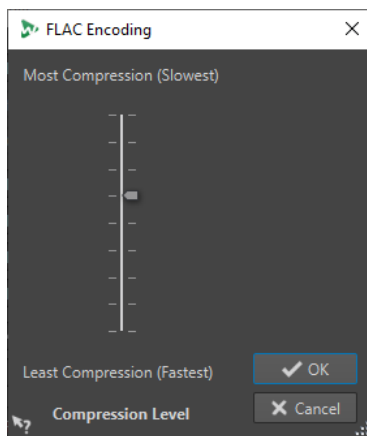
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 95

Diálogo Codificación FLAC

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

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



Nivel de compresión

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

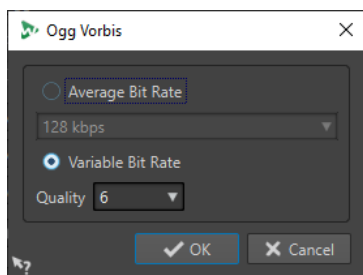
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 95

Diálogo Ogg Vorbis

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

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



Tasa de bits promedio

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

Tasa de bits variable

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

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

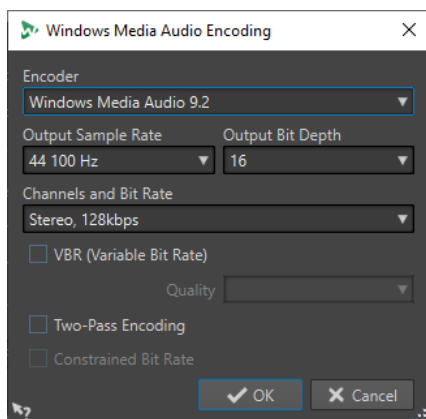
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 95

Diálogo Codificación Windows Media Audio

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio Windows Media Audio (WMA). Este diálogo está disponible solamente en sistemas Windows.

Se puede abrir el diálogo **Windows Media Audio** desde casi todos los sitios en que selecciona un formato de archivo de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo > Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **Windows Media Audio (WMA)** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Codificador

Establece el codificador.

Frecuencia de muestra de salida

Establece la frecuencia de muestreo de salida del archivo codificado. Cuanto más alta sea la frecuencia de muestreo, más alta será la calidad, pero mayor resultará el archivo de salida.

Profundidad de bits de salida

Establece la profundidad de bits de salida del archivo codificado. Este parámetro no está disponible para todos los codificadores.

Canales y tasa de bits

Los elementos disponibles aquí dependen del método de codificación seleccionado y la frecuencia de muestreo de salida.

VBR (Tasa de bit variable)

Si esta opción está activada, la tasa de bits del archivo variará durante la codificación, según la complejidad del material. Esto puede producir una mejor relación calidad/tamaño del archivo de salida.

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

Codificación en dos pasos

Si esta opción está activada, la calidad de la codificación aumenta, pero el proceso demora el doble.

Tasa de bit restringida

Esta opción se hace disponible cuando se activan las opciones **VBR** y **Codificación en dos pasos**. Esto se usa para mantener la tasa de bits dentro de límites para evitar picos. Esto se recomienda para medios, como CD o DVD.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 95

Insertar archivos de audio en otro archivo de audio

Se pueden usar varios archivos de audio para ensamblar uno.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio al que quiera insertar otro archivo de audio.
2. Si quiere insertar un archivo de audio en la posición del cursor de edición, asegúrese de que **Ajustar a bordes magnéticos** está activado, y que **Cursor** está activado en el menú emergente **Bordes magnéticos**.
El cursor de edición se ajusta al punto de cruce por cero más cercano. Así se evitan fallos.
3. Seleccione la pestaña **Insertar**.
4. En la sección de **Archivo de audio**, seleccione una de las siguientes opciones de inserción:
 - **Al inicio**
 - **Al final**
 - **En el cursor**Si selecciona **En el cursor**, el archivo de audio se divide en la posición de inserción. La parte después de la división se mueve hacia la derecha.
5. En el menú emergente, seleccione el archivo de audio que desee insertar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio](#) en la página 79

Convertir selecciones en archivos nuevos

Puede convertir selecciones en nuevos archivos arrastrando y soltando, a través del menú contextual en la ventana de onda, o usando la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 87

[Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas](#) en la página 100

[Convertir selecciones en archivos nuevos usando el menú](#) en la página 100

Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección en la ventana de onda.
2. Arrastre la selección a la barra de pestañas arriba de la ventana de onda y suelte el botón del ratón.

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de estéreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Convertir selecciones en archivos nuevos usando el menú

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección en la ventana de onda.
2. Haga clic derecho en la selección y seleccione **Copiar selección a nueva ventana**.
3. Desde el submenú, seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Duplicar**
 - **Versión estéreo**
 - **Mezcla a mono**
 - **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana estéreo o mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Convertir de estéreo a mono y de mono a estéreo

Puede convertir archivos de audio de mono a estéreo y de estéreo a mono. Al convertir un archivo mono en estéreo se obtiene un archivo de audio que contiene el mismo material en ambos canales para, por ejemplo, efectuar más tareas de procesamiento para conseguir estéreo real. Convertir un archivo estéreo a mono mezcla los canales estéreo a un canal mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Convertir una selección de estéreo a mono](#) en la página 101

[Convertir de estéreo a mono al guardar](#) en la página 101
[Convertir una selección de mono a estéreo](#) en la página 101

Convertir una selección de estéreo a mono

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en la ventana de onda.
2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
3. Seleccione **Archivo de audio > A partir del archivo activo**.
4. Seleccione una de estas opciones:
 - Para mezclar los canales estéreo izquierdo y derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono**.
 - Para mezclar el canal izquierdo con el inverso del canal derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**.

La onda mono resultante contiene las diferencias entre los canales. Esto permite, por ejemplo, verificar si un archivo de onda es un archivo estéreo auténtico, y no un archivo mono convertido a formato estéreo.

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Convertir de estéreo a mono al guardar

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en la ventana de onda.
 2. Seleccione **Archivo > Guardar como**.
 3. En la ventana **Guardar como**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
 4. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**.
 5. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú emergente **Canales** y seleccione uno de los ajustes mono.
Por ejemplo, al seleccionar **Mono (Mezcla -3 dB)**, el archivo de audio resultante se atenúa 3 dB.
 6. Haga clic en **Aceptar**.
 7. Haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78
[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

Convertir una selección de mono a estéreo

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección mono en la ventana de onda.

2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
 3. Seleccione **Archivo de audio > A partir del archivo activo**.
 4. Haga clic en **Versión estéreo**.
 5. Haga clic en **Crear**.
-

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de estéreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Intercambiar canales en un archivo estéreo

Puede intercambiar dos canales de un archivo de audio, es decir, puede mover el audio del canal izquierdo al canal derecho, y el audio del canal derecho al canal izquierdo.

- Para intercambiar los canales de todo el archivo de audio en el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Corte**, haga clic en **Intercambiar los canales estéreo**.
- Para intercambiar únicamente los canales de un rango seleccionado en el archivo de audio, cree un rango en la ventana de onda y seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Otro**, haga clic en **Intercambiar los canales estéreo**.

Opciones de pegado especial

En el menú emergente **Pegar** del **Editor de audio**, se encuentran opciones de pegado adicionales.

- Para acceder a la opción de pegado especial, abra el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Portapapeles**, haga clic derecho en **Pegar**.

Sobrescribir

Sobrescribe datos en el archivo de destino, en lugar de moverlos a fin de hacer sitio para el audio insertado. La cantidad de datos sobrescritos depende de la selección en el archivo de destino:

- Si no se ha hecho ninguna selección en el archivo de destino, se sobrescribirá una sección de la misma duración que la selección pegada.
- Si hay una selección en el archivo de destino, se sustituye por la selección pegada.

Añadir

Añade el audio pegado al final del archivo.

Añadir al Inicio

Añade el audio pegado al principio del archivo.

Copias múltiples

Abre un diálogo en el que se puede indicar el número de copias que crear.

Mezclar

Abre el diálogo **Mezclar**. Aquí puede fusionar dos archivos empezando por la selección o, si no la hay, en la posición del cursor. Puede especificar la ganancia del audio en el portapapeles y en el destino.

Siempre se fusionan todos los datos del portapapeles, sea cual sea la longitud de la selección.

Mover audio

Puede reorganizar el audio de un archivo arrastrándolo, cortándolo y pegándolo.

Mover audio arrastrándolo

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Arrastre la selección a una posición fuera de ella en el mismo archivo, o a otra ventana de onda.
-

RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Mover audio mediante cortar y pegar

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Corte el audio de una de las maneras siguientes:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Cortar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd - X**.
 3. Indique cómo quiere insertar la selección:
 - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
 - Si quiere sustituir una sección de audio, selecciónela.
 4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Pegar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd - V**.
-

RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 83

Mover audio mediante empuje

Las herramientas Empujar hacia la izquierda/derecha se pueden usar para mover audio poco a poco dentro de un archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Empujar**, haga clic en **Empujar hacia la izquierda** o **Empujar hacia la derecha**.
-

RESULTADO

El audio se desplaza un píxel. La equivalencia exacta depende del nivel de zoom aplicado. Por ejemplo, si la barra de estado muestra **x1:256**, la selección se desplaza 256 muestras. La sección desplazada sobrescribe el audio que haya en esa posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 83

Copiar audio

Puede copiar secciones de audio dentro del mismo archivo de un archivo de audio a otro.

Gestión de audio estéreo/mono

Cuando arrastra o copia archivos estéreo o mono a otras ubicaciones, la ubicación objetivo determina cómo se insertan los archivos.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación, cuando se arrastra de un archivo a otro:

Sección arrastrada	Onda de destino	Acción
Estéreo	Estéreo	El audio arrastrado se inserta siempre en ambos canales.
Estéreo	Mono	Solo se inserta el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de la posición de destino vertical. Esto se indica mediante la forma del cursor. La selección solo se puede insertar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación al copiar y pegar entre archivos:

Sección copiada	Onda en que pegar	Acción
Estéreo	Estéreo	Si el cursor de onda abarca ambos canales del archivo de destino, el material se inserta en ambos canales.
Mono	Mono	Si el cursor de onda está en un solo canal, el audio se pega únicamente en ese canal. El material del canal izquierdo se pega en el canal izquierdo y el material del canal derecho se pega en el canal derecho.
Estéreo	Mono	Solo se pega el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de si el cursor de onda está en un canal o en ambos. El audio se puede pegar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

Conflictos de frecuencia de muestreo

Si copia o mueve audio de una ventana a otra y los archivos tienen distintas frecuencias de muestreo, el sonido copiado/movido se reproducirá con el tono (velocidad) incorrecto. El programa se lo advierte al usuario.

Aunque se pueden mezclar frecuencias de muestreo como efecto premeditado, en la mayoría de los casos no es así. Hay dos formas de evitarlo:

- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de origen a la frecuencia del archivo de destino antes de editar.
- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de destino a la frecuencia del archivo de origen antes de añadir el audio.

Copiar audio mediante copiar y pegar

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Use uno de estos métodos de copia:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Copiar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd - C**.
 3. Indique cómo quiere insertar la selección:
 - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
 - Si quiere sustituir una sección de audio, selecciónela.
 4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
 - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Pegar**.
 - Pulse **Ctrl/Cmd - V**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Copiar audio arrastrándolo

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. Haga clic en el centro de la selección y arrastre a una posición fuera de ella en el mismo archivo o en otra ventana de onda.
-

RESULTADO

La selección se inserta en el punto indicado. El audio que empezaba en ese punto se mueve hacia la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Mezclar – Renderizado de archivos de audio

Puede renderizar regiones de archivos de audio o archivos de audio enteros a un único archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 189
[Renderizar archivos de audio](#) en la página 106

Renderizar archivos de audio

Puede renderizar archivos a un único formato de archivo de audio o a múltiples formatos de archivo de audio al mismo tiempo.

PRERREQUISITO

Configure su archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
 2. En la sección **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
 3. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
 4. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga clic en **Editar**.
 5. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
 6. Haga clic en **Aceptar**.
 7. Opcional: haga ajustes adicionales en la pestaña **Renderizar**.
 8. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.
-

RESULTADO

El archivo de audio se renderiza.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 87
[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

Cambiar las propiedades de audio

Puede cambiar la frecuencia de muestreo y la profundidad de bits de los archivos de audio.

Al contrario de lo que ocurre al usar **Guardar como**, al cambiar estos valores el archivo de audio no se procesa de ningún modo. Sin embargo, sí se cumple lo siguiente:

- Si cambia la frecuencia de muestreo, el archivo se reproduce con un nuevo tono.
- Si cambia la profundidad de bits, la próxima vez que guarde el archivo, se convertirá a la nueva precisión.

NOTA

Esta operación no se puede deshacer. Si guarda un archivo con una profundidad de bits menor, el archivo se convierte permanentemente.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra un archivo de audio.
 2. Seleccione la pestaña **Archivo**.
 3. Haga clic en **Info**.
 4. En la sección **Propiedades de audio**, seleccione una nueva **Frecuencia de muestreo** y/o **Profundidad de bits**.
 5. Haga clic en **Aplicar cambios**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Info](#) en la página 33

Metadatos

Los metadatos son atributos que describen el contenido del audio, por ejemplo, el título de la pista, el autor o la fecha de grabación de la pista. Los datos dependen del formato del archivo de audio seleccionado.

Al abrir un archivo de audio o un montaje de audio, se cargan los metadatos encontrados en el archivo. Puede crear distintos presets de metadatos para archivos y montajes de audio.

Se muestra una vista previa de los metadatos en la ventana **Metadatos**. Para ver los metadatos completos de un archivo y poder editarlos, abra el diálogo **Metadatos**.

No todos los formatos de archivo pueden guardar metadatos. Según el formato del archivo de salida, se guardan en el archivo de audio todos o solo algunos de los metadatos. Los siguientes formatos de archivo pueden contener metadatos:

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

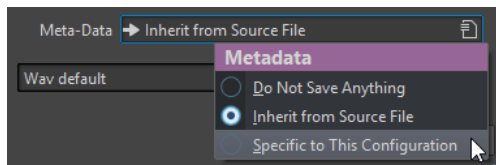
Para MP3 están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- ID3v1 e ID3v2, incluyendo soporte para imágenes

Para WAV están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- RIFF
- BWF
- ID3, compatible con imágenes

Al guardar o grabar un archivo de audio en el diálogo **Formato de archivo de audio**, puede indicar si quiere usar metadatos, heredar metadatos de un archivo de origen o editar los metadatos del archivo.



Los metadatos se pueden introducir en forma manual o generarse automáticamente.

Las siguientes opciones se pueden generar automáticamente:

- Indicador único de origen (USID)
Puede activar **USID** en la pestaña **Básico** de la pestaña **BWF**.

WaveLab LE incluye varios presets de metadatos. Se usan como ejemplos y se pueden personalizar según las necesidades del usuario. Puede cargar presets de metadatos desde el menú emergente **Presets de metadatos** en el diálogo **Formato de archivo de audio**, o desde el diálogo **Metadatos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Metadatos](#) en la página 108

[Diálogo Metadatos](#) en la página 109

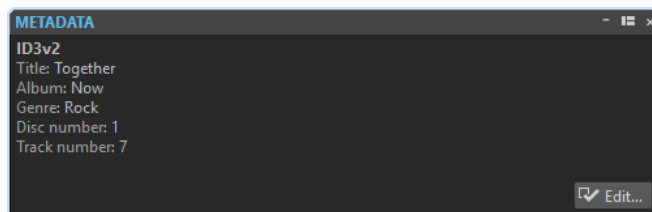
[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

[Presets de metadatos](#) en la página 110

Ventana Metadatos

En la ventana **Metadatos**, ahora puede ver y editar los metadatos del archivo en el **Editor de audio**, en la ventana **Montaje de audio** o en la ventana **Procesador por lotes**.

- Para abrir la ventana **Metadatos**, abra el **Editor de audio**, la ventana **Montaje de audio** o la ventana **Procesador por lotes**, y seleccione **Ventanas de herramientas > Metadatos**.



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

Vista previa

La ventana de vista previa muestra los metadatos del archivo de audio, del montaje de audio o del proceso por lotes seleccionado.

Editar

Abre el diálogo **Metadatos**, donde puede ver y editar los metadatos completos del archivo seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Metadatos](#) en la página 107

[Diálogo Metadatos](#) en la página 109

[Editar metadatos](#) en la página 110

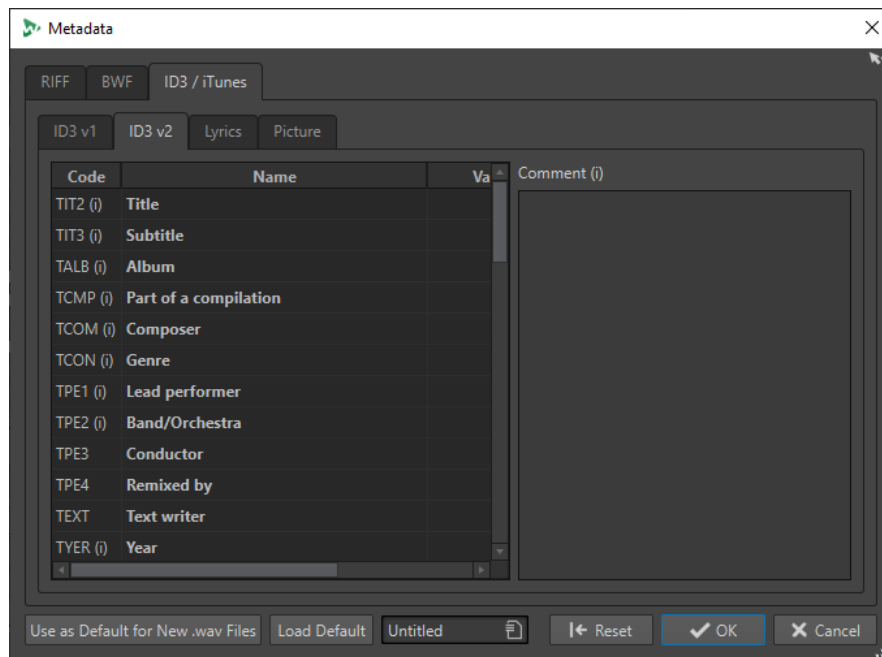
[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 50

Diálogo Metadatos

Este diálogo le permite definir los metadatos a incrustar en el archivo de audio.

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

Dependiendo del tipo de archivo, los metadatos se gestionan de una forma u otra.



Diálogo de Metadatos de archivos WAV

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos del **Editor de audio**, puede editar los metadatos guardados en el archivo de audio. Estos metadatos se guardarán en el disco posteriormente.

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos de la ventana del **Montaje de audio**, puede editar los metadatos para los archivos de audio que se crean al renderizar el montaje de audio. Si renderiza a formato WAV, los metadatos se asociarán a estos archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Metadatos](#) en la página 107

[Ventana Metadatos](#) en la página 108

[Editar metadatos](#) en la página 110

Editar metadatos

Puede editar metadatos de archivos de audio, montajes de audio y procesos por lotes.

PRERREQUISITO

Ha abierto un archivo de audio, montaje de audio o proceso por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Metadatos**, haga clic en **Editar**.
 2. En el diálogo Metadatos, haga sus ajustes.
 3. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

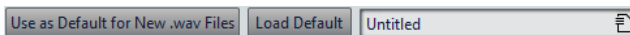
[Metadatos](#) en la página 107

[Ventana Metadatos](#) en la página 108

[Diálogo Metadatos](#) en la página 109

Presets de metadatos

En el diálogo **Metadatos** puede guardar presets de metadatos y aplicarlos a otros archivos. Los presets de metadatos se pueden aplicar a archivos WAV, MP3, MP4 y M4A.



La opción **Usar como por defecto para nuevos archivos .wav** permite definir un conjunto de metadatos por defecto.

Cuando crea un nuevo archivo y no añade ningún metadato, los metadatos por defecto se aplican al archivo al guardarlo o renderizarlo. Por ejemplo, puede guardar o grabar archivos WAV con metadatos BWF y agregar automáticamente un identificador universal de material.

Para editar el preset de metadatos por defecto, seleccione **Cargar valores por defecto** y edite el preset.

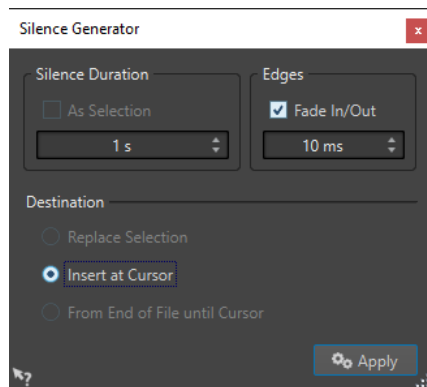
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Metadatos](#) en la página 109

Diálogo Generador de silencio

Este diálogo le permite insertar silencio en un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Generador de silencio**, seleccione la pestaña **Insertar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Generador de silencio**.



Duración del silencio

Como selección usa la duración de la selección de audio activa como duración de la sección de silencio. Indique la duración de la sección en silencio en el campo de valores a continuación.

Límites

Fundido de entrada/Fundido de salida realiza un fundido cruzado al inicio y al final de la sección de silencio para transiciones más suaves. Indique el tiempo de fundido en el campo de valores siguiente.

Destino

- **Reemplazar selección** reemplaza la selección de audio actual con la sección de silencio.
- **Insertar en cursor** inserta la sección de silencio en la posición del cursor.
- **Desde el final del archivo hasta el cursor** amplía el archivo de audio con silencio hasta la posición del cursor. Activar esta opción también define la duración del silencio y pasa por alto la configuración **Duración del silencio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar silencio](#) en la página 112

Reemplazar una selección con silencio

Puede reemplazar una sección de un archivo de audio con silencio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
 2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
 4. En el diálogo **Generador de silencio**, establezca la duración del silencio a **Como selección**, y el destino como **Reemplazar selección**.
 5. Haga clic en **Aplicar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 86

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

Insertar silencio

Puede insertar una duración especificada de silencio en cualquier posición del archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, ponga el cursor donde desea que empiece el silencio insertado.
 2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
 4. En el diálogo **Generador de silencio**, desactive **Como selección**, e indique la duración.
 5. Establezca el destino como **Insertar en cursor**.
 6. Haga clic en **Aplicar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 86
[Diálogo Generador de silencio](#) en la página 110

Silenciar una selección

La función **Silenciar selección** reemplaza la selección con silencio verdadero.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, haga una selección.
 2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
 3. En la sección **Señal**, haga clic en **Silenciar selección**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 86

Análisis de audio

WaveLab LE proporciona una función denominada Análisis de frecuencia 3D para analizar audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis de frecuencia 3D](#) en la página 113

Análisis de frecuencia 3D

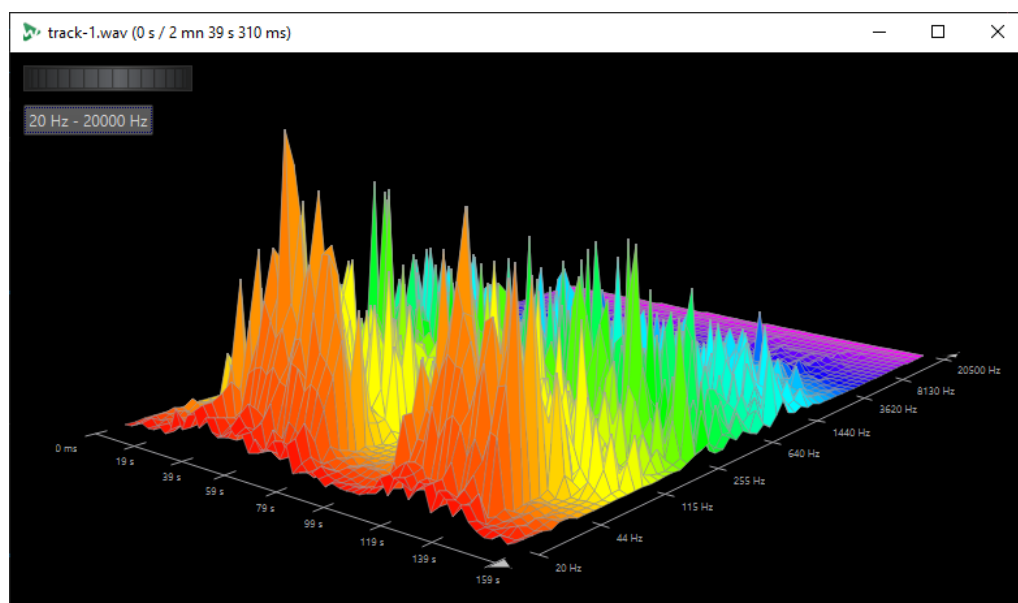
Mediante el análisis de frecuencia en 3D se puede ver un archivo de audio por frecuencias.

Use el análisis de frecuencia en 3D para lo siguiente:

- Ver la distribución del espectro de frecuencias de una mezcla
- Identificar qué frecuencias se pueden reducir o realzar como base para la ecualización
- Ver cómo están formados diferentes sonidos

Una imagen de onda (dominio de tiempo) ofrece información sobre el inicio y el fin de un sonido en un archivo, pero no sobre el contenido tímbrico de dicho archivo, algo que sí ofrece un gráfico de frecuencia (dominio de frecuencia). El gráfico utilizado en WaveLab LE se denomina curva FFT (transformada rápida de Fourier). Si selecciona una grabación estéreo, se analiza una mezcla de los dos canales.

La rueda permite ver el espectro de frecuencias desde distintos ángulos. Por ejemplo, puede abrir varias ventanas de **Análisis de frecuencia 3D**, cada una de ellas con una perspectiva diferente. De este modo se obtiene una vista más clara de un gráfico abarrotado.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D](#) en la página 114

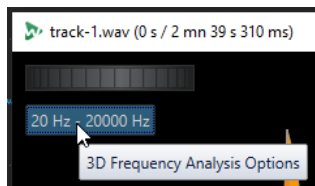
[Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 114

Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D

La duración del audio seleccionado afecta a la precisión de los análisis. Los resultados son más detallados con selecciones cortas. Puede ser conveniente realizar un análisis por separado del ataque en que ocurren las variaciones más drásticas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione la sección del archivo que quiere analizar.
Si no selecciona una sección, se analizará todo el archivo de audio.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
3. En la sección **Análisis**, haga clic en **Análisis de frecuencia 3D**.
4. Para editar los parámetros del análisis, haga clic en **Opciones de análisis de frecuencias 3D**.



5. Ajuste los parámetros y haga clic en **Aceptar**.
El audio vuelve a analizarse.

VÍNCULOS RELACIONADOS

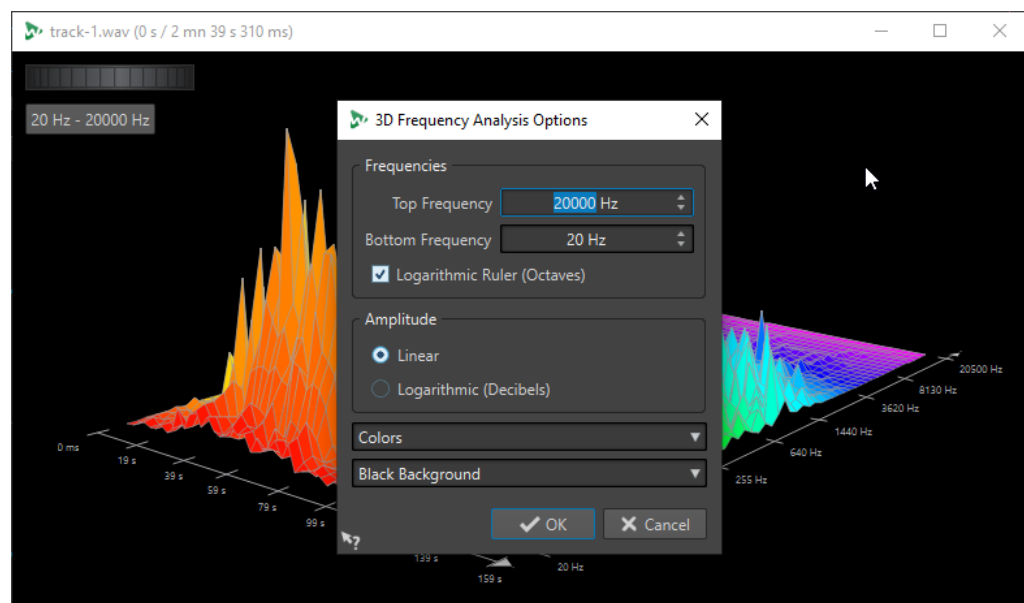
[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 83

[Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 114

Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D

En el diálogo opciones del diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, puede definir qué rango de frecuencias se analiza y modificar el aspecto del gráfico del análisis de frecuencia 3D.

- En el diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, haga clic en el botón **Opciones de análisis de frecuencias 3D**.



Frecuencia superior/Frecuencia inferior

Especifica la frecuencia más alta/baja del rango.

Regla logarítmica (octavas)

Divide la medida de frecuencia en octavas espaciadas por igual.

Amplitud

Seleccione si quiere que los picos sean proporcionales a su amplitud (**Lineal**) o a su energía (**Logarítmica (decibelios)**).

Colores

Define la distribución de color del gráfico.

Fondo

Define el color de fondo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis de frecuencia 3D](#) en la página 113

Procesamiento offline

Los procesados offline son muy útiles para muchos tipos de ediciones y efectos creativos, por ejemplo, si el ordenador es demasiado lento para el procesado en tiempo real, o si la edición requiere de más de un paso.

Tras el procesamiento, el archivo de audio se modifica con carácter permanente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

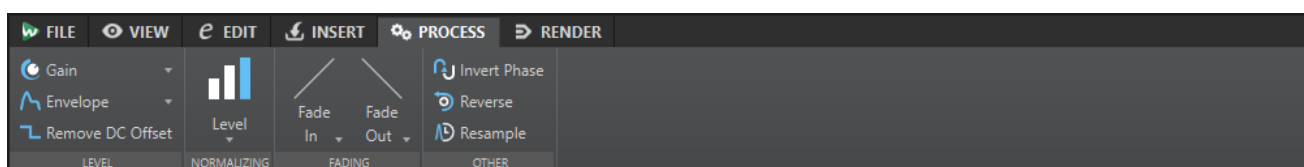
[Pestaña Proceso](#) en la página 116

[Aplicar procesamiento](#) en la página 117

Pestaña Proceso

La pestaña **Proceso** proporciona acceso a las herramientas de procesado offline.

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



Nivel

Ganancia

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

Envolvente

Abre el diálogo **Envolvente** en el que puede crear una envolvente de nivel que se puede aplicar a un rango seleccionado o a un archivo de audio entero.

Esto resulta útil si desea igualar partes ruidosas y silenciosas, o crear un fundido de entrada o salida sofisticado, por ejemplo.

Eliminar DC Offset

El DC offset en un archivo afecta a la sonoridad. **Eliminar DC Offset** establece el DC offset a cero.

Normalizar

Nivel

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

Fundir

Fundido de entrada/salida

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

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

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

Otro

Invertir fase

Gira la señal de arriba abajo.

Invertir

Crea un efecto de cinta hacia atrás.

Remuestrear

Abre el diálogo de **Frecuencia de muestreo** en el que puede cambiar la frecuencia de muestreo de una grabación.

Aplicar procesamiento

El procesamiento puede aplicarse a una selección o a un archivo entero. Para algunas operaciones, es preciso procesar todo el archivo.

NOTA

Si está activada la opción **Procesar archivo entero si no hay selección** en la pestaña **Edición** de las **Preferencias de archivos de audio**, se procesa automáticamente todo el archivo siempre y cuando no se haya seleccionado nada.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
3. Seleccione el tipo de procesado que desea aplicar.
4. Si se abre un diálogo, haga los ajustes y haga clic en **Aplicar** para renderizar el efecto al archivo.

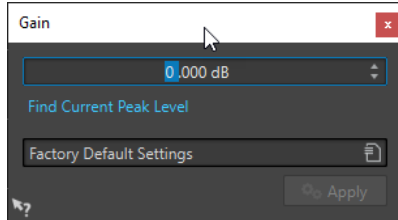
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

Diálogo Ganancia

En este diálogo, puede aplicar una ganancia para cambiar el nivel de un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Ganancia**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Ganancia** en la sección **Nivel**.



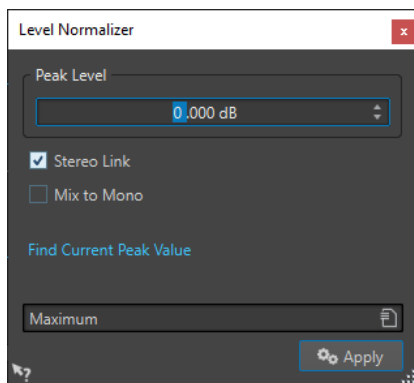
Haga clic en **Encontrar nivel de pico actual** para obtener un informe sobre el nivel de pico de la selección de audio, o el archivo completo si no hay selección. Esto resulta útil si quiere calcular cuánto desea aumentar la ganancia global de un archivo sin clipping (superior a 0 dB), por ejemplo.

Este procesador también permite añadir clipping. El clipping se produce cuando se eleva la ganancia hasta un punto en el que se añade distorsión. Aunque normalmente no se busque este efecto, un clipping suave puede añadir un punch leve, por ejemplo, para acentuar el ataque de un sonido de percusión.

Diálogo Normalizador de nivel

En este diálogo, puede cambiar el nivel de pico de un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Normalizador de nivel**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Nivel** en la sección **Normalización**.



Nivel de pico

Introduzca el nivel de pico (en dB) que desea para la selección de audio.

Enlazar estéreo

Aplica la ganancia a ambos canales.

Mezclar a mono

Mezcla el canal izquierdo y el derecho. El archivo mono resultante tiene el nivel de pico especificado. De este modo, se garantiza una mezcla sin clipping.

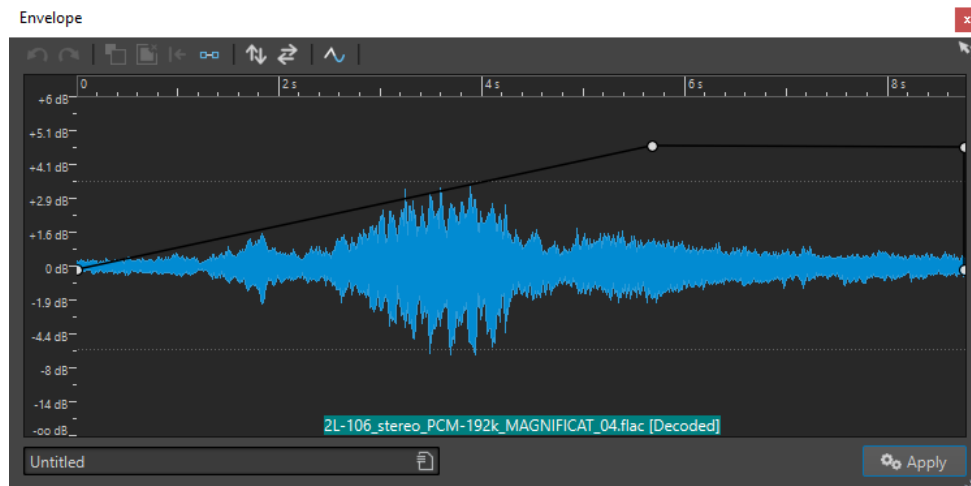
Encontrar el valor de pico actual

Crea un informe sobre el nivel de pico de la selección de audio actual, o del archivo de audio completo si no se ha seleccionado nada.

Diálogo Envolvente

En este diálogo, puede crear una envolvente de nivel que se puede aplicar a un rango seleccionado o a todo el archivo de audio. Esto resulta útil si desea igualar partes ruidosas y silenciosas, o crear un fundido de entrada o de salida sofisticado, por ejemplo.

- Para abrir el diálogo **Envolvente**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Envolvente** en la sección **Nivel**.



El diálogo muestra una forma de onda con una curva de envolvente (inicialmente una línea recta). Una regla vertical muestra el nivel en dB, y la regla horizontal indica la línea de tiempo.

Están disponibles las siguientes opciones:

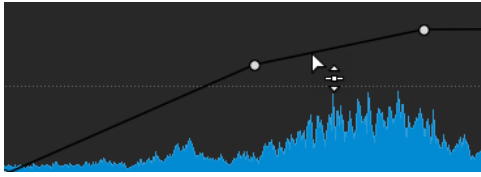
- **Deshace la última operación**
- **Rehace la última operación**
- **Quitar de la selección los puntos de envolvente**
- **Borrar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar toda la envolvente**
- **Girar la envolvente alrededor de su eje horizontal**
- **Invertir la secuencia de tiempo de la envolvente**
- **Conmutar suavizado de envolvente**

Operaciones básicas de envolvente

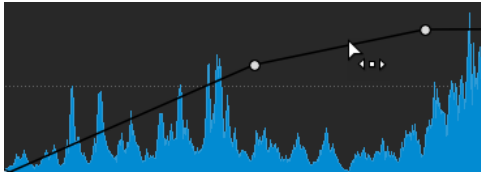
Al añadir puntos a la curva de envolvente, puede crear una curva de envolvente que cambie el volumen del material en el tiempo. Cuando coloca el ratón en el visor o mueve un punto, se muestran la posición actual y el cambio de nivel en el campo encima del visor.

- Para añadir un punto, haga doble clic en la curva de envolvente.
- Haga clic en un punto para seleccionarlo.
- Para seleccionar varios puntos, haga clic y arrastre el rectángulo de selección o haga clic en ellos mientras pulsa **Ctrl/Cmd**.
- Para mover un punto, haga clic en él y arrástrelo. Si se selecciona más de un punto, se moverán todos.

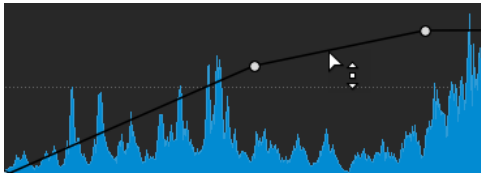
- Para mover toda la curva arriba o abajo, haga clic en la curva de envolvente y arrastre hacia arriba o hacia abajo.



- Para mover los segmentos de la curva verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd** haga clic en el segmento de curva y arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para mover dos puntos horizontalmente, pulse **Mayús**, haga clic en el segmento de curva entre dos puntos y arrastre a la izquierda o la derecha.



- Para mover dos puntos verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en el segmento de curva entre dos puntos, y arrastre hacia arriba o hacia abajo.



Fundidos en archivos de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel.

Puede crear fundidos seleccionando un tipo de fundido individual para cada fundido de entrada o salida.

Crear un fundido de entrada y de salida

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
 3. En función de si desea crear un fundido de entrada o de salida, seleccione una de las siguientes opciones de la sección **Fundido**:
 - Para aplicar el tipo de fundido por defecto, haga clic en el icono **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**.
 - Para seleccionar otro tipo de fundido, haga clic en **Fundido de entrada** o **Fundido de salida** debajo del icono de fundido. En el menú emergente, seleccione el tipo de fundido que quiera crear.
-

Aplicar fundidos sencillos

La función **Fundido sencillo** le permite aplicar rápidamente un fundido de entrada o salida por defecto a un archivo de audio a través de un atajo.

La forma de un fundido se controla con los ajustes **Fundido de entrada** y **Fundido de salida** en la sección **Fundido** de la pestaña **Proceso**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio** haga una de las siguientes selecciones:
 - Desde el inicio del archivo de audio hasta donde quiera que termine el fundido de entrada.
 - Desde la posición en la que quiera que el fundido de salida empiece hasta el final del archivo de audio.
 2. Haga clic en **Ctrl/Cmd - D**.
-

Fundidos cruzados

Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno se atenúa progresivamente para que entre el otro. Puede crear automáticamente un fundido cruzado cuando pega una sección de audio en otra.

Crear fundidos cruzados

El material para el cual desea crear el fundido cruzado puede estar en dos secciones distintas del mismo archivo de audio o en dos archivos de audio diferentes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione la sección a la que quiere hacer un fundido de entrada.
 2. Seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Portapapeles**, haga clic en **Copiar**.
 4. Seleccione la sección a la que quiera aplicar el fundido de salida.

La duración de esta selección determina la duración del fundido cruzado real, y se muestra en la barra de estado. La sección puede estar dentro del archivo de audio seleccionado o en otra ventana de onda. Sin embargo, la selección no debe ser mayor que la selección que acaba de copiar.
 5. En función de si desea crear un fundido de entrada o de salida, seleccione una de las siguientes opciones de la sección **Portapapeles**:
 - Para aplicar el tipo de fundido cruzado por defecto, haga clic en el icono **Pegar y fundir cruzado**.
 - Para seleccionar otro tipo de fundido cruzado, haga clic en **Pegar y fundir cruzado** debajo del icono de fundido cruzado. En el menú emergente, seleccione el tipo de fundido cruzado que quiera crear.
-

RESULTADO

Se creará el fundido cruzado. Cualquier material que originalmente apareciera tras la selección en el archivo en el que pega se moverá para que ahora aparezca tras el material pegado.

Cualquier exceso de material en la selección copiada aparece tras el fundido en el nivel completo.

NOTA

Si ambos archivos ya tienen secciones de nivel completo en el área de fundido cruzado (por ejemplo, si ha normalizado ambos archivos), pueden producirse clipping y distorsión. Si esto ocurre, reduzca la amplitud de ambos archivos de 3 dB a 6 dB y vuelva a intentarlo.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Reproduzca el archivo y ajuste el fundido cruzado si es preciso.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de pegar y fundido cruzado](#) en la página 122

Opciones de pegar y fundido cruzado

Estas opciones permiten seleccionar un tipo de fundido cruzado para pegarlo.

- Seleccione la pestaña **Editar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Pegar y fundir cruzado** en la sección **Portapapeles**.

Lineal (igual ganancia)

Cambios de nivel lineales.

Seno (igual potencia)

El nivel cambia según una curva sinusoidal, y la potencia de la mezcla permanece constante.

Raíz cuadrada (igual potencia)

El nivel cambia según una curva de raíz cuadrada, y la potencia de la mezcla permanece constante.

Inversión de fase

Al invertir la fase se gira la señal de arriba abajo. El uso más común de esta función es para arreglar una grabación estéreo si uno de los canales se ha grabado con el otro fuera de fase.

Invertir la fase de audio

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo quiere invertir la fase de un determinado rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango de selección en la ventana de la onda.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
 3. En la sección **Otro**, haga clic en **Invertir fase**.
-

Invertir audio

Puede invertir un archivo de audio o parte de él como si estuviera reproduciendo una cinta hacia atrás.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo quiere invertir un rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango de selección en la ventana de la onda.
 2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
 3. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Invertir**.
-

DC Offset

El DC offset se produce cuando hay un componente DC (corriente continua) demasiado grande en la señal. En la mayoría de los casos, tiene lugar por desavenencias entre los distintos tipos de equipos de grabación.

Un DC es problemático por los motivos siguientes:

- Afecta a la posición de cruce por cero.
- Algunas opciones de procesado no ofrecen resultados óptimos cuando se llevan a cabo en archivos con DC offset.

Eliminar el DC offset

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio para el cual desea comprobar y corregir el DC offset.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Nivel**, haga clic en **Eliminar DC Offset**.

Se abre un diálogo indicando la cantidad de DC offset del archivo de audio. También puede crear un rango de selección en la ventana de onda y seleccionar esta opción para mostrar únicamente el DC offset del rango de selección.

NOTA

Esta función debe aplicarse a archivos enteros, porque el problema suele estar presente en toda la grabación.

4. Haga clic en **Aceptar** para eliminar el DC offset.
-

Remuestrear

Es posible cambiar la frecuencia de muestreo de una grabación. Esto es útil si el archivo que quiere utilizar en un sistema de audio determinado fue grabado con una frecuencia de muestreo que este sistema no soporta.

NOTA

- La conversión de la frecuencia de muestreo desde una frecuencia baja hacia arriba no mejora la calidad del sonido. Las altas frecuencias perdidas no se pueden restaurar mediante una conversión.
 - Si remuestrea a una frecuencia inferior, se pierde el material de alta frecuencia. Por tanto, al convertir hacia abajo y luego volver a subir, la calidad del sonido se ve afectada.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Convertir una frecuencia de muestreo](#) en la página 124

Convertir una frecuencia de muestreo

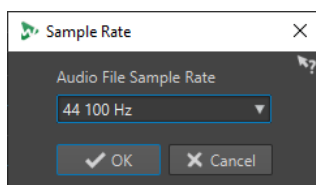
El remuestreado le permite convertir la frecuencia de muestreo de un archivo de audio en otra frecuencia de muestreo.

NOTA

La conversión de la frecuencia de muestreo siempre se aplica a todo el archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
2. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Remuestrear**.
3. En el cuadro de diálogo **Frecuencia de muestreo**, seleccione una frecuencia de muestreo en el menú emergente.



4. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Remuestrear](#) en la página 123

Montaje de audio

El montaje de audio es un entorno de edición multipista, no destructivo, que le permite organizar, editar, reproducir y grabar clips de audio.

No destructivo significa que cuando usted borra o modifica una parte de un archivo de audio, este no se elimina ni sufre un cambio permanente. En cambio, un conjunto de punteros marca todas las ediciones, lo que facilita revertirlas si fuera necesario.

El montaje de audio es una gran herramienta para trabajo multimedia, producción de spots de radio, masterizar, etc.

Terminología básica

Los montajes de audio pueden contener hasta 2 pistas de audio estéreo o mono. Puede usarlas para estructurar el trabajo gráficamente.

En una pista de audio, se puede colocar cualquier número de clips. Clips son contenedores para el audio, e incluyen varias funciones y ajustes tales como curvas de envolvente, fundidos, etc.

Un clip contiene una referencia a un archivo de audio de origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, lo que significa que los clips pueden reproducir secciones de los archivos de audio de origen. Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de montaje](#) en la página 125

[Crear montajes de audio](#) en la página 138

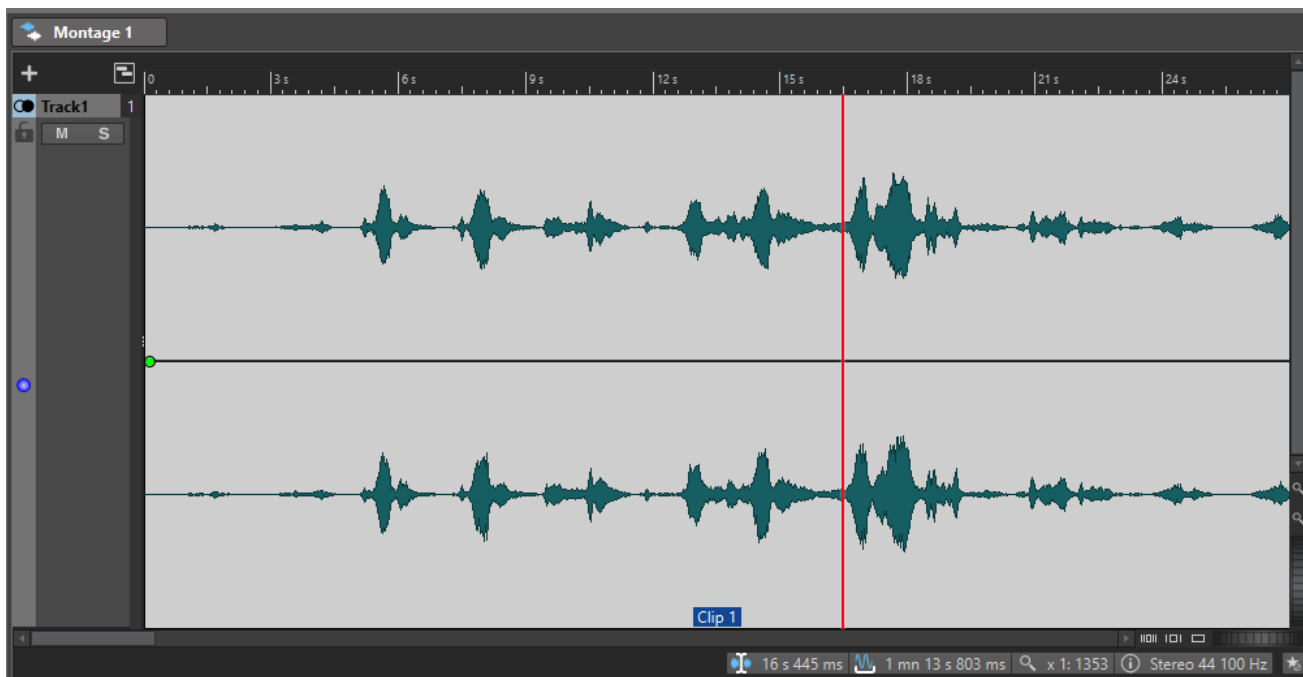
[Ensamblar el montaje de audio](#) en la página 144

[Edición de clips](#) en la página 151

Ventana de montaje

La ventana de montaje es donde usted ensambla su montaje de audio. Aquí puede ver, reproducir y editar montajes de audio.

La ventana de montaje muestra una representación gráfica de las pistas y los clips.



VÍNCULOS RELACIONADOS

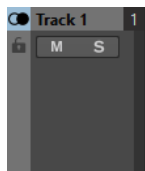
[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 129

[Área de control de pista](#) en la página 126

Área de control de pista

El área de control de pista ofrece varios ajustes y opciones de pista, por ejemplo, reorganizar, enmudecer, poner en solo y enrutar pistas. Cada tipo de pista tiene controles dedicados.

Puede desplazarse por las pistas y redimensionarlas.



El área de control de pista para pistas mono y estéreo

Las siguientes opciones están disponibles en la parte superior del área de control de pista:

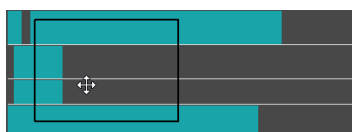
Añadir pista

Le permite añadir una pista al audio de montaje.

Navegador

Abre un panel que muestra una vista general de todo el audio de montaje y le permite navegar rápidamente por él.

Para cambiar el tamaño del panel del **Navegador**, haga clic derecho en el panel y seleccione **Navegador pequeño**, **Navegador mediano** o **Navegador grande**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

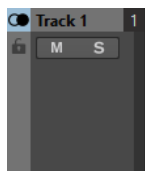
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 127

[Ventana de montaje](#) en la página 125

Área de control de pista para pistas estéreo y mono

El área de control de pista para pistas estéreo y mono le permite, por ejemplo, enmudecer y poner en solo pistas, añadir efectos de pista, especificar opciones de enrutado, monitorizar la señal de entrada y activar la grabación de pistas.

Opciones



El área de control de pista para pistas mono y estéreo

Opciones del área de control de pista

Bloquear

Desactiva toda la edición en la pista.

Silenciar

Silencia la pista.

Solo

Pone la pista en solo.

Bus de entrada/Enrutado de canales de salida

Le permite seleccionar el diálogo **Bus de entrada**, **Enrutado de canales de salida** y **Enrutado de pista**. Al poner el cursor sobre el botón, una descripción emergente muestra las opciones de enrutado seleccionadas.

Entrada de audio

Le permite seleccionar la entrada de audio para la grabación.

Ducker act./desact.

Le permite activar o desactivar el ducking. A continuación, puede seleccionar la pista moduladora de voz y hacer ajustes.

Origen

Abre el menú **Pistas moduladoras** que le permite seleccionar la pista que quiere usar para el ducking.

Ajustes del ducker

Abre el plug-in **Ducker** que le permite editar los ajustes de ducking para ajustar de forma precisa el efecto de ducking.

Cambiar altura de pista de todas las pistas

El área inferior izquierda del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa

El área central inferior del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa y de la pista inferior

El área inferior derecha del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Medidor de pico de pista

El medidor de pico de pista muestra el nivel de volumen de las pistas de audio. Se encuentra en el lado derecho del área de control de pista.

Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista**, haga clic derecho en el área de control de pista.

Añadir pista

Añade una pista debajo de la pista activa.

Dividir en pistas mono izquierda/derecha

Convierte la pista estéreo en dos pistas mono que representan los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo. Esto no altera el material de audio.

Eliminar pista

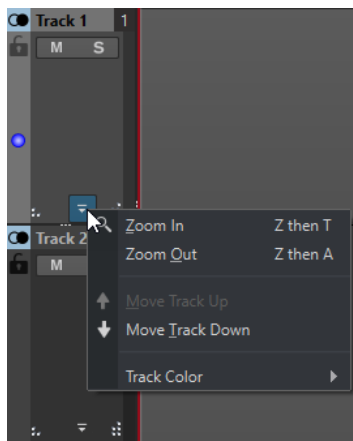
Elimina la pista activa.

Mostrar controles de ducking

Activa los controles de ducking en el área de control de pista.

Menú Ajustes de pista

- Para abrir el menú **Ajustes de pista**, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista.



Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

Mover pista arriba/Mover pista abajo

Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

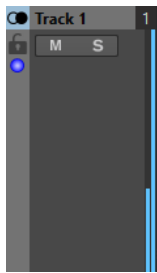
Color de pista

Abre un submenú en el que se puede seleccionar un color para la pista activa.

Medidor de pico de pista

El medidor de pico de pista muestra el nivel de volumen del canal izquierdo y del canal derecho de las pistas estéreo. Se encuentra en el lado derecho del área de control de pista, en la ventana del **Montaje de audio**.

El medidor de pico de pista ofrece una vista general de qué pistas están reproduciendo audio y a qué nivel aproximadamente. La barra izquierda muestra el nivel de volumen del canal estéreo izquierdo y la barra derecha muestra el nivel de volumen del canal estéreo derecho.



VÍNCULOS RELACIONADOS

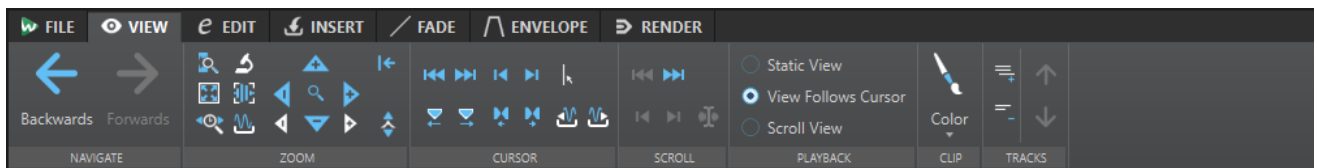
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 127

Pestañas del montaje de audio

Las pestañas en la ventana del **Montaje de audio** le dan acceso a las herramientas y opciones que necesita para la edición de montajes de audio. Por ejemplo, puede editar las curvas de envolventes y fundidos de clips, hacer ajustes de zoom, analizar el audio, y renderizar el montaje de audio.

Pestaña Ver (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Ver**.



Navegar

Atrás/Adelante

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

Zoom

Zoom

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

Tiempo

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

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

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

Zoom selección

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

Microscopio

Acerca al máximo.

Ver todo

Aleja al máximo.

Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

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

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

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

Nivel

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

Reiniciar zoom a 0 dB

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

Cursor

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

Mueve el cursor al inicio/final del archivo.

Marcador anterior/Marcador siguiente

Mueve el cursor hasta el marcador anterior/siguiente.

Inicio de selección/Final de selección

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

Borde de región anterior/Borde de región siguiente

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

Posición del cursor de edición

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

Borde de clip anterior/Borde de clip siguiente

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

Desplazar

Inicio/Final

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

Inicio de selección/Final de selección

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

Cursor

Muestra la posición del cursor.

Reproducción

Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

Vista sigue al cursor

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

Vista despl.

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

Clip

Color

Le permite aplicar un color al clip activo.

Pistas

Mostrar más pistas/Mostrar menos pistas

Le permite cambiar el número de pistas que se muestran en la ventana del montaje.

Foco en pista anterior/Foco en pista siguiente

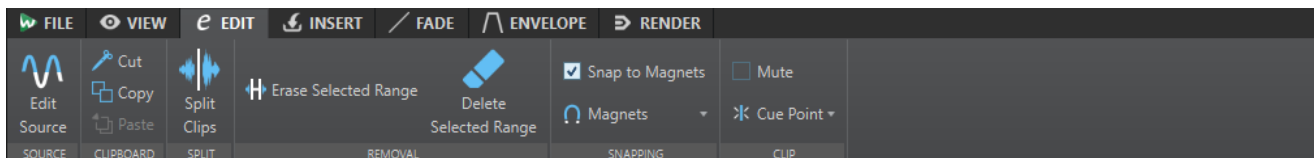
Pone el foco en la pista anterior/siguiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 129

Pestaña Editar (Montaje de audio)

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



Origen

Editar origen

Abre el archivo de audio origen del clip en el **Editor de audio**.

Portapapeles

Cortar

Corta el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Copiar

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

Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

Dividir

Dividir en silencios

Los archivos se dividirán de modo que cada sección no silenciosa se convierta en una región aparte. Si selecciona esta opción, puede especificar la duración mínima de una región, la duración mínima de una sección silenciosa, y el nivel de señal que debería considerarse como silencio.

Dividir clips

Divide los clips en la posición del cursor de edición o en la posición del cursor de reproducción.

Borrado

Suprimir clip seleccionado/Suprimir rango seleccionado

Suprime la parte del clip de dentro del rango de selección en la pista activa y mueve la sección derecha del clip hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Si no hay ningún rango de selección, se suprimen los clips seleccionados.

Repercusión

Ninguno

Desactiva la función de autodesplazamiento.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista activa que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción también se aplica al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción se tiene en cuenta al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Alineado

Ajustar a bordes magnéticos

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

Bordes magnéticos

Este menú emergente le permite seleccionar qué elementos deberán ser magnéticos.

Clip

Silenciar

Enmudece el clip activo.

Punto de cue

Este menú emergente le permite hacer ajustes del punto de cue.

- **En el cursor** establece el punto de cue a una posición fija a partir del inicio del clip.
- **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto** establece el punto de cue 2 segundos antes del inicio del clip.
- **Sigue el punto de final del fundido de entrada** establece el punto de cue al punto de final del fundido de entrada.
- **Sigue el punto de inicio del fundido de salida** establece el punto de cue al punto de inicio del fundido de salida.
- Si **Punto cue final personalizado** está activado, puede ajustar el punto de cue final a una posición a partir del final del clip. Esta opción permite modificar individualmente la pausa para cada clip.
Si esta opción está desactivada, se usa una pausa de 2 segundos por defecto.
- **Desplazamiento final** abre el diálogo **Desplazamiento de punto de cue de final** que le permite establecer el punto de cue final a una posición personalizada a partir del final del clip.

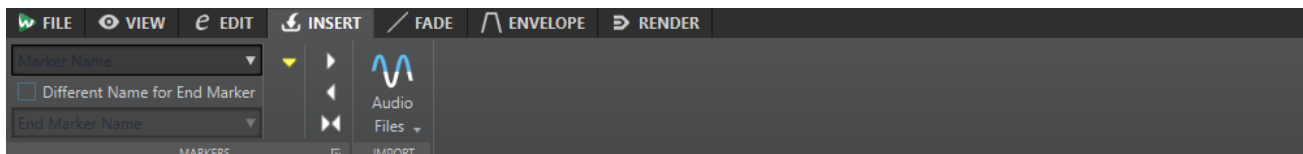
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 162

[Clips y puntos de cue](#) en la página 161

Pestaña Insertar (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Insertar**.



Marcadores

Nombre del marcador

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

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

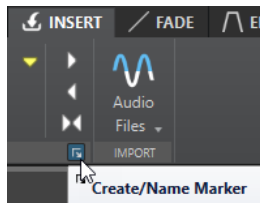
Nombre diferente para el marcador de final

Si esta opción está activada, puede introducir un nombre diferente para el marcador de final en el campo **Nombre del marcador de final**.

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

Crear/Nombrar marcador

El botón **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores** abre el diálogo **Crear marcador**. Esto le permite crear marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición.



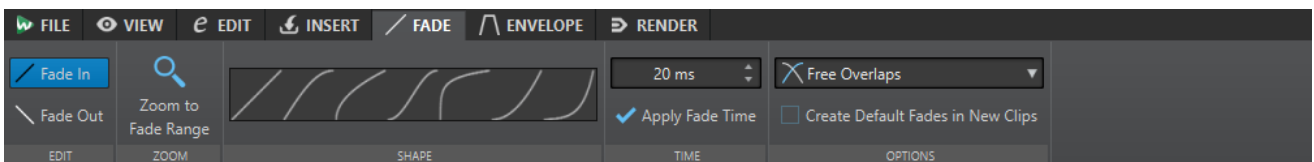
Importar

Archivos de audio

Le permite seleccionar uno o más archivos de audio para insertarlos en la posición del cursor de edición en la pista activa.

Pestaña Fundido (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Fundido**.



Editar

Fundido de entrada/salida

Le permite cambiar entre los ajustes de fundido de entrada y fundido de salida.

Zoom

Zoom en rango de fundido

Ajusta la vista para mostrar la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

Forma

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

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

Tiempo

Tiempo de fundido

Le permite especificar un tiempo de fundido de entrada/salida para el clip.

Aplicar tiempo de fundido

Aplica el tiempo especificado de fundido de entrada/salida de clip.

Opciones

Solapamientos

Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de hacer fundidos cruzados automáticos.

- Si **Sin fundido cruzado automático** está activado, no se hace ningún fundido cruzado automático cuando se solapan los clips.
- Si **Solapamientos libres** está activado, se crean fundidos cruzados automáticos cuando un clip se solapa con otro clip en la misma pista. La duración del solapamiento determina la duración del fundido cruzado.

Crear fundidos por defecto en nuevos clips

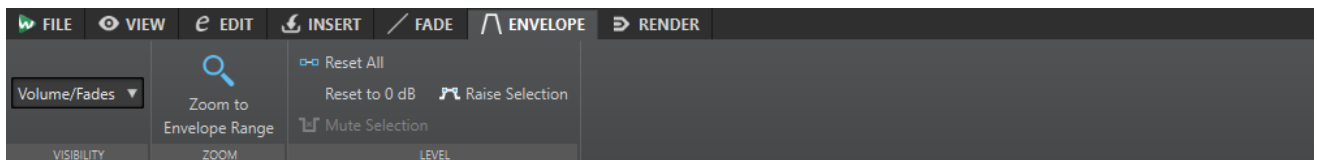
Si esta opción está activada, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 129

Pestaña Envolvente (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Envolvente**.



Selector

Tipo de envolvente

Define el tipo del envolvente. Según el tipo seleccionado, las opciones disponibles variarán. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Ocultar todo** oculta todas las envolventes.
- **Volumen/Fundidos** solo muestra las envolventes de volumen/fundido.
- **Panorama** solo muestra las envolventes de panorama. En el menú siguiente, puede seleccionar una ley de panoramización.

Zoom

Zoom en rango de envolvente

Ajusta la vista para mostrar el envolvente activo del clip activo.

Nivel

Reiniciar todo

Reinicia la envolvente a su forma neutra.

Reiniciar a 0 dB

Reemplaza los segmentos entre los puntos de fundido de entrada y de salida por un segmento único neutral.

Ducking

Abre el diálogo **Opciones de ducking**. Este diálogo le permite crear efectos de ducking entre clips en dos pistas adyacentes en las que el nivel o el efecto de envío de un clip se modifica cada vez que hay clips en la otra pista.

Silenciar selección

Añade puntos de envolvente de nivel y dibuja una curva para silenciar la selección bajando el nivel del audio hasta cero con tiempos por defecto de subida y bajada de 20 ms.

Subir selección

Añade puntos de envolvente de nivel y dibuja una curva para aumentar el nivel del audio de la selección con tiempos de subida y bajada de 20 ms. Puede arrastrar el segmento creado hacia arriba y abajo para ajustar el nivel.

VÍNCULOS RELACIONADOS

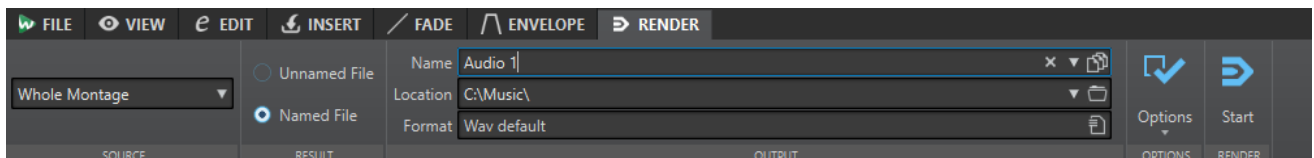
[Envolventes para clips](#) en la página 162

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 129

Pestaña Renderizar (Montaje de audio)

La pestaña **Renderizar** le permite mezclar montajes de audio a archivos de audio.

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Renderizar**.



Origen

Menú emergente Origen

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

Montaje completo

Procesa y renderiza todo el rango de audio.

Pista activa

Procesa y renderiza la pista activa desde el inicio del primer clip hasta el final del último clip. Los clips enmudecidos no se renderizan.

Región marcada específica

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

Resultado

Archivo sin nombre

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

Archivo nombrado

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

Output

Nombre

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

Ubicación

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

Formato

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

Opciones

Según el origen seleccionado, las opciones disponibles variarán.

Bypass Sección Master

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

Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.

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

Copiar marcadores

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

Abrir archivo de audio resultante

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

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

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

NOTA

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

Mezclar (renderizar)

Iniciar

Se inicia el proceso de renderizado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 129

[Pestaña Renderizar para la Sección Master](#) en la página 190

Ruta de la señal en el montaje de audio

La señal de audio pasa a través de varias secciones de WaveLab LE en un orden determinado.

1. Se leen las muestras de audio.
2. Envoltente de audio
3. Los clips se mezclan en la ranura de pista (por ejemplo, clips solapados).
4. Ajustes de nivel de pista
5. Cada pista se mezcla en el bus estéreo enviado a la **Sección Master**.

Ruta de la señal en la Sección Master

1. Los canales o la frecuencia de muestreo pueden cambiar en cada ranura de plug-in.
2. Medidores de la **Sección Master**
3. Reproducción o renderizado de formato de archivos

Crear montajes de audio

Puede crear montajes de audio vacíos y nuevos con las propiedades del montaje de audio personalizado.

Los archivos de audio que desee usar en el montaje de audio deben tener la frecuencia de muestreo que usted seleccione aquí.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
 2. Seleccione **Montaje de audio > Personalizado**.
 3. Especifique la frecuencia de muestreo del montaje de audio.
 4. Haga clic en **Crear**.
-

RESULTADO

Se crea el montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 141

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 138

Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio

Puede crear un montaje de audio desde un archivo de audio o desde una selección de tiempo en un archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio desde el que quiera crear un archivo de audio.

2. Opcional: si quiere abrir una parte específica del archivo de audio en un nuevo montaje de audio, haga una selección de tiempo en el archivo de audio.
 3. Haga clic derecho en la pestaña de archivo del archivo de audio.
 4. Seleccione **Crear montaje de audio > A partir del archivo de audio actual**.
 5. En el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, haga uno de lo siguiente:
 - Para abrir el archivo de audio en un nuevo montaje de audio, seleccione **Todo el archivo**.
 - Para abrir la selección de tiempo que ha hecho en el archivo de audio en un nuevo montaje de audio, seleccione **Selección de tiempo actual**.
 6. Opcional: haga uno de lo siguiente:
 - Para importar los marcadores del archivo de audio en el nuevo montaje de audio, active **Importar marcadores**.
 - Para dividir el archivo de audio en los marcadores de región genérica, active **Dividir en marcadores de región genérica**.
 7. Haga clic en **Aceptar**.
-

RESULTADO

El archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

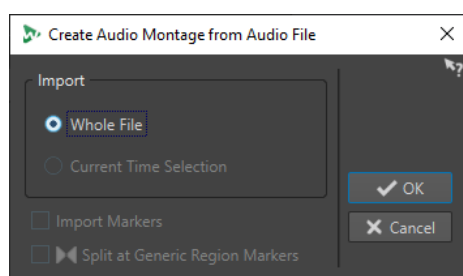
[Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio](#) en la página 139

Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio

En este diálogo, puede especificar si quiere abrir el archivo de audio o una selección de tiempo dentro de un archivo de audio como un nuevo montaje de audio. También puede especificar si quiere importar marcadores en el nuevo montaje de audio y dividirlos en determinados marcadores.

Para abrir el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic derecho en la pestaña de archivo de un archivo de audio y seleccione **Crear montaje de audio > A partir del archivo de audio actual**.
- Abra un archivo de audio en el **Editor de audio**, seleccione **Archivo > Nuevo > A partir del archivo activo**, seleccione **A partir del archivo de audio actual** y haga clic en **Crear**.



Todo el archivo

Si esta opción está activada, el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

Selección de tiempo actual

Si esta opción está activada, la selección de tiempo que ha hecho en el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

Importar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores dentro del archivo de audio se importan en un nuevo montaje de audio.

Dividir en marcadores de regiones genéricas

Si esta opción está activada y el archivo de audio contiene marcadores de región genérica, el archivo de audio se divide en las posiciones de los marcadores cuando se importa a un nuevo montaje de audio. El audio fuera de los límites del marcador se elimina.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 138

Métodos alternativos para crear nuevos montajes de audio

Hay varias formas de crear un montaje de audio.

- Convertir archivos de onda a un montaje de audio
- Duplicar montajes de audio
- Pulse **Ctrl/Opción** y arrastre una pestaña de montaje sobre la barra de pestañas

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 140

Duplicados de montajes de audio

Puede duplicar montajes de audio de varias formas. Esto le permite crear rápidamente nuevos montajes de audio usando las mismas propiedades y archivos de audio que los montajes de audio creados previamente.

Están disponibles las siguientes variantes de duplicados de montajes de audio:

Vacío (con mismas propiedades)

Crea un nuevo montaje de audio con los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original, sin clips.

Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)

Crea un duplicado exacto del montaje de audio original y le permite que los nuevos clips hagan referencia a los archivos de audio originales. El montaje de audio duplicado usa los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original.

Este es útil si se desea producir varias versiones del montaje de audio, para experimentar con variantes, por ejemplo. No obstante, cualquier procesado o edición que aplique a los archivos de audio reales se reflejará en todos los montajes de audio.

También puede pulsar **Ctrl/Cmd**, arrastrar una pestaña y depositarla sobre la barra de pestañas para crear un duplicado exacto de un montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicar montajes de audio](#) en la página 140

Duplicar montajes de audio

PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio que quiera duplicar.

2. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Archivo**.
 3. Seleccione **Nuevo > Montaje de audio > A partir del archivo actual**.
 4. En la sección **A partir del montaje de audio actual**, seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Vacío (con mismas propiedades)**
 - **Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)**
 5. Haga clic en **Crear**.
-

RESULTADO

Se abre en una nueva pestaña un duplicado del montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

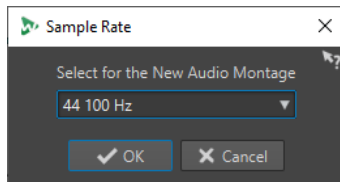
[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 140

Propiedades de montaje de audio

En las **Propiedades de montaje de audio**, puede definir la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

Para abrir los ajustes de frecuencia de muestreo para el montaje de audio seleccionado, haga uno de lo siguiente:

- Para abrir los ajustes de frecuencia de muestreo para el montaje de audio seleccionado, seleccione la pestaña **Archivo** y haga clic en **Info**.
- Haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio** en la parte inferior derecha de la ventana de montaje. Esto abre el diálogo **Frecuencia de muestreo**.



Cambiar la frecuencia de muestreo de montajes de audio

Puede cambiar la configuración de canales de montajes de audio en el diálogo **Frecuencia de muestreo**.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte inferior derecha de la ventana de montaje, haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio**.
 2. En el diálogo **Frecuencia de muestreo**, seleccione una nueva frecuencia de muestreo.
 3. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 141

Opciones de importación para montajes de audio

Puede importar archivos de audio y pistas de CD de audio en su montaje de audio.

La siguiente opción de importación está disponible a través de la sección **Importar** de la pestaña **Insertar** de la ventana del **Montaje de audio**:

- Para importar archivos de audio, haga clic en **Archivos de audio** y seleccione los archivos de audio que quiera importar en la posición del cursor de edición en la pista activa.
Si importa un único archivo de audio, se abre el menú emergente **Pegar**. Aquí puede especificar cómo se deberán insertar los clips, si los clips existentes se deben ver afectados, etc.
Si importa múltiples archivos de audio, se abre el diálogo **Insertar archivos de audio**. Aquí puede especificar dónde insertar los archivos.

Para acceder a las siguientes opciones de importación, seleccione **Archivo > Importar**.

- Para importar archivos de audio, haga clic en **Archivo de audio a montaje**, seleccione el archivo de audio que quiera importar, y haga clic en **Importar**.
- Para importar pistas de CD de un CD de audio, haga clic en **CD de audio**. A través del diálogo **Importar CD de audio** busque las pistas del CD de audio que quiere extraer.

Referencias de archivos de audio rotas

Un montaje de audio consiste en referencias a uno o múltiples archivos de audio. Estas referencias pueden estar rotas si mueve los archivos de audio a otra ubicación en su disco duro, por ejemplo. WaveLab LE detecta referencias rotas y le permite especificar nuevas ubicaciones o reemplazar el archivo de audio no encontrado por otro archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Arreglar referencias de archivos de audio rotas](#) en la página 142

[Diálogo Archivos no encontrados](#) en la página 143

Arreglar referencias de archivos de audio rotas

Cuando abre un montaje de audio que contiene referencias de archivos de audio rotas, se abre automáticamente el diálogo **Archivos no encontrados**.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Archivos no encontrados**, seleccione las referencias de archivos de audio no encontrados que quiera arreglar.
2. En el campo **Dónde buscar**, especifique la ubicación del archivo de la nueva referencia del archivo de audio.
3. Opcional: active **Buscar en subcarpetas** para incluir subcarpetas en su búsqueda.
4. Haga uno de lo siguiente:
 - Para que WaveLab LE busque automáticamente archivos de audio con el mismo nombre que los archivos no encontrados, haga clic en **Buscar archivos con el mismo nombre**.
En el campo **Seleccione un reemplazo**, seleccione las nuevas referencias de los archivos de audio y haga clic en **Aceptar**.

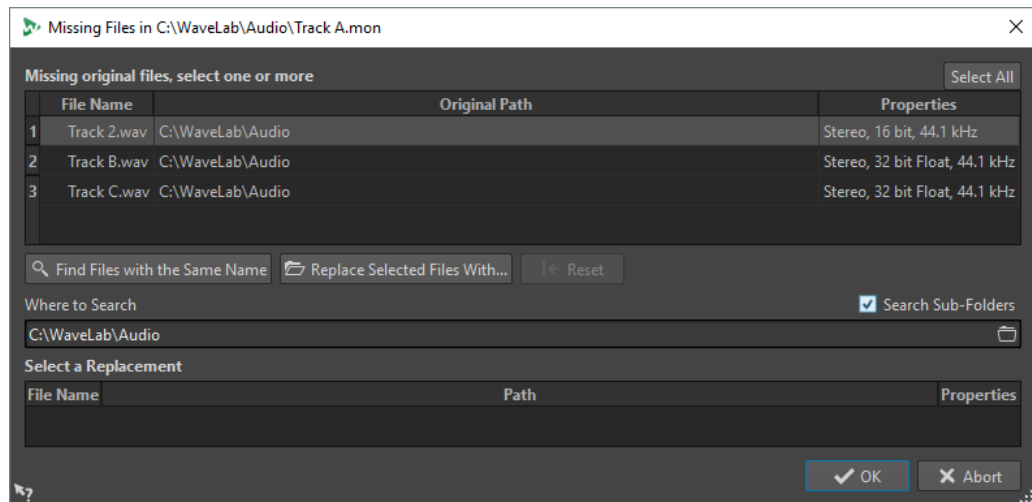
- Para seleccionar archivos de audio para reemplazar los archivos no encontrados, haga clic en **Reemplazar archivos seleccionados por**, seleccione los nuevos archivos y haga clic en **Abrir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Archivos no encontrados](#) en la página 143

Diálogo Archivos no encontrados

Este diálogo se abre si, al abrir un montaje de audio, no pueden encontrar algunos de los archivos a los que hace referencia el montaje. Puede hacer una búsqueda de los archivos o seleccionar archivos sustitutos.



Archivos originales no encontrados

Lista los archivos que no se pueden encontrar. Cada archivo se puede sustituir por uno existente. Para encontrar varios archivos con los que reemplazar los no encontrados, seleccione los archivos y especifique una nueva ruta en el campo **Dónde buscar**.

Una marca de verificación verde indica que un archivo está asociado a uno de reemplazo válido. Una marca de verificación roja indica que un archivo no está asociado aún a uno de reemplazo válido, pero hay posibles candidatos disponibles en la parte inferior de este diálogo.

Buscar archivos con el mismo nombre

Indica a WaveLab LE que busque todos los archivos con el mismo nombre en la carpeta especificada en el campo **Dónde buscar**.

Reemplazar archivos seleccionados por

Reemplaza los archivos no encontrados por un solo archivo específico.

Reinicializar

Elimina todos los posibles reemplazos para los archivos seleccionados.

Dónde buscar

Permite especificar una ubicación para buscar archivos. Haga clic en **Buscar archivos con el mismo nombre** para iniciar la búsqueda.

Lista de reemplazo

Muestra los nombres de los archivos que se pueden usar como reemplazo. También puede arrastrar archivos a la lista desde Explorador de archivos/Finder de macOS.

Ensamblar el montaje de audio

Se ensambla el montaje de audio agregando pistas y clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 144

[Clips](#) en la página 146

Pistas

Las pistas constituyen la estructura usada para organizar clips. Las pistas pueden ser pistas de audio mono o estéreo.

Las pistas de audio le permiten añadir clips a un montaje de audio.

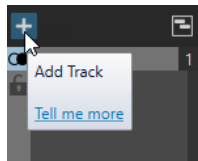
Añadir pistas

Puede añadir pistas estéreo y pistas mono.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:

- En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en + en la parte superior del área de control de pista.



- Haga clic derecho en el área de control de pista para abrir el menú emergente **Pista** y seleccione **Añadir pista**.

2. Seleccione el tipo de pista que quiera añadir a su montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 144

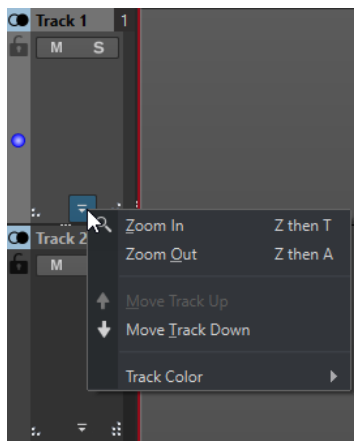
[Área de control de pista](#) en la página 126

Mover pistas en la lista de pistas

Puede mover pistas hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.

POSIBILIDADES

- En la ventana **Montaje de audio**, seleccione una pista y arrástrela hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.
- En la parte inferior del área de control de pista, haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione **Mover pista arriba** o **Mover pista abajo**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 144

[Área de control de pista](#) en la página 126

Redimensionar pistas

Puede redimensionar libremente la altura y la anchura de la pista.

Hay diferentes formas de redimensionar la altura y la anchura de las pistas, dependiendo del lugar en el área de control de pista de cada pista en el que haga clic y arrastre.

POSIBILIDADES

- Para cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente, haga clic y arrastre el área inferior izquierda de un área de control de pista.
- Para cambiar la altura de pista de la pista activa, haga clic y arrastre el área central inferior de un área de control de pista.
- Para cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior proporcionalmente, haga clic y arrastre el área inferior derecha de un área de control de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 144

[Área de control de pista](#) en la página 126

Eliminar pistas

Al eliminar una pista que contiene clips, también se eliminan estos. Pero la acción no afecta a los archivos de audio a los que hacen referencia los clips.

PROCEDIMIENTO

- En el área de control de pista, haga clic derecho en el área de control de pista de la pista que quiere eliminar y haga clic en **Eliminar Pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

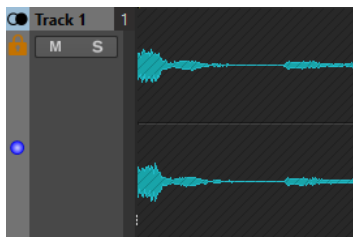
[Pistas](#) en la página 144

[Área de control de pista](#) en la página 126

Bloquear y desbloquear pistas

Puede bloquear pistas para evitar moverlas, editarlas o eliminarlas involuntariamente.

- Para bloquear una pista, haga clic en el botón **Bloquear** de la pista en el área de control de pista.



- Para desbloquear una pista, haga clic de nuevo en el botón **Bloquear** en el área de control de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 144

[Área de control de pista](#) en la página 126

Dividir pistas estéreo en pistas mono

Puede dividir pistas estéreo en pistas mono izquierda/derecha o mid/side. Se trata de una división virtual en la que no se crean archivos de audio ni afecta los existentes.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana del **Montaje de audio**, haga clic derecho en el área de control de pista de la pista que quiera dividir y seleccione **Dividir en pistas mono izquierda/derecha**.

RESULTADO

La pista se divide. Si hay clips en la pista, los dos lados del estéreo se convierten ahora en clips individuales que se pueden mover y editar de forma independiente.

Las pistas mono se agrupan automáticamente y solo se pueden mover y redimensionar juntas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

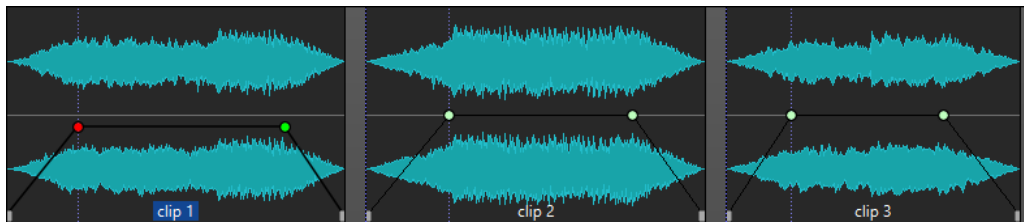
[Área de control de pista](#) en la página 126

Clips

Los archivos de audio que inserta a los montajes de audio se representan como clips. Un clip contiene una referencia a un archivo de audio origen en el disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, curvas de envolvente, fundidos, etc. Esto permite a los clips reproducir secciones más pequeñas de sus archivos de audio origen.

Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él. Dado que un clip solo hace referencia al archivo de origen, no contiene datos de audio. Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él.

Puede ver los clips del montaje de audio activo en la ventana **Clips**.



3 clips en una pista

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Edición de clips](#) en la página 151

Insertar archivos de audio en montajes de audio

Cuando inserta archivos de audio a montajes de audio, los archivos de audio se representan como clips. Hay varias maneras de insertar archivos de audio en montajes de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Clips](#) en la página 146

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 147

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual](#) en la página 148

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar](#) en la página 148

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS](#) en la página 148

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos](#) en la página 148

[Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 149

[Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio](#) en la página 149

[Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa](#) en la página 150

[Insertar clips en montajes de audio usando la ventana de clips](#) en la página 150

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar

Puede arrastrar un archivo de audio o una sección de un archivo de audio de la ventana de onda a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, haga uno de lo siguiente:
2. Haga uno de lo siguiente:
 - Para añadir el archivo de audio entero al montaje de audio, arrastre la pestaña del archivo de audio hasta una pestaña del montaje de audio y suéltelo en una pista.
 - Para añadir una parte del archivo de audio al montaje de audio, seleccione la parte del audio que quiera añadir al montaje de audio, arrástrelo hasta la pestaña del montaje de audio y suéltelo en una pista.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Ventana de montaje](#) en la página 125

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual

El menú contextual de la ventana de montaje le permite insertar archivos de audio en montajes de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en una área vacía de una pista.
2. En el menú emergente, haga clic en **Insertar archivos de audio** y seleccione el archivo de audio que desee insertar en la pista.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar

Puede copiar y pegar un archivo de audio o una sección de un archivo de audio de la ventana de onda a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, seleccione la sección de audio a la que quiere que haga referencia el clip.
2. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Copiar**, o pulse **Ctrl/Cmd - C**.
3. En la ventana del montaje, seleccione la pista donde desea insertar el clip.
La posición del clip está indicada por el cursor de edición.
4. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd - V**.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS

Puede copiar y pegar un archivo de audio del Explorador de archivos/Finder de macOS a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione un archivo de audio y pulse **Ctrl/Cmd - C**.
2. En la ventana de montaje de audio, coloque el cursor de edición en la posición donde quiera insertar el clip.
3. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd - V**.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos

Puede arrastrar un archivo de audio de la ventana **Explorador de archivos** a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

NOTA

Lo siguiente también puede hacerse desde el Explorador de archivos/Finder de macOS.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
 2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione los archivos de audio a los que quiere que el clip haga referencia, y arrástrelos sobre una pista.
-

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 50

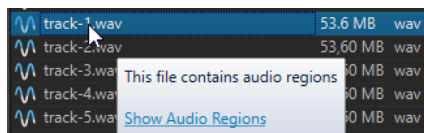
Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar

Si ha definido regiones de marcadores en un archivo de audio, puede arrastrar estas regiones directamente desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta una pista.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione el archivo de audio desde el que quiera insertar regiones de marcadores a su montaje de audio.

En el lado derecho de la ventana del **Explorador de archivos**, la sección de regiones de audio muestra los marcadores de regiones del archivo seleccionado. Esta sección está oculta por defecto. Para mostrar la sección de regiones de audio, seleccione un archivo de audio que contenga marcadores y haga clic en **Mostrar regiones de audio**.



3. Arrastre cualquier región a la pista.
-

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 50

Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio

Si ha abierto más de un montaje de audio, puede copiar clips de uno a otro, o utilizar arrastrar y soltar o copiar y pegar.

PROCEDIMIENTO

1. En un montaje de audio, seleccione los clips que quiera insertar en otro montaje de audio.

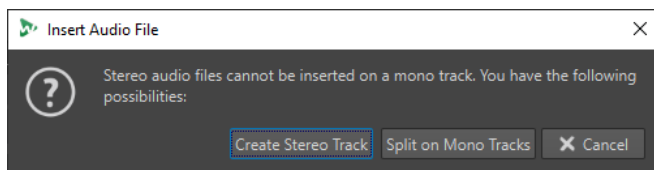
2. Haga uno de lo siguiente:

- Arrastre el clip hasta la pestaña de otro montaje de audio y suéltelo en una pista.
 - Haga clic en **Ctrl/Cmd - C**. Abra otro montaje de audio y coloque el cursor de edición en la posición donde quiera insertar el clip. Haga clic en **Ctrl/Cmd - V**.
-

Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa

Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, puede decidir si crear automáticamente una pista estéreo o dividir el archivo estéreo en dos pistas mono.

Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono



Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, están disponibles las siguientes opciones en el diálogo **Insertar archivo de audio**:

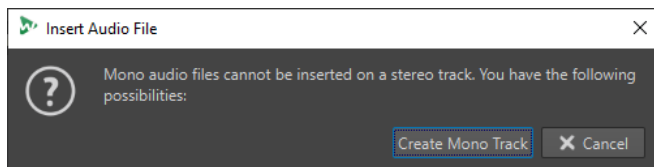
Crear pista estéreo

Creará una pista estéreo y la inserta en el archivo de audio estéreo.

Dividir en pistas mono

Divide el archivo de audio estéreo en dos pistas mono. Si la pista que está debajo de la primera pista ya es una pista mono, esta pista se usa para el segundo archivo mono. Si no hay una segunda pista mono, se crea una pista mono automáticamente.

Insertar archivos de audio mono en pistas estéreo



Al insertar una pista de audio mono en una pista estéreo, puede seleccionar **Crear pista mono** para crear automáticamente una pista mono debajo de la pista estéreo e insertar el archivo de audio mono aquí.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar archivos de audio en montajes de audio](#) en la página 147

Insertar clips en montajes de audio usando la ventana de clips

Puede arrastrar un clip de la ventana **Clips** a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Clips**.
 2. Seleccione uno o varios clips, y arrástrelos a una pista.
-

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Edición de clips

Todos los clips se muestran en la ventana **Clips**. En esta ventana puede editar y reordenar los clips, así como arrastrarlos al montaje de audio.

El clip activo se resalta en la lista de clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

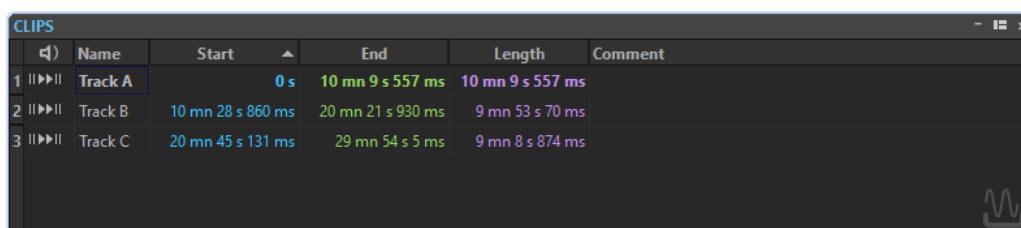
[Clips](#) en la página 146

[Ventana Clips](#) en la página 151

Ventana Clips

Esta ventana contiene una lista de los clips colocados en el montaje de audio activo junto con información adicional sobre los clips.

- Para abrir la ventana **Clips**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Clips**.



	Name	Start	End	Length	Comment
1	Track A	0 s	10 mn 9 s 557 ms	10 mn 9 s 557 ms	
2	Track B	10 mn 28 s 860 ms	20 mn 21 s 930 ms	9 mn 53 s 70 ms	
3	Track C	20 mn 45 s 131 ms	29 mn 54 s 5 ms	9 mn 8 s 874 ms	

Lista de clips

En las columnas de la lista de clips, puede ver los parámetros siguientes de cada clip:

- Nombre
- Tiempo de inicio y final
- Duración
- Comentario

También puede reproducir un clip con o sin pausa. Hay disponibles los siguientes botones de reproducción:

Desde el inicio con pre-roll



Reproducir desde el principio con pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Desde el inicio con pre-roll** para reproducir desde el inicio con un pre-roll corto.

Desde el inicio



Reproducir desde el principio.

Seleccionar clips

Puede editar a la vez varios clips seleccionados.

- Para seleccionar un clip mientras deselecciona todos los demás clips seleccionados, haga doble clic en el área inferior del clip.
- Para seleccionar un clip, haga clic en él. Los clips seleccionados aparecen en un color diferente.
- Para seleccionar múltiples clips, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada haga clic en los clips.
- Para seleccionar un rango de clips, con la tecla **Mayús** presionada haga clic en ellos.
- Para seleccionar varios clips adyacentes, haga doble clic en el área superior del clip, y después del segundo clic, arrastre para seleccionar los clips adyacentes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

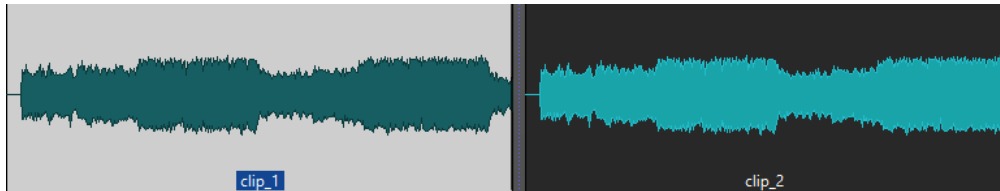
[Ventana Clips](#) en la página 151

[Rangos de selección en montajes de audio](#) en la página 152

[Menú Clip activo](#) en la página 156

Clips activos vs. Clips no activos

Un clip activo es el último clip que ha seleccionado, clicado, o editado. Solo puede estar un único clip activo al mismo tiempo. Por defecto, el clip activo se distingue por una etiqueta de nombre resaltada. Algunas funciones solo se pueden procesar en un clip activo.



Clip activo (izquierda) y clip no activo (derecha)

- Para abrir el menú **Clip activo**, haga clic derecho en un clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar clips](#) en la página 151

Rangos de selección en montajes de audio

Un rango de selección es un área seleccionada en una pista. El rango de selección puede estar total o parcialmente dentro de un clip o en una sección vacía de la pista. Puede hacer rangos de selección en una o en múltiples pistas.

- Para hacer un rango de selección, haga clic en el área superior de una pista y arrastre hacia la izquierda o la derecha en una o múltiples pistas.

Los rangos de selección son útiles para lo siguiente:

- Para editar clips cortando o borrando la selección, o recortando el clip a la selección.
- Para crear un nuevo clip arrastrando el rango de selección hasta otra pista.
- Para abrir una ventana de montaje con el rango de selección del archivo de audio de origen arrastrando el rango de selección hasta el **Editor de audio**.
- Para reproducir solo el rango de selección, bien el montaje de audio en su totalidad o solo el clip con la parte del clip intersecante.
- Para crear un bucle de reproducción dentro de la selección activando el bucle y seleccionando el modo **Bucle** en la barra de transporte.

Crear y editar rangos de selección en montajes de audio

Los rangos de selección se pueden redimensionar, crear, mover y quitar.

- Para crear un rango de selección en un área vacía de una pista, haga clic y arrastre con el ratón. La posición inicial y final, así como la duración del rango, se muestran en la línea de información.
- Para crear un rango de selección dentro de un clip, haga clic y arrastre con el ratón en el área superior del clip. La posición inicial y final, así como la duración del rango, se muestran en la línea de información.
- Para crear un rango de selección del área entre dos marcadores, haga doble clic entre estos últimos.
- Para crear un rango de selección a partir de un clip, abra la ventana **Clips** y con la tecla **Alt** presionada, haga clic en el número a la izquierda del clip correspondiente. Para ampliar el clip seleccionado, haga clic en el número a la izquierda del clip.
- Para redimensionar un rango de selección, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic y arrastre hacia la izquierda/derecha, o haga clic en los límites del rango de selección y arrástrelos.
- Para mover un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y **Mayús**, y arrastre el rango de selección hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para deseleccionar un rango de selección, haga clic en otro sitio del montaje de audio, o pulse **Esc**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Clips](#) en la página 151

Reorganizar clips

Puede organizar libremente los clips en la ventana de montaje.

Reordenar clips en montajes de audio arrastrando

En la ventana **Clips** se pueden reordenar los clips arrastrándolos hasta otra posición en la lista.

PROCEDIMIENTO

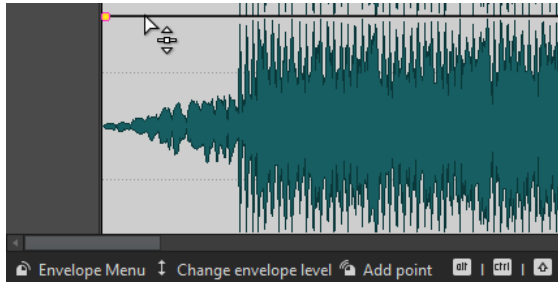
1. Abra la ventana **Clips**.
2. En la lista de clips, arrastre uno a una posición diferente dentro de la lista.
Puede mover más de un clip a la vez seleccionándolos y arrastrándolos. Si se seleccionan varios clips, se moverán todos los que se encuentren entre el clip seleccionado más a la izquierda y el clip seleccionado más a la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Clips](#) en la página 151

Línea de información

La línea de información, situada en la parte inferior de la ventana del **Montaje de audio**, muestra lo que ocurre cuando hace clic (ya sea con o sin teclas modificadoras) dependiendo de la posición del cursor.



Se usan los siguientes símbolos en la línea de información:

Clic único



Indica qué ocurre al hacer clic.

Doble clic



Indica qué ocurre al hacer doble clic.

Clic derecho



Indica que se puede hacer clic derecho para abrir un menú. El nombre del menú aparece a la derecha del símbolo.

Ctrl/Cmd-clic



Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic.

Alt-clic



Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Alt** y haciendo clic.

Mayús-clic



Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Mayús** y haciendo clic.

Arrastrar arriba/abajo



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia arriba/abajo.

Arrastrar izquierda/derecha



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia la izquierda/derecha.

Arrastrar en cualquier dirección



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento en cualquier dirección dentro del montaje de audio.

Arrastrar fuera del montaje de audio



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento fuera del montaje de audio.

Mover/Redimensionar clips o cambiar valores de envolventes



Esto indica que se están moviendo o redimensionando clips, o se están modificando los valores de la envolvente, por ejemplo.

Teclas modificadoras combinadas

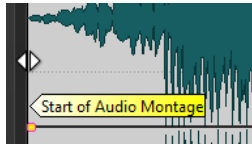


Indica que se pueden usar teclas modificadoras combinadas.

Posición de cuadrícula magnética en montajes de audio

Algunas posiciones, como los marcadores o el inicio o final de un clip, son magnéticas. Los elementos arrastrados se pueden ajustar a estas posiciones. Esto facilita la colocación exacta.

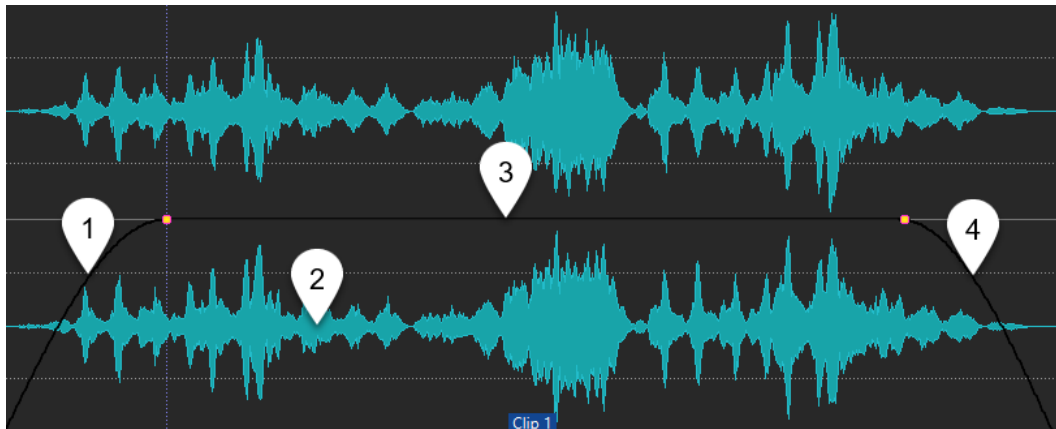
Por ejemplo, cuando mueve o redimensiona un clip y sus límites o punto de cue se acercan a uno de los bordes magnéticos, el clip se ajusta a esa posición. Se muestra una etiqueta que indica la posición de ajuste.



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

Menús contextuales de clip

Se puede acceder a muchas funciones de edición para clips mediante los menús contextuales de clip. Según dónde se haga clic derecho en el clip, aparecerán diferentes menús contextuales.



1 Sección de fundido de entrada

Abre el menú emergente **Fundido de entrada** en el que puede editar el fundido de entrada.

2 Cualquier área de un clip

Abre el menú emergente **Clip activo** en el que puede editar el clip activo.

3 Sección de sostenido

Abre el menú emergente **Envolvente** en el que puede editar la envolvente.

4 Sección de fundido de salida

Abre el menú emergente **Fundido de salida** en el que puede editar el fundido de salida.

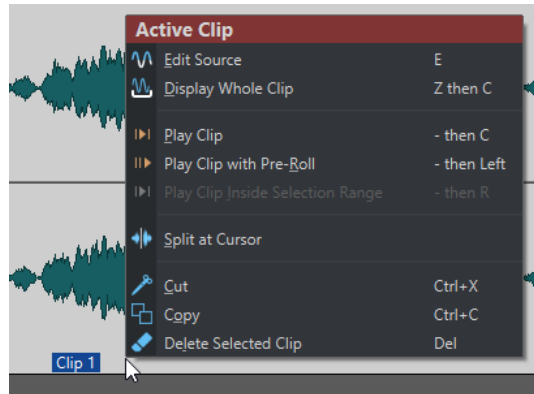
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Clip activo](#) en la página 156

Menú Clip activo

El menú emergente **Clip activo** le permite editar y reproducir el clip activo con o sin pre-roll.

- Para abrir el menú emergente **Clip activo**, haga clic derecho en un clip.



Editar origen

Abre el archivo de audio origen del clip en el **Editor de audio**.

Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Reproducir clip

Reproduce el clip activo.

Reproducir clip con pre-roll

Reproduce el clip activo con pre-roll.

Reproducir clip dentro del rango de selección

Reproduce el rango de audio seleccionado. Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

Dividir en cursor

Divide el clip activo en la posición del cursor de edición. También puede dividir en la posición del cursor de edición haciendo doble clic en el cursor de edición o pulsando **S**.

Cortar

Corta el clip activo al portapapeles. Después puede pegarlo en otra posición en una pista de montaje de audio.

Copiar

Copia el clip activo al portapapeles.

Borrar

Borra el clip activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 162

[Menús contextuales de clip](#) en la página 155

Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips

Puede dejar que los clips se solapen con otros clips, moverlos, y crear fundidos cruzados entre clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mover clips](#) en la página 157

Mover clips

Puede arrastrar un clip o todos los clips seleccionados a otra posición.

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione los clips que desee mover.
 2. Haga clic en el área de clips y arrastre los clips en cualquier dirección.
Al arrastrar, la línea de información muestra la posición de inicio actual del clip.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips](#) en la página 157

Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips

Hay varias opciones que le ayudan a la hora de mover y hacer fundidos cruzados entre clips.

Repercusión

Repercusión determina si los clips a la derecha se mueven, cuando mueve un clip. Las opciones de repercusión están disponibles en la pestaña **Editar** de la ventana del **Montaje de audio**.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista activa que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción también se aplica al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción se tiene en cuenta al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Ninguno

Desactiva la función de repercusión. Es decir, solo se mueve el clip seleccionado.

Fundido cruzado

Las siguientes opciones de fundido cruzado están disponibles en la pestaña **Fundido** de la ventana del **Montaje de audio**, en la sección de **Opciones**.

Solapamientos

Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de hacer fundidos cruzados automáticos.

- Si **Sin fundido cruzado automático** está activado, no se hace ningún fundido cruzado automático cuando se solapan los clips.
- Si **Solapamientos libres** está activado, se crean fundidos cruzados automáticos cuando un clip se solapa con otro clip en la misma pista. La duración del solapamiento determina la duración del fundido cruzado.

Opciones

- Si **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** está activado, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 131

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 134

Superponiendo clips

Los clips se pueden mover para que se solapen.

Tenga en cuenta lo siguiente:

- Las pistas en el montaje de audio son polifónicas: cada una de ellas puede reproducir a la vez varios clips solapados. Los clips solapados son transparentes. Permiten ver los clips subyacentes y sus formas de onda.
- Existen opciones de fundido cruzado que ajustan automáticamente las curvas de envolvente de nivel cuando se solapan clips.

Duplicar clips

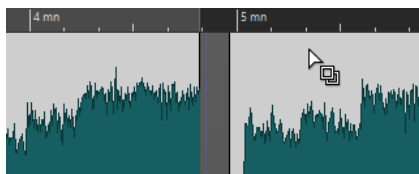
Puede duplicar rápidamente uno o varios clips mediante arrastrar y soltar. Puede arrastrar los duplicados de clips a otra posición en la misma pista, en otra pista o en otro montaje de audio.

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la de la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione uno o varios clips.
2. Haga clic en el área alta del clip y arrastre los clips a otra posición en la misma pista, en otra pista o en otra pestaña de montaje de audio.



El cursor cambia para indicar que se encuentra en el área alta del clip.

Durante la operación de arrastrar, una línea punteada indica dónde se colocará el primero de los clips copiados. La posición también se indica en la línea de información.

Los ajustes de **Repercusión** que puede hacer en la pestaña **Editar** de la ventana **Montaje de audio** se tienen en cuenta.

VÍNCULOS RELACIONADOS

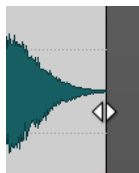
[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 131

Redimensionar clips

En este contexto el redimensionado normalmente significa mover los puntos de inicio y final de un clip. Esto revela más cantidad o menos cantidad del archivo de audio original.

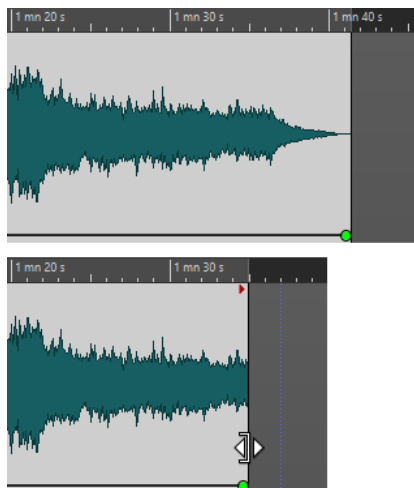
Para redimensionar un clip, haga clic en su borde izquierdo o derecho y mueva el punto inicial o final en una u otra dirección. No se puede arrastrar el límite de un clip más allá del punto inicial o final del archivo de audio al que hace referencia.

Si pulsa **Alt** al redimensionar, todos los clips seleccionados se redimensionarán por el mismo valor.



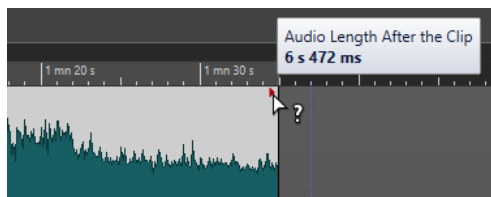
Indicador de clip redimensionado

Cuando redimensiona un clip, se muestra un pequeño triángulo en la esquina superior izquierda o derecha del clip, dependiendo de si redimensiona el inicio o el final del clip. Este indicador le puede ayudar a corregir errores, por ejemplo, cuando corta demasiada parte del clip y falta el inicio o el final del audio.



Clip antes y después de redimensionarlo. El indicador de la esquina superior derecha muestra que el clip se ha redimensionado.

Cuando pasa el ratón por encima del indicador del clip redimensionado, una caja de información muestra la duración del audio antes/después del clip. La unidad de tiempo mostrada depende de la unidad de tiempo de la regla de tiempo.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 157

Dividir clips

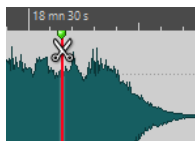
Puede dividir clips para convertir un clip en dos clips independientes. Los dos clips tendrán el mismo nombre y la misma configuración. Los envolventes y fundidos se convierten de modo que los dos clips se reproduzcan como si aún fueran un mismo clip.

PRERREQUISITO

Decida si quiere crear fundidos cruzados automáticamente entre el clip izquierdo y el derecho. Para activar/desactivar esta opción, seleccione la pestaña **Fundido** y active/desactive **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** en la sección **Opciones**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic en la posición donde desee dividir el clip.
2. Coloque el cursor del ratón en la posición del cursor de edición en el área superior del clip. El cursor se convierte en unas tijeras.



3. Haga doble clic.

RESULTADO

El clip se dividirá en dos.

Suprimir partes de clips dentro de rangos de selección

Suprimir la parte de un clip de dentro de un rango de selección elimina el rango seleccionado y mueve la sección derecha del clip hacia la izquierda para rellenar el hueco.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione un rango en un clip.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Borrado** haga clic en **Suprimir rango seleccionado**.

RESULTADO

El rango seleccionado se suprime y la sección derecha del clip se mueve hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Eliminar clips

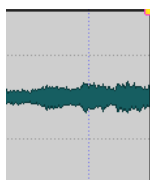
Eliminar clips no elimina el archivo de audio al que hacen referencia los clips.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
 - Haga clic derecho en un clip y seleccione **Borrar**.
 - Seleccione un clip y pulse **Supr**.
Para asegurarse de que no hay ningún rango de selección, pulse **Esc**.
-

Clips y puntos de cue

Un punto de cue es un marcador de posición definido perteneciente a un clip. Se puede colocar dentro o fuera del clip. Los puntos cue se muestran como líneas verticales compuestas por puntos.



Al mover un clip, su punto de cue es magnético a cualquier borde, marcador o posición. Esto tiene varios usos:

- Establecer el punto de cue en una posición relevante del audio para alinear el clip con otros clips, etc.
- Establecer el punto de cue antes del inicio de un clip a fin de colocar clips en fila con espacios predefinidos.
- Establecer el punto de cue en el punto de fundido de entrada o fundido de salida de un clip para mantener las duraciones de fundido definidas en fundidos cruzados.

NOTA

Cada clip puede tener un solo punto de cue. Si selecciona otra opción de inserción de punto de cue, el punto de cue se coloca en una nueva posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir puntos de cue](#) en la página 161

Añadir puntos de cue

Puede agregar un punto de cue para cada clip.

PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio, haga clic en la posición del clip en la que quiera definir un punto de cue.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Clip**, abra el menú emergente **Punto de cue**.
4. Seleccione una de estas opciones:
 - **En el cursor**

- **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto**
 - **Sigue el punto de final del fundido de entrada**
 - **Sigue el punto de inicio del fundido de salida**
5. Opcional: seleccione **Punto cue final personalizado** y especifique un punto cue final personalizado.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Clips y puntos de cue](#) en la página 161

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 131

Gestionar archivos de origen de clips

Puede editar archivos que se usan en el montaje de audio actual del **Editor de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 162

Editar archivos de origen de clips

La edición del montaje de audio puede requerir el procesamiento o la edición de los archivos de audio reales a los que hacen referencia los clips.

Use uno de los métodos siguientes para editar el archivo de origen de un clip:

- Haga clic derecho en el clip que quiera editar y seleccione **Editar origen**. Se abre el archivo de origen del clip en el **Editor de audio**. Edite el clip, guárdelo y regrese al montaje de audio.
- Haga doble clic en el clip y arrástrelo a la lista de pestañas o en el **Editor de audio**.

Tenga en cuenta lo siguiente:

- Cualquier edición que realice de este modo afecta al archivo de audio de origen y por lo tanto a todos los clips que utilicen el archivo de audio, incluyendo los clips en otros montajes de audio.
- Puede deshacer/rehacer todos los cambios en los archivos de audio, incluso después de guardar el archivo. Estos cambios se reflejan inmediatamente en todos los montajes de audio abiertos.
- Si se utiliza **Archivo > Guardar como** para guardar el archivo de audio de origen con un nombre diferente, todos los montajes de audio abiertos que hagan referencia al archivo ahora harán referencia al nuevo archivo.

Envoltentes para clips

Para los clips del montaje de audio, puede crear envoltentes de volumen y fundidos, y de panorama.

Puede crear una curva de envoltente de nivel independiente para automatizar el nivel, para crear fundidos y fundidos cruzados, y para silenciar secciones de clips.

Puede editar la configuración de envoltente en la pestaña **Envoltente**, o haciendo clic derecho en una curva de envoltente. El menú de ajustes contiene opciones diferentes, dependiendo de si ha hecho clic en la parte del fundido de entrada, en la parte del fundido de salida, o en la parte sostenida.

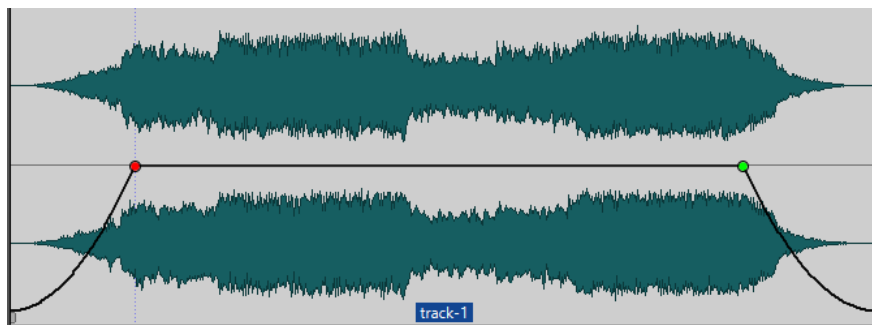
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Envoltente \(Montaje de audio\)](#) en la página 135

Envoltentes de nivel

De modo predeterminado, todos los clips muestran una curva de envoltente de nivel. La envoltente se compone de tres partes: la parte del fundido de entrada, la parte sostenida y la parte del fundido de salida.

Los puntos en los lados izquierdo y derecho de la curva son los puntos de unión del fundido de entrada y del fundido de salida que separan las partes de fundido de la parte sostenida. Los puntos grises al inicio de un fundido de entrada y al final de un fundido de salida le permiten ver fundidos pequeños incluso cuando ha hecho zoom alejándose por completo.



La curva de envoltente indica si se han definido puntos, fundidos de entrada o fundidos de salida. Además de la curva, los cambios en la envoltente de nivel también se ven reflejados en la forma de onda.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 162

Seleccionar envoltentes

Puede seleccionar envoltentes de volumen/fundido y envoltentes de panorama.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.
 2. Seleccione la pestaña **Envoltente**.
 3. En la sección **Selector**, abra el menú emergente **Tipo de envoltente** y seleccione si quiere editar la envoltente **Volumen/Fundidos** o la envoltente **Panorama**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 162

[Pestaña Envoltente \(Montaje de audio\)](#) en la página 135

Ocultar curvas de envoltente

Todos los clips muestran las envoltentes de forma predeterminada. Puede ocultarlas si lo desea. No obstante, seguirán activos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.

2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
 3. En la sección **Selector**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y seleccione **Ocultar todo**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 162

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 135

Editar envoltentes de clips

Los puntos de curva le permiten crear curvas de volumen, curvas de panorama y curvas de fundido para un clip. La curva de envolvente se puede editar añadiendo y moviendo puntos de curva.

VÍNCULOS RELACIONADOS

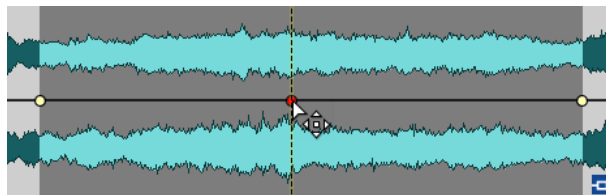
[Editar curvas de envolvente](#) en la página 165

Añadir puntos de curva de envolvente

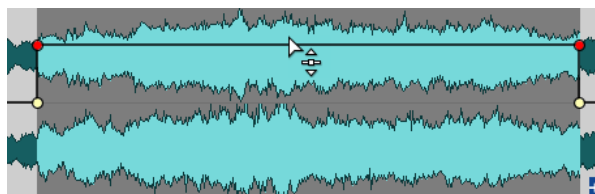
Puede añadir uno o múltiples puntos de curva de envolvente.

POSIBILIDADES

- Para añadir un punto de curva, haga doble clic en la curva de envolvente.
Si mantiene pulsado el botón del ratón después de hacer doble clic en la curva de la envolvente, puede mover el punto de la curva a otra posición.
- Para añadir múltiples puntos de curva dentro de un rango de selección, haga uno de lo siguiente:
 - Para añadir tres puntos de curva, haga un rango de selección y haga doble clic en la curva de la envolvente dentro del rango de selección.
Esto crea un punto de curva al principio y final de la selección, y un punto de curva en la posición en la que ha hecho clic. Si el rango de selección ya contiene un punto de curva y hace doble clic en la curva de la envolvente, se crean dos puntos de curva.

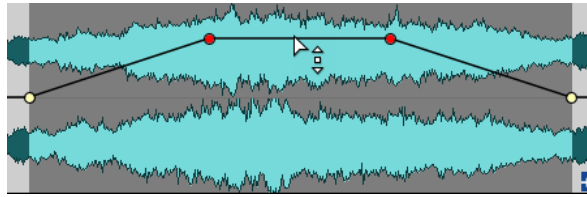


- Para añadir cuatro puntos de curva con dos puntos de curva al principio de la selección y dos puntos de curva al final de la selección, haga un rango de selección y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.



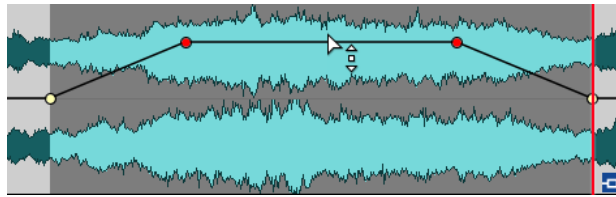
Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva. La distancia entre el primero y el segundo, y entre el tercero y el último punto de curva es de 20 ms por defecto.

- Para añadir cuatro puntos de curva que tengan la misma distancia entre si, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

- Para añadir cuatro puntos de curva en los que los dos puntos de curva del centro tengan una distancia mayor entre si que con el primer y el último punto de curva, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd - Alt** y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 162

[Editar curvas de envolvente](#) en la página 165

Editar curvas de envolvente

Muchas de las operaciones de edición que se utilizan normalmente en el contexto del sistema operativo del ordenador se pueden aplicar al editar curvas de envolvente. Además de estas, se aplican varios procedimientos específicos.

POSIBILIDADES

- Para eliminar un punto de curva, haga doble clic en el punto. El punto de curva entre las partes sostenida y de fundido de la envolvente no se pueden eliminar.
- Para seleccionar múltiples puntos de curva, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic en los puntos de curva que quiera seleccionar.
- Para seleccionar varios puntos, con la tecla **Alt** presionada, haga clic y arrastre el rectángulo de selección.
- Para eliminar múltiples puntos de curva, seleccione los que desee eliminar, haga clic derecho en uno de ellos y seleccione **Borrar puntos seleccionados**.
- Para mover todos los puntos seleccionados, haga clic en uno de ellos y arrastre.
- Para aumentar o reducir el valor de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia arriba o abajo.
- Para cambiar la posición de tiempo de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia la izquierda o derecha.
- Para aumentar o reducir la curva de envolvente en su totalidad, cerciórese de que no haya ningún punto de curva seleccionado, haga clic en la curva de envolvente y arrastre hacia arriba o abajo. No arrastre un segmento que esté limitado por puntos seleccionados.
- Para ajustar los envoltentes en todos los clips seleccionados, presione **Alt** y arrastre cualquier curva de envolvente hacia arriba o abajo. Se trata de un modo rápido para

ajustar el nivel o panorama de múltiples clips al mismo tiempo, y también para ajustar simultáneamente ambos lados de una envolvente estéreo a la vez.

- Para mover verticalmente un punto de fundido de entrada/salida, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre el punto de fundido.
 - Para cambiar el nivel o el tiempo de fundido de entrada/salida de varias envolventes a la vez, seleccione los clips que desee editar, pulse **Alt** y modifique la envolvente con el ratón.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 162

[Añadir puntos de curva de envolvente](#) en la página 164

Restablecer curvas de envolvente

Puede restablecer los puntos de curva al nivel por defecto de 0 dB.

POSIBILIDADES

- Para restablecer un solo punto a 0 dB, seleccione el punto, haga clic derecho en él, y seleccione **Reiniciar puntos seleccionados**.
 - Para restablecer toda la curva de envolvente a su configuración por defecto, haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Reiniciar nivel a 0 dB**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar envolventes de clips](#) en la página 164

[Envolventes para clips](#) en la página 162

Aumentar los niveles de las selecciones

Puede aumentar el nivel de audio con tiempos específicos de bajada y de subida (20 ms por defecto) y luego ajustar el nivel.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, dentro de un clip, seleccione el rango de la sección a la que desee subir el nivel.
 2. Haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Subir nivel de selección con envolvente**.
Se aumentará el nivel del rango de selección.
 3. Haga clic en la envolvente del rango de selección y arrastre hacia arriba o abajo para ajustar el nivel.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar envolventes de clips](#) en la página 164

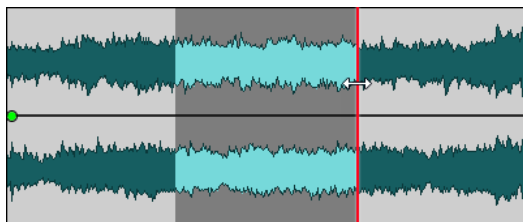
Silenciar rangos seleccionados de clips

Puede silenciar un rango seleccionado bajando el volumen a -144 dB.

Las secciones silenciadas no se ven afectadas cuando se arrastra la curva de envolvente hacia arriba o hacia abajo.

PROCEDIMIENTO

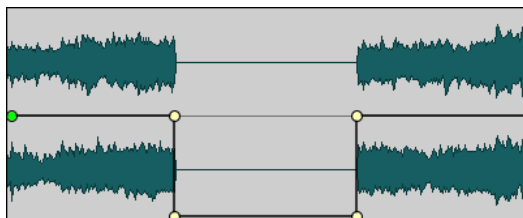
1. En la ventana del montaje, en un clip, haga un rango de selección para la sección que desee silenciar.



2. Haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Silenciar selección con envolvente**.

RESULTADO

Se silenciará la sección. Se aplica un fundido de entrada y un fundido de salida de 20 ms a la sección silenciada.



VÍNCULOS RELACIONADOS

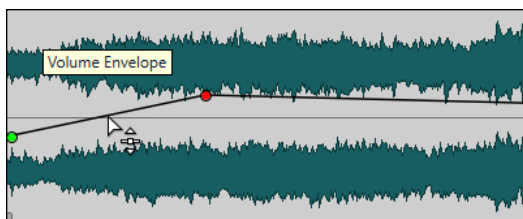
[Editar envolventes de clips](#) en la página 164

Cambiar las envolventes de nivel general de los clips

La curva de envolvente no contiene puntos de envolvente de nivel, pero la puede usar para cambiar el nivel general de un clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque el cursor del ratón en la curva de envolvente. El cursor del ratón adopta la forma de un círculo con dos flechas que apuntan hacia arriba y abajo.



2. Haga clic y arrastre la curva hacia arriba o abajo para cambiar el nivel de la envolvente del clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar envolventes de clips](#) en la página 164

Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel. Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno se atenúa progresivamente para que entre el otro.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear fundidos en clips](#) en la página 168

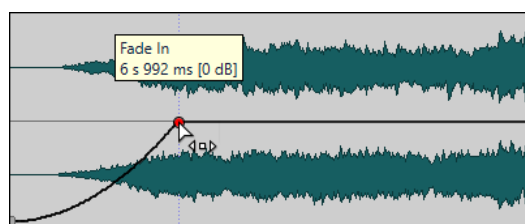
Crear fundidos en clips

De manera predeterminada, todos los clips muestran puntos de empalme de fundido de entrada y de salida. Estos pueden arrastrarse horizontalmente para producir un fundido de entrada o de salida en el clip.

Puede añadir puntos de envolvente a un fundido del mismo modo que con las envolventes de nivel.

- Para crear un fundido de entrada, haga clic en el punto de fundido de entrada al inicio de un clip, y arrástrelo hacia la derecha.
- Para crear un fundido de salida, haga clic en el punto de fundido de salida al final de un clip, y arrástrelo hacia la izquierda.
- Para crear un fundido de entrada o de salida en una posición de tiempo concreta, use la opción **Aplicar tiempo de fundido** de la pestaña **Fundido**. Introduzca el valor de tiempo en el campo de tiempo y haga clic en **Aplicar tiempo de fundido**.
- Para mover un punto de fundido de entrada/salida verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.
- Para ajustar los puntos de fundido de entrada/salida en todos los clips seleccionados simultáneamente, mantenga pulsado **Alt** y arrastre hacia arriba o hacia abajo un fundido de entrada/salida. Se trata de un modo rápido para ajustar los fundidos de múltiples clips al mismo tiempo.
- Para crear un fundido cruzado, mueva un clip sobre otro. Se crea automáticamente un fundido cruzado en el punto de empalme.

La curva de fundido de entrada/salida resultante se muestra en el clip, y el fundido también se refleja en la forma de onda. Si coloca el ratón sobre el punto del fundido de entrada, se muestra el tiempo del fundido de entrada en segundos y milisegundos, y el volumen en dB.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 168

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 134

Menús de fundido de entrada y fundido de salida

En este menú, se pueden seleccionar varios presets de curvas de fundido y otras opciones.

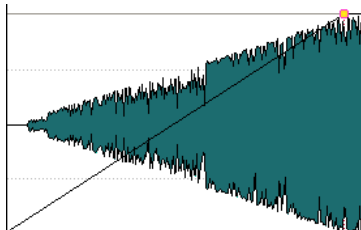
- Para abrir el menú emergente **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**, haga clic derecho en los puntos de fundido de entrada o de salida.

Zoom en rango de fundido de entrada/Zoom en rango de fundido de salida

Ajusta la vista para mostrar principalmente la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

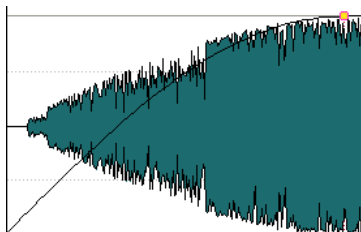
Lineal

Cambia el nivel linealmente.



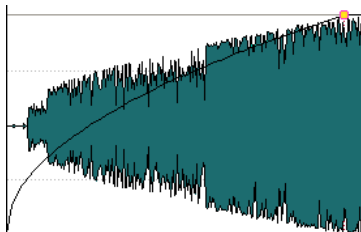
Seno (*)

Cambia el nivel según el primer cuarto de período de la curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



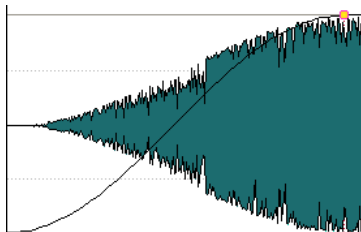
Raíz cuadrada (*)

Cambia el nivel según la curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



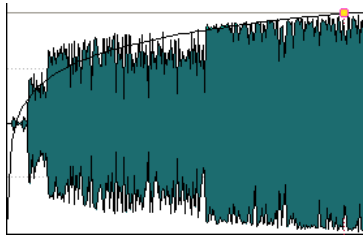
Sinusoidal

Cambia el nivel según medio período de la curva sinusoidal.



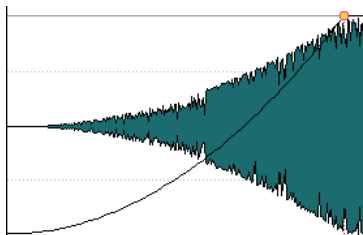
Logarítmica

Cambia el nivel de forma logarítmica.



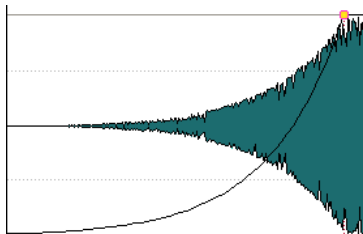
Exponencial

Cambia el nivel de forma exponencial.



Exponencial+

Cambia el nivel de forma fuertemente exponencial.



VÍNCULOS RELACIONADOS

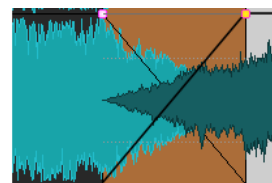
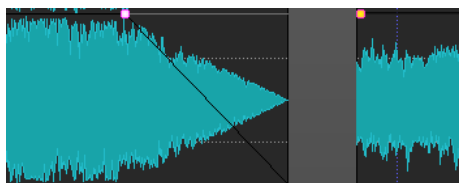
[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 168

Editar fundidos cruzados

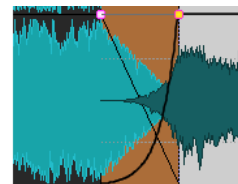
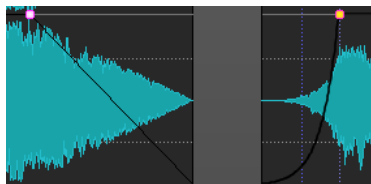
Puede crear fundidos cruzados con formas y duraciones independientes en las curvas de fundido de entrada y fundido de salida.

El fundido cruzado automático predeterminado es lineal. Usa la misma forma y duración de fundido de entrada y de salida. Se aplican las siguientes reglas:

- Un fundido cruzado incluye fundido de entrada y de salida.
- Puede editar las curvas de fundido de entrada y de salida en los fundidos cruzados igual que en los fundidos.
- Para redimensionar el tiempo de fundido simétricamente, pulse **Mayús**, haga clic en la zona de fundido, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Para mover la región con fundido cruzado a la vez que se mantiene su longitud, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en la zona de cruce, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Cuando usted mueve un clip para que se superponga a otro clip para producir un fundido, y ninguno de los dos tiene un fundido definido en la superposición, se crea un fundido predeterminado, si está activada una de las funciones de fundido cruzado automático.
- Al mover un clip con una curva de fundido definida para que se solape con otro clip sin fundido definido, el clip que no ha movido coge automáticamente la misma forma de fundido que el clip movido, con una compensación de amplitud. Esto solo se aplica si la duración del fundido de salida del clip no movido se pone en cero.



- Si ambos clips tienen curvas de fundido diferentes, se crea un fundido cruzado asimétrico.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 157

Mezclar – La función renderizar

La función **Renderizar** le permite mezclar todo el montaje de audio o una región del mismo en un solo archivo de audio.

Para obtener un archivo de audio de un montaje de audio, se necesita una mezcla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 189

Renderizar montajes de audio a archivos de audio

Puede renderizar regiones de un montaje de audio o todo un montaje de audio a un único formato de archivo.

PRERREQUISITO

Configure su montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
2. En la sección **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
3. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
4. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga clic en **Editar**.
5. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
6. Haga clic en **Aceptar**.
7. Opcional: haga ajustes adicionales en la pestaña **Renderizar**.
8. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.

RESULTADO

El montaje de audio se renderiza.

VÍNCULOS RELACIONADOS

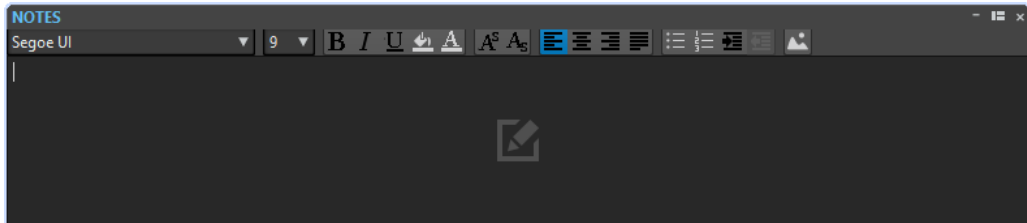
[Mezclar – La función renderizar](#) en la página 171

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

Ventana Notas

Esta ventana le permite introducir notas sobre la sesión actual del montaje de audio.

- Para abrir la ventana del **Notas**, abra un montaje de audio y seleccione **Herramientas de ventanas > Notas**.



Puede introducir el texto directamente en esta ventana y usar los controles de edición de texto estándares de HTML para formatear el texto, y para añadir imágenes y listas. Las notas se guardan con el montaje de audio.

Importar CDs de audio

Puede importar archivos de CD de audio. El CD de audio importado se abre como un montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Importar**.
2. Haga clic en **CD de audio**.
3. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo de CD de audio básico que quiere importar y haga clic en **Importar**.

RESULTADO

El CD de audio importado se abre como un nuevo montaje de audio sin título, que contiene todas las pistas de audio guardadas en el archivo de CD de audio.

Grabación

Puede grabar audio en la ventana del **Editor de audio** y del **Montaje de audio**.

Puede usar los siguientes métodos de grabación:

- En el **Editor de audio**, puede grabar archivos con múltiples opciones a través del diálogo **Grabación**.
- En la ventana **Montaje de audio**, puede grabar múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.
- Puede grabar mientras se escuchan los efectos al monitorizar la señal de entrada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grabar en el editor de audio](#) en la página 173

[Diálogo Grabación](#) en la página 174

Grabar en el editor de audio

Antes de empezar a grabar, configure el diálogo **Grabación**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga clic en el botón **Grabar** o pulse ***** en el teclado numérico.
Se abre el diálogo **Grabación**.
2. En la sección **Archivo a crear** en el diálogo **Grabación**, abra el menú emergente y seleccione si desea grabar un archivo nombrado o un archivo temporal.
3. Seleccione un nombre de archivo y la ubicación donde desea guardar el archivo.
4. Seleccione el formato de audio de uno de los modos siguientes:
 - Haga clic en la flecha abajo para seleccionar un formato de audio de preset.
 - Haga clic en el texto del formato de audio para abrir el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione el formato y haga clic en **Aceptar**.
5. Seleccione si desea grabar en un archivo de audio o una pista de montaje de audio, mediante una de las siguientes opciones:
 - **Crear nueva ventana de archivo de audio**
 - **Añadir al archivo de audio activo**
 - **Añadir a pista activa de montaje**
6. Seleccione si quiere mostrar el visor **Nivel** o **Espectro** mientras se graba.
7. Haga clic en **Grabar** para iniciar la grabación.
El fondo de diálogo **Grabación** se vuelve de color rojo para indicar que se está grabando.
8. Opcional: pause la grabación haciendo clic en el botón **Pausa**.
9. Opcional: ponga marcadores durante la reproducción haciendo clic en los botones para depositar marcadores.
10. Cuando termine de grabar, haga clic en **Detener**.

11. Opcional: si desea grabar otra toma, vuelva a hacer clic en **Grabar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

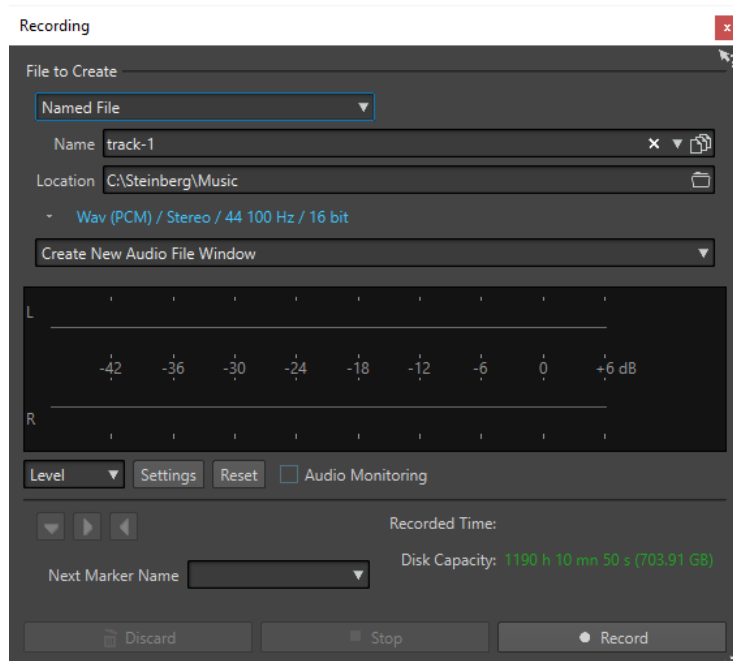
[Diálogo Grabación](#) en la página 174

Diálogo Grabación

En este cuadro de diálogo, puede realizar ajustes de grabación y empezar a grabar un archivo de audio.

Para abrir el diálogo **Grabación**, haga uno de lo siguiente:

- Abra el **Editor de audio** y haga clic en **Grabar** en la barra de transporte.
- En otros espacios de trabajo, pulse **Alt/Opción** y haga clic en **Grabar** en la barra de transporte.
- En la ventana **Montaje de audio**, pulse **Alt/Opción - R**.



Botones principales



Descartar

Detiene la grabación y elimina lo que se ha grabado hasta ahora.

Detener

Detiene la grabación.

Grabar

Empieza a grabar. En función de las opciones de grabación, el modo **Pausa** está activado.

Ajustes

Archivo a crear

Especifique si quiere grabar a un **Archivo temporal** para guardarlo después, o grabar en un **Archivo nombrado** con un nombre y ubicación específicos.

Nombre

El nombre del archivo que desea escribir, sin la ruta. Cuando escribe, se muestran todos los archivos de la carpeta seleccionada que empiezan por las mismas letras. Para mostrar todos los archivos de la carpeta seleccionada, haga clic en el icono de lista.

Ubicación

Especifica la carpeta donde desea guardar la grabación.

Formato de archivo de audio

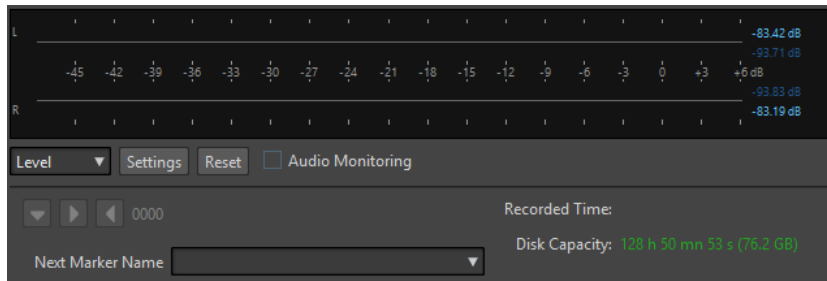
Abre el diálogo **Formato de archivo de audio**, donde puede especificar el formato de archivo.

Ubicación de la grabación

Le permite especificar dónde se graba el audio:

- Si **Crear una nueva ventana de archivo de audio** está seleccionado, el audio se graba en una nueva ventana de archivo de audio.
- Si **Añadir al archivo de audio activo** está seleccionado, el audio se graba en la ventana de archivo de audio activa en la posición del cursor de edición. Si no existe ningún archivo de audio, se crea uno nuevo.
- Si **Añadir a pista activa de montaje** está seleccionado, el audio se graba en un montaje de audio existente en la posición del cursor de edición. Si no existe ningún montaje de audio, se crea uno nuevo.

Medidores



Nivel/Espectro

Especifica si se muestra el **Medidor de nivel** o el **Espectrómetro**.

Ajustes

Si está seleccionado el visor **Nivel**, este botón abre el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, en el que puede personalizar los ajustes de los medidores.

Si el visor **Espectro** está seleccionado, se abre un menú emergente en el que puede seleccionar los niveles de audio que deberá mostrar el medidor. Están disponibles los siguientes ajustes para el visor de **Espectro**:

- **Restringir a niveles de audio altos**
- **Incluir niveles de audio medios**
- **Incluir niveles de audio bajos**

Reinicializar

Reinicializa los valores de pico.

Monitorización de audio

Si esta opción está activada, también se envía la entrada de audio a los puertos de salida.

Botones de marcadores

Le permiten establecer marcadores durante la grabación.

Siguiente nombre de marcador

Edite el nombre del marcador de texto a insertar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

[Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones](#) en la página 176

[Diálogo Ajustes del medidor de nivel](#) en la página 176

Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones

En la parte inferior del diálogo **Grabación** se encuentra un visor de medición. Resulta útil para comprobar el nivel de entrada y el espectro de frecuencia de la señal de entrada.

Puede activar los medidores marcando la casilla **Monitorización de audio**.

Para reinicializar los medidores, haga clic en el botón **Reinicializar**.

Medidor de nivel

En el **Medidor nivel**, las barras horizontales muestran el nivel de pico (barras exteriores) y la sonoridad media (VU, barras interiores) de cada canal. También se muestran los valores de forma numérica. Cuando hace clic en el botón **Ajustes**, se abre el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**.

Espectrómetro

El **Espectrómetro** muestra un diagrama de barras que da una representación gráfica continuada del espectro de frecuencia. En **Ajustes**, aparece un menú emergente en el que puede decidir si desea restringir a los niveles de audio altos o incluir los niveles de audio medios o bajos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 174

Diálogo Ajustes del medidor de nivel

En el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, puede ajustar el comportamiento, escala y color de los medidores.

- Para abrir el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, abra la ventana **Medidor de nivel** y seleccione **Funciones > Ajustes**.

Medidor de pico

Comportamiento del medidor - Tiempo de retroceso

Determina la velocidad con que el medidor de nivel de pico caerá tras un pico.

Comportamiento del medidor - Tiempo de detención

Determina durante cuánto tiempo se muestra el valor de pico. El pico se puede mostrar como una línea o un número. Si el medidor es demasiado corto, solo se muestra la línea.

Zona superior/Zona media/Zona inferior

Los botones de color le permiten seleccionar colores para las zonas inferior, media y superior del medidor de nivel. Puede definir el rango de las zonas superior y media cambiando los valores correspondientes.

Medidor VU (sonoridad)

Medidor VU (sonoridad)

Activa/desactiva el medidor VU.

Comportamiento del medidor - Resolución

Establece el tiempo que se utiliza para determinar la sonoridad. A menor valor, más se comportará el medidor VU como un medidor de picos.

Comportamiento del medidor - Zona dinámica

Fija el tiempo que se utiliza para determinar las líneas de valores máximo y mínimo recientes y, por lo tanto, determina la rapidez con que estas responderán a los cambios de sonoridad.

Colores globales

En esta sección puede elegir los colores para el fondo, las marcas (unidades de escala) y las líneas de rejilla del medidor.

Rango global (medidores de pico y VU)

En esta sección puede especificar los valores mínimo y máximo del rango de nivel mostrado.

Indicador Capacidad del disco

Este indicador de la parte inferior del diálogo **Grabación** indica la cantidad aproximada de espacio disponible en el disco duro especificada en la sección **Archivo a crear**, o el disco duro que se ha seleccionado para los archivos temporales.

NOTA

Cuando quedan menos de 30 segundos de espacio disponible en el disco duro, la indicación de capacidad del disco es de color rojo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 174

Colocar marcadores durante la grabación

Cuando está grabando, puede hacer clic en los botones de marcadores para añadir marcadores al archivo grabado.

PROCEDIMIENTO

1. Abre el diálogo **Grabación**.

2. Opcional: si desea nombrar los marcadores que coloca en lugar de utilizar los marcadores genéricos, introduzca el nombre del marcador en el campo **Siguiente nombre de marcador**.
 3. Realice sus ajustes y empiece a grabar.
 4. Seleccione el tipo de marcador que desea colocar.
 - Para colocar un marcador genérico numerado, haga clic en el botón de marcador amarillo o pulse **Ctrl/Cmd - M**.
 - Para colocar marcadores de inicio y fin de región genéricos numerados, haga clic en los botones blancos o pulse **Ctrl/Cmd - L / Ctrl/Cmd - R**.
-

RESULTADO

Se coloca un marcador cada vez que hace clic en el botón del marcador.

NOTA

Si inserta dos o más marcadores de inicio de región seguidos sin que haya marcadores de fin de región en medio, solo se conserva el último de estos marcadores de inicio. Lo mismo ocurre con los marcadores de fin de región.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 174

Sección Master

La **Sección Master** es el bloque final de la ruta de la señal antes de que se envíe el audio al hardware de audio, a un archivo de audio o a los medidores de audio. Aquí es el lugar en el que se ajustan los niveles master y se añaden efectos.

Los ajustes y los efectos de la **Sección Master** se tienen en cuenta en los casos siguientes:

- Cuando se reproduce un archivo de audio en la ventana de la onda.
- Cuando se reproduce un montaje de audio.
- Cuando se utiliza la función **Mezclar (renderizar)**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

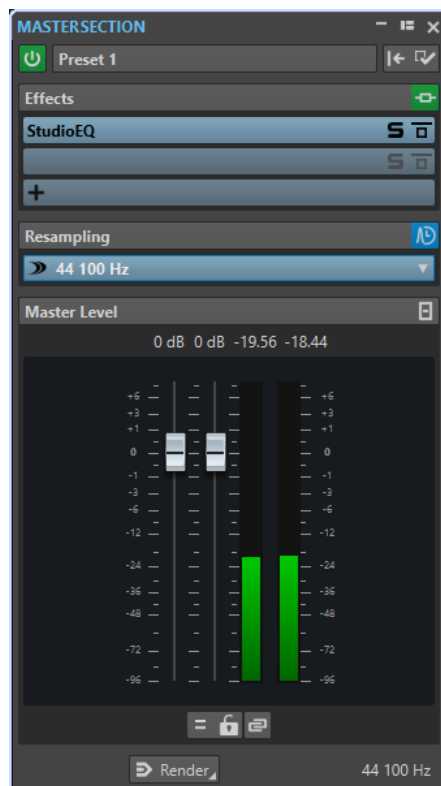
[Ventana Sección Master](#) en la página 179

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 189

Ventana Sección Master

En esta ventana puede aplicar plug-ins de efectos, ajustar el nivel de master y renderizar el archivo de audio o el montaje de audio.

- Para abrir la ventana de la **Sección Master**, seleccione **Ventanas de herramientas > Sección Master**.



La **Sección Master** consiste en los siguientes paneles:

- **Efectos**

- **Remuestreado**
- **Nivel Master**

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Panel Efectos](#) en la página 181
- [Panel de remuestreado](#) en la página 185
- [Panel Nivel Master](#) en la página 186

Ruta de señal

Los paneles de la ventana de la **Sección Master** se corresponden con los bloques de procesado de la **Sección Master**.

La señal pasa a través de estos bloques de arriba a abajo:

1. Audio de WaveLab LE
2. Efectos
El reordenado de las ranuras de efectos afecta a la ruta de la señal.
3. Remuestreado
4. Nivel Master
Los medidores de la **Sección Master** monitorizan la señal entre el panel de **Nivel Master** y la tarjeta de sonido o el archivo en disco.
5. Tarjeta de sonido o archivo en disco

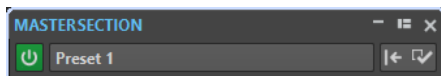
En la **Sección Master**, la señal pasa por todos los plug-ins, incluso si están en modo solo. Sin embargo, esto no afecta al sonido, ya que se ignoran los plug-ins silenciados desde el flujo del proceso de reproducción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana Sección Master](#) en la página 179

Herramientas de la Sección Master

Las herramientas y opciones en la parte superior de la ventana **Sección Master** le permiten hacer varios ajustes antes de renderizar el archivo, hacer ajustes de bypass, y decidir si la reproducción de la señal pasa por la **Sección Master**.



Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, se ignora la **Sección Master** durante la reproducción. Sin embargo, al renderizar a archivo se siguen teniendo en cuenta todos los plug-ins.

Presets

Le permite guardar y recuperar presets de la **Sección Master**. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Reinicializar Sección Master

Elimina todos los efectos activos de las ranuras y pone la salida master a 0 dB.

Ajustes

Abre el menú emergente **Ajustes**, en el que puede hacer ajustes de la **Sección Master**.

Menú emergente Ajustes

Ocultar ventanas de plug-ins cuando la Sección Master no está visible

Si esta opción está activada, las ventanas de plug-ins se ocultan cuando la **Sección Master** no está visible.

Mostrar controles de plug-ins en la ventana de plug-ins

Si esta opción está activada, los controles de plug-ins se muestran en las ventanas de plug-ins.

Usar ventana de cadena de plug-ins

Muestra todos los plug-ins abiertos como pestañas en la ventana de plug-in, para facilitar el cambio de uno a otro.

Las ventanas de plug-ins se mueven con la Sección Master

Si esta opción está activada, las ventanas de plug-ins también se mueven cuando mueve la **Sección Master** flotante.

Visibilidad de secciones

Le permite mostrar u ocultar las secciones de la **Sección Master**.

Reorganizar

Reorganiza la **Sección Master** de acuerdo con la frecuencia de muestreo y la configuración de canales del archivo de audio activo. El bus interno de la **Sección Master** y los plug-ins que haya activos se configuran en consecuencia.

Esta operación se lleva a cabo automáticamente antes de la reproducción o la mezcla. En ocasiones resulta útil reorganizar la **Sección Master** manualmente, ya que algunos plug-ins no aceptan una señal mono o estéreo como entrada, o una determinada frecuencia de muestreo. En ese caso, al hacer clic en los botones se le informa de si existe algún problema, antes de la reproducción o la mezcla.

Esta operación no surte efecto si la reproducción ya está en curso o si no hay ningún archivo de audio activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

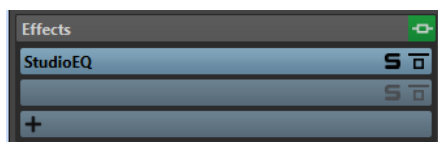
[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 192

Panel Efectos

Este panel de la **Sección Master** le permite añadir hasta 4 plug-ins de efecto en serie y gestionarlos.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Efectos**.

- Para plegar/desplegar el panel **Efectos**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Efectos**, haga clic derecho en el encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar efectos**.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Bypass de todos los efectos

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y durante el renderizado.

Añadir efecto

Le permite añadir un efecto a una ranura de efecto vacía.

Nombre del plug-in de efecto

Una vez ha añadido un plug-in a una ranura, puede hacer clic en el nombre del plug-in para abrir y cerrar la correspondiente ventana del plug-in.

Menú emergente Presets

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Menú emergente Opciones de efectos

Le permite cargar otro efecto a la ranura de efectos. Además, están disponibles las siguientes opciones:

- **Eliminar plug-in** elimina el efecto de la ranura.
- **Mover todos los plug-ins abajo/Mover todos los plug-ins arriba** le permite mover los efectos a otra posición.
- Si **Activo** está activado, el efecto está activo. Si **Activo** está desactivado, el efecto se excluye de la reproducción y del renderizado.

Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

Formatos de plug-ins de efectos soportados

WaveLab LE soporta plug-ins específicos de WaveLab LE, plug-ins VST 2 y plug-ins VST 3.

Plug-ins específicos de WaveLab LE

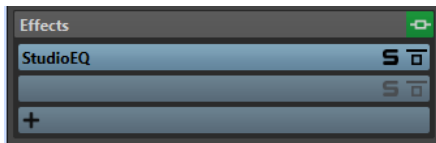
En WaveLab LE se incluyen algunos plug-ins específicos, por ejemplo, el plug-in **Resampler**.

Plug-ins VST

Muchos programas y fabricantes de plug-ins soportan el formato del plug-in VST de Steinberg. En WaveLab LE se incluyen una serie de plug-ins VST. Puede adquirir aparte otros plug-ins de Steinberg u otros fabricantes.

Configurar efectos

El número de efectos disponibles en el panel **Efectos** depende del número y formato de los plug-ins que haya instalado.



- Para seleccionar un plug-in de efecto para una ranura en el panel **Efectos**, haga clic en la ranura y seleccione un efecto en el menú emergente. Cuando haya seleccionado un efecto, se activará automáticamente y se abrirá su panel de control.
- Para desactivar un efecto, haga clic derecho en la ranura, y desactive **Activo**. Para activar el efecto, active **Activo** de nuevo.
- Para eliminar un plug-in de efecto, haga clic derecho en la ranura y seleccione **Eliminar plug-in** en el menú emergente.
- Para mostrar/ocultar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto.
- Para poner en solo un efecto, haga clic en su botón **Solo (bypass)**. De este modo, puede comprobar únicamente el sonido de dicho efecto. También puede aplicar bypass a los efectos a través de sus paneles de control.
- Para cambiar el orden de las ranuras, es decir, el orden en que la señal pasa por los efectos, haga clic en una ranura y arrástrela a una nueva posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

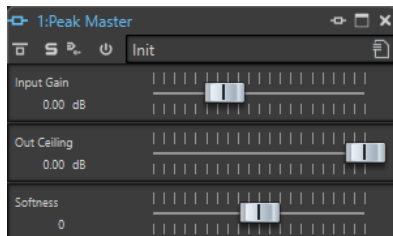
[Panel Efectos](#) en la página 181

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

Ventanas de plug-in para la Sección Master

En las ventanas de plug-ins de la **Sección Master**, puede realizar ajustes para los plug-ins de efectos de la **Sección Master**.

- Para mostrar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto en el panel **Efectos** de la ventana **Sección Master**.



Cadena de plug-ins

Si se ha activado la opción **Usar ventana de cadena de plug-ins** en el menú emergente **Ajustes** de la **Sección Master**, los efectos del archivo de audio activo se muestran en una cadena de plug-ins en la parte superior de la ventana de plug-in.

Puede hacer clic derecho en la pestaña de un plug-in o en una pestaña vacía para seleccionar un nuevo plug-in para la ranura.

Bypass efecto

Si esta opción está activada, el plug-in se omite durante la reproducción y el renderizado. Sin embargo, poner efectos en bypass sigue consumiendo potencia de CPU durante la reproducción. Vea también: [Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#)

Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

Renderizar in situ

Procesa el audio in situ. Los plug-ins en bypass se excluyen y el audio renderizado se funde con un fundido cruzado en los límites.

Efecto encendido/apagado

Si desactiva un plug-in, se excluye tanto de la reproducción como del renderizado. Vea también: [Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#)

Presets

Abre un menú para cargar o guardar presets para este plug-in.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

[Panel Efectos](#) en la página 181

[Presets de plug-ins de efectos](#) en la página 184

[Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#) en la página 184

Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos

Para desactivar efectos, los puede poner en bypass o los puede desactivar. Sin embargo, hay una diferencia entre poner efectos en bypass y desactivar efectos cuando se trata del comportamiento del procesado en tiempo real, de la renderización y de la reproducción.

	Bypass de efectos	Desactivar efectos
¿Qué le ocurre al procesado en tiempo real cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	No puede oír el efecto, pero el procesado continúa en segundo plano y consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué le ocurre al proceso de renderizado cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué ocurre cuando activa/desactiva el bypass cuando activa/desactiva efectos durante la reproducción?	La reproducción continúa sin errores ni interrupciones.	Pueden ocurrir pequeñas interrupciones.

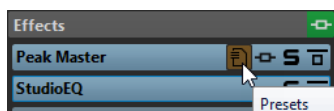
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de plug-in para la Sección Master](#) en la página 183

Presets de plug-ins de efectos

WaveLab LE incluye una serie de presets de fábrica para los plug-ins de efectos incluidos. Puede usarlos tal cual o como punto de partida para sus propios ajustes.

Los plug-ins de terceros pueden contener sus propios presets de fábrica. Para acceder a los presets de un efecto, haga clic en el botón **Presets** en su ventana del panel de control o en el botón **Presets** de la ranura del efecto. Las funciones disponibles dependen del tipo de plug-in.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets](#) en la página 63

[Presets para plug-ins VST 2](#) en la página 185

Presets para plug-ins VST 2

Los plug-ins VST 2 tienen su propia gestión de presets.

Al hacer clic en el botón **Presets** de este tipo de efecto, se abre un menú emergente con las siguientes opciones:

Cargar banco/Guardar banco

Carga y guarda conjuntos de presets completos. El formato de archivo es compatible con Cubase.

Cargar banco predeterminado/Guardar banco predeterminado

Carga el conjunto de presets predeterminado o guarda el conjunto actual como banco predeterminado.

Cargar efecto/Guardar efecto

Carga o guarda un preset. También es compatible con Cubase.

Editar nombre del programa actual

Permite definir un nombre para el preset.

Lista de presets

Le permite seleccionar uno de los presets cargados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de plug-ins de efectos](#) en la página 184

Panel de remuestreado

Este panel de la **Sección Master** le permite remuestrear la señal. Con el plug-in **Remuestreado** puede comprobar los picos anteriores a la ganancia master y a los medidores, y antes de la limitación y el dithering.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Remuestreado**.

- Para plegar/desplegar el panel **Remuestreado**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Remuestreado**, haga clic derecho en un encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar Remuestreado**.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Act./Des.

Activa/Desactiva el efecto de remuestreo.

Usar la frecuencia de muestreo preferida

Si esta opción está activada, el remuestreo se adapta a la frecuencia de muestreo que está especificada como frecuencia de muestreo preferida en la pestaña **Conexiones de Audio**.

NOTA

La frecuencia de muestreo solo se usa para la reproducción. Esto le permite reproducir frecuencias de muestreo que su dispositivo de audio no soporta.

Menú Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar una frecuencia de muestreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

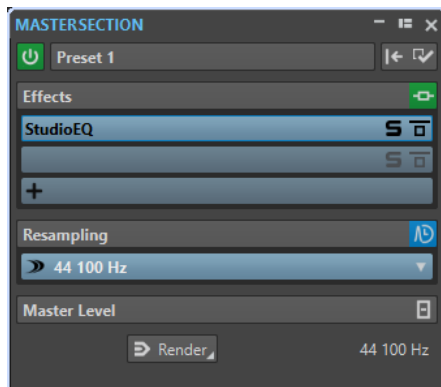
[Pestaña Conexiones de Audio](#) en la página 12

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

Frecuencia de muestreo de controlador de audio

La frecuencia de muestreo del controlador de audio se muestra en la parte inferior derecha de la ventana de la **Sección Master**. La frecuencia de muestreo se muestra una vez inicia la reproducción o la grabación.

El valor es o bien la frecuencia de muestreo del archivo de audio o del montaje de audio que se reproduce, o bien la frecuencia de muestreo que está ajustada en el panel **Remuestreado** de la **Sección Master**.



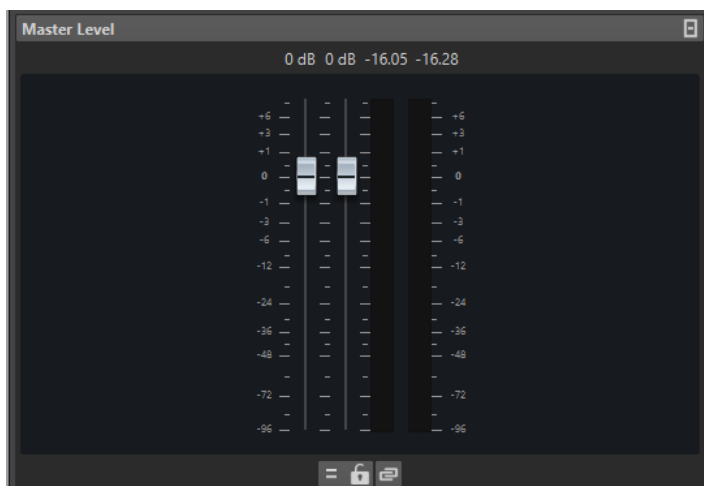
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de remuestreado](#) en la página 185

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

Panel Nivel Master

Este panel de la **Sección Master** permite controlar el nivel Master del archivo de audio activo.



Faders

Los faders del panel **Nivel Master** controlan el nivel de salida final. Utilice los faders para optimizar el nivel de la señal que se envía al hardware de audio.

NOTA

Es importante evitar el clipping, especialmente cuando se masteriza. El clipping se indica mediante los indicadores de clip de la **Sección Master**.

Medidores

Los medidores de la **Sección Master** muestran el nivel de la señal.

Use estos medidores para obtener una vista general de los niveles de la señal. Los campos numéricos que hay sobre los faders muestran los niveles de pico de cada canal. Los indicadores de pico se vuelven de color rojo cuando hay clipping en las señales. Si esto ocurre, debería hacer lo siguiente:

- Bajar los faders.
- Haga clic derecho en los indicadores de clip y seleccione **Reinicializar picos** para restablecer los indicadores de clip.
- Reproducir la sección de nuevo hasta no que haya clipping.

Ajustes

Procesado de canales de audio

Le permite mezclar o filtrar canales de audio. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Canales por defecto** está seleccionado, no se modifica el flujo de audio.
- **Mezclar a mono** mezcla los canales estéreo a canales mono.

Desenlazar faders

Determina si puede ajustar los faders individualmente o juntos.

Si **Desenlazar faders** está desactivado, al mover un fader también se mueve el otro la misma cantidad. Activando **Desenlazar faders** puede corregir un balance estéreo incorrecto ajustando el nivel de los canales individualmente.

Si desplaza los faders con la opción **Desenlazar faders** activada y luego desactiva **Desenlazar faders** de nuevo, puede ajustar el nivel global sin cambiar el nivel de desplazamiento entre los canales.

Los desplazamientos de los faders no se conservan al final del rango de movimiento ni una vez que se suelta el botón del ratón.

Bloquear faders

Baja los faders. Los faders bloqueados no se pueden cambiar con el ratón. Otros métodos de edición, por ejemplo, a través de control remoto o atajos, todavía son posibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

Mezclar canales estéreo a canales mono

En la **Sección Master**, mezcla los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo a dos canales mono. La opción **Mezclar a mono** resulta útil para comprobar la compatibilidad mono de mezclas estéreo, etc. En este caso, el nivel de salida se reduce automáticamente en -6 dB a fin de evitar el clipping.

PROCEDIMIENTO

1. En el panel **Nivel Master** de la **Sección Master**, haga clic en **Procesado de canales de audio**.
2. Seleccione **Mezclar a mono**.

NOTA

Si **Mezclar a mono** está activado, el indicador del panel **Nivel Master** está encendido, incluso si el nivel master no está ajustado. Esto le ayuda a evitar dejar activado accidentalmente **Mezclar a mono**.

3. Para aplicar el ajuste, renderiza el archivo.
-

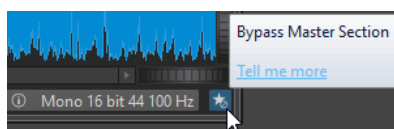
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Nivel Master](#) en la página 186

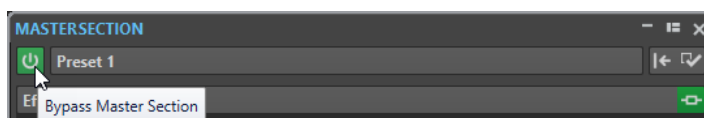
Bypass de la Sección Master

De forma predeterminada, la **Sección Master** está activa. Puede omitirla (bypass) individualmente en cada archivo o globalmente.

- Para omitir la **Sección Master** individualmente en archivos o montajes de audio, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte inferior de la ventana de la onda/montaje.



- Para omitir la **Sección Master** globalmente, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte superior izquierda de la **Sección Master**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

Renderizar en la Sección Master

Renderizando los efectos usando la función **Renderizar** de la **Sección Master**, se convierten en una parte permanente de un archivo. En lugar de realizar todo el procesamiento en tiempo real durante la reproducción, puede guardar la salida de audio en un archivo del disco.

Escribir la salida de la **Sección maestra** a un archivo en el disco le permite aplicar el procesado de la **Sección maestra** a un archivo de audio, o mezclar un montaje de audio a un archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 179

Mezclar archivos

PRERREQUISITO

Ha configurado su archivo de audio o montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En **Sección Master**, realice los ajustes necesarios.
2. En la parte inferior de la **Sección Master**, haga clic en **Mezclar** (renderizar).
3. Haga sus ajustes de renderización.
4. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
5. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar formato**.
6. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio** y haga clic en **Aceptar**.
7. Una vez ha configurado el proceso de mezcla, haga clic en **Iniciar**.

RESULTADO

Se mezclará el archivo.

NOTA

Pueden realizarse varias operaciones de mezcla al mismo tiempo cuando se utilizan diferentes archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 92

[Crear presets de formatos de archivos de audio](#) en la página 95

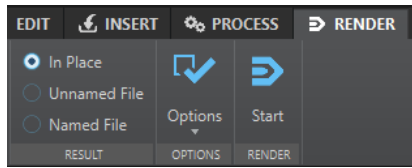
Mezcla in situ

En el **Editor de audio**, puede procesar una sección de un archivo de audio o el archivo de audio entero. Se trata de un modo rápido de procesar varias secciones de audio de un archivo, o de probar el efecto de diferentes plug-ins en un archivo de audio.

Puede seleccionar la función **Renderizar in situ** en los siguientes lugares:

- En la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**.

Para iniciar el renderizado in situ, haga clic en **Iniciar**.



- En la **Sección Master**, haga clic derecho en **Renderizar** y seleccione **Renderizar in situ**.
- En la barra de comandos de la ventana de un plug-in



Al seleccionar **Renderizar in situ** a través de la pestaña **Renderizar**, puede hacer ajustes de renderizado adicionales en el menú emergente **Opciones**. Al seleccionar **Renderizar in situ** a través de la **Sección Master** o de una ventana de plug-in, los siguientes ajustes de renderizado siempre están activos:

- Fundido de entrada/salida en bordes
- Excluir plug-ins ignorados (bypass)

NOTA

Una vez se ha procesado una sección de audio, no se aplica bypass automático a los plug-ins ni la **Sección Master**.

EJEMPLO

Ejemplo de uso de mezcla in situ:

Supongamos que está restaurando un archivo y tiene 3 plug-ins favoritos, por ejemplo, 3 plug-ins de clicker diferentes. Ahora quiere utilizar el que le proporcione los mejores resultados.

1. Cargue los 3 plug-ins en la **Sección Master**.
 2. Seleccione una región, aplique solo al plug-in 1 y reproduzca la región.
 3. Aplique solo al plug-in 2 y reproduzca la región.
 4. Aplique solo al plug-in 3 y reproduzca la región.
 5. Ponga en solo al plug-in que crea que sonó mejor, y haga clic en **Renderizar in situ**, o pulse **Alt - A**.
-

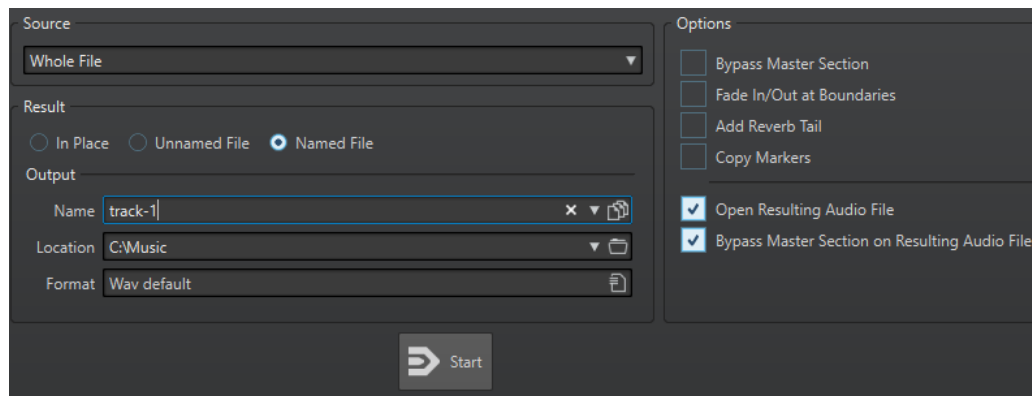
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar para la Sección Master](#) en la página 190

Pestaña Renderizar para la Sección Master

Esta pestaña le permite seleccionar qué partes de un archivo de audio renderizar y a qué formato.

- Para abrir la pestaña **Renderizar**, haga clic en **Renderizar** en la parte inferior de la **Sección Master**.



Están disponibles las siguientes opciones para renderizar archivos de audio y montajes de audio:

Origen

- **Rango de audio seleccionado** procesa y renderiza el rango de audio seleccionado.
- **Región específica** procesa y renderiza un rango de audio que está especificado usando marcadores de región. En el menú emergente próximo a esta opción, seleccione la región que quiera renderizar.

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen. Esta opción solo está disponible para archivos de audio.

Archivo sin nombre

Si esta opción está activada, el archivo se nombra como sin título.

Archivo nombrado

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

Nombre

Introduzca un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú con varias opciones de nombrado automáticas.

Ubicación

Seleccione una carpeta para el archivo renderizado.

Formato

Abre un menú, donde puede seleccionar el formato de archivo.

Bypass Sección Master

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

Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.

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

Copiar marcadores

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

Omitir regiones de exclusión

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

Abrir archivo de audio resultante

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

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

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

NOTA

Se le recomienda activar esta opción, porque no es necesario monitorizar otra vez este archivo nuevo a través de los efectos cuando estos efectos se han aplicado a un archivo.

Pestaña Renderizar para archivos de audio

Las siguientes opciones de la pestaña **Renderizar** son exclusivas de la renderización de archivos de audio.

Origen

Todo el archivo procesa y renderiza el archivo entero.

In situ

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

Pestaña Renderizar para montajes de audio

La siguiente opción de la pestaña **Renderizar** es exclusiva de la renderización de montajes de audio.

Origen

Todo el montaje procesa y renderiza el montaje de audio entero.

Presets de la Sección Master

Puede guardar todos los ajustes que se han hecho en la **Sección Master** como un preset y cargar los presets más tarde.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 192

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 194

Guardar presets de la Sección Master

Puede guardar todos los ajustes que se han hecho en la **Sección Master** como un preset. Esto incluye los procesadores que se utilizan, cuyos ajustes son propios de cada uno de ellos, y las opciones de dithering.

PROCEDIMIENTO

1. Configure la **Sección Master**.
 2. Haga clic en **Presets**, en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.
 3. Opcional: en el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en la ruta del nombre, introduzca un nombre, y haga clic en **Aceptar** para crear una nueva subcarpeta en la carpeta de presets de la **Sección Master**.
 4. Escriba un nombre para el preset en el campo **Nombre**.
 5. Seleccione las opciones que quiera guardar en el preset.
 6. Haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

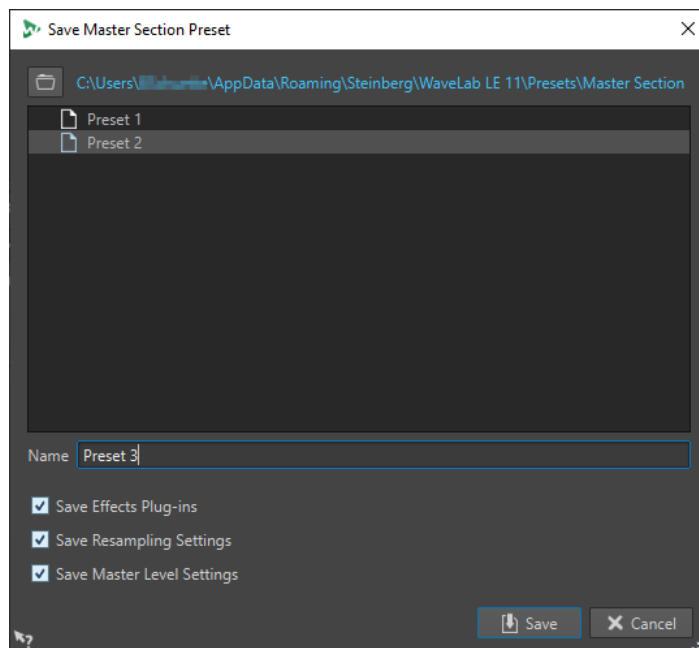
[Diálogo Guardar preset de Sección Master](#) en la página 193

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 194

Diálogo Guardar preset de Sección Master

En este diálogo puede guardar una configuración de la **Sección Master** como preset, y definir qué partes de la **Sección Master** actual desea incluir en el preset.

- Para abrir el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.



Ubicación

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

Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

Nombre

Le permite especificar el nombre del preset a guardar.

Guardar plug-ins de efectos

Si esta opción está activada, los plug-ins de efectos se guardan con el preset.

Guardar ajustes de remuestreado

Si esta opción está activada, los ajustes de remuestreado se guardan con el preset.

Guardar ajustes de Nivel Master

Si esta opción está activada, los ajustes de Nivel Master se guardan con el preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 192

Cargar presets de la Sección Master

Puede cargar un preset de la **Sección Master** guardado previamente y un preset de la **Sección Master** guardado temporalmente.

Abra el menú emergente **Presets** de la parte superior de la ventana **Sección Master**.

- Para cargar un preset que se guardó previamente en la carpeta Presets\Sección Master, seleccione un preset en el menú emergente **Presets**.
- Para cargar un preset desde cualquier ubicación, seleccione **Cargar preset**, seleccione un preset, y haga clic en **Abrir**.
- Para cargar un preset guardado temporalmente, abra el submenú **Restaurar** y seleccione un preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS

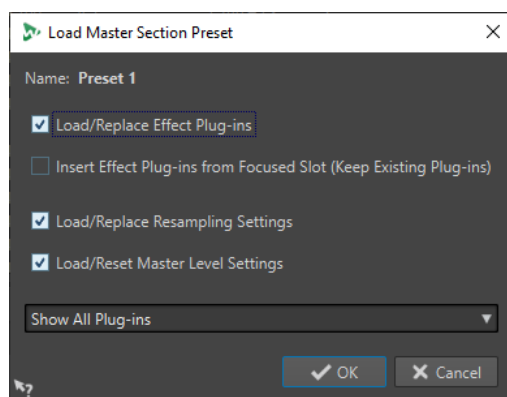
[Diálogo Cargar preset de Sección Master](#) en la página 194

Diálogo Cargar preset de Sección Master

En este diálogo puede especificar qué partes de un preset de **Sección Master** guardado se cargarán al abrirlo.

- Para abrir el diálogo **Cargar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Cargar Preset**.

Este diálogo solo se abre si está activado en el menú emergente **Presets** de la **Sección Master**. Abra el menú emergente **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y active **Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset**.



Ahora, cuando restaure un preset guardado temporalmente o abra uno guardado, se abrirá un diálogo con las opciones siguientes:

Nombre

Muestra el nombre del preset.

Cargar/Reemplazar plug-ins de efecto

Si se activa esta opción, se eliminan los plug-ins de efectos activos y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Insertar plug-ins defecto desde la ranura señalada (mantener plug-ins existentes)

Si se activa esta opción, se conservan los plug-ins de efectos actuales y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Cargar/Reemplazar ajustes de remuestreado

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de remuestreado, y se cargan los nuevos ajustes.

Cargar/Reinicializar ajustes de niveles de Master

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de **Nivel Master**, y se cargan los nuevos ajustes.

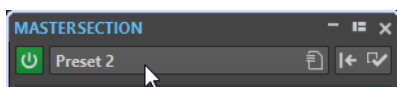
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 194

Menú emergente Presets Sección Master

Este menú emergente ofrece varias opciones para guardar, gestionar y restaurar presets de la **Sección Master**.

- Para abrir el menú emergente **Presets**, haga clic en el panel de presets de la parte superior de la **Sección Master**.



Guardar

Guarda los cambios que ha realizado en un preset existente.

Guardar como

Abre un diálogo en el que puede especificar un nombre y una ubicación para el preset.

Organizar presets

Abre la carpeta **Sección Master** en el Explorador de archivos/Finder de macOS, en la que puede renombrar o eliminar presets.

Cargar preset

Le permite cargar un preset de **Sección Master** a través del Explorador de archivos/Finder de macOS. Por ejemplo, resulta útil si desea cargar un preset proporcionado por otra fuente que no se encuentra en su carpeta raíz predeterminada.

Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset

Si esta opción está activada, al seleccionar un preset, se abre un diálogo en el que puede elegir cómo cargar el preset que seleccione.

Almacenar temporalmente

Le permite seleccionar una de las ranuras para guardar temporalmente un preset.

Restaurar

Le permite restaurar un preset guardado previamente.

Lista de presets guardados

Enumera los presets guardados en la carpeta **Presets** de la **Sección Master**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de la Sección Master](#) en la página 192

Monitorizar tareas en segundo plano

Durante la renderización, puede monitorizar el proceso, y pausar o cancelar tareas.

Una barra de estado debajo de la ventana de la onda y del montaje muestra el progreso del proceso de renderización actual. Puede cancelar o pausar la renderización con los botones correspondientes.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 228

Cancelar tareas en segundo plano

Puede cancelar procesos de renderizado que se ejecutan en segundo plano.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
 - En la barra de estado, haga clic en **Cancelar**.



- Pulse **Alt/Opción - .** en su teclado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Monitorizar tareas en segundo plano](#) en la página 196

Pérdidas de sonido

La causa más probable de las pérdidas de datos o sonido es que el ordenador no tiene la suficiente capacidad de procesamiento para soportar todos los procesadores de efectos usados.

Para evitar las pérdidas de datos:

- Utilice menos efectos.
- Considere la posibilidad de renderizar el procesado en lugar de ejecutarlo en tiempo real. A continuación, cree un master del archivo procesado sin aplicar efectos. Las pérdidas de datos nunca se producen cuando se mezcla en un archivo.
- No procese archivos en segundo plano.

Si no funciona ninguna de las soluciones anteriores, compruebe los ajustes de la tarjeta de audio. Puede que tenga que cambiar la configuración del búfer de audio. Si se produce una pérdida de datos durante un proceso de masterización en tiempo real, se recomienda volver a masterizar. Detenga la reproducción, haga clic en el indicador de la pérdida de datos para restablecerlo y vuelva a internarlo.

Marcadores

Los marcadores permiten guardar y nombrar posiciones específicas de un archivo. Los marcadores resultan útiles para la edición y la reproducción.

Por ejemplo, los marcadores pueden servir para:

- Indicar puntos de guía (cue) o ubicaciones de tiempo absolutas.
- Resaltar secciones problemáticas.
- Separar visualmente las pistas.
- Establecer el cursor de la onda en una posición específica.
- Seleccionar todo el audio entre dos posiciones.

NOTA

Las funciones de la ventana **Marcadores** son las mismas para archivos de audio y montajes de audio. Sin embargo, la ventana **Marcadores** en montajes de audio ofrece opciones adicionales en relación a los clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Tipos de marcadores](#) en la página 197

[Ventana Marcadores](#) en la página 197

[Crear marcadores](#) en la página 200

Tipos de marcadores

Puede usar diferentes tipos de marcadores para localizar rápidamente determinadas posiciones.

Hay disponibles los siguientes tipos de marcadores:

Marcadores genéricos

Permiten localizar posiciones y seleccionar todo el audio entre dos puntos, por ejemplo. Los marcadores genéricos se pueden crear durante la grabación.

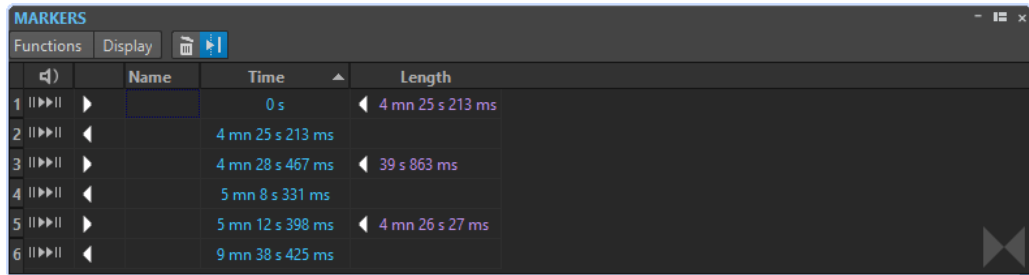
Marcadores de inicio y fin de región

Definen los puntos de inicio y fin para regiones genéricas. Los marcadores de inicio y fin de región se pueden crear durante la grabación y se usan en parejas.

Ventana Marcadores

En esta ventana, puede crear, editar y utilizar marcadores mientras trabaja en archivo de audio o en un montaje de audio.

- Para abrir la ventana **Marcadores**, abra un archivo de audio o montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Marcadores**.



Ventana **Marcadores** de archivos de audio

Lista de marcadores

La ventana **Marcadores** contiene una lista de todos los marcadores del archivo activo, junto con sus detalles y controles. Puede crear y editar los indicadores desde la lista de marcadores.

Números de marcadores

Al hacer clic en el número de un marcador se desplaza por la forma de onda para mostrar el marcador correspondiente.

Reproducir pre-roll



Reproduce el audio desde la posición del marcador con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir desde la posición del marcador con un pre-roll corto.

Iniciar



Reproduce el audio desde la posición del marcador.

Tipo de marcador

Muestra el tipo de marcador. Para cambiar el tipo de marcador, haga clic en el icono de marcador y seleccione otro tipo de marcador en la lista emergente.

Nombre

Muestra el nombre del marcador. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo nombre.

Tiempo

Muestra la posición del marcador en la regla de tiempo. Para cambiar la posición, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo valor.

Canales

Muestra los canales en los que se ubican los marcadores. Puede hacer clic en el canal para especificar otro canal para el marcador, o seleccionar **Ajustar a todos los canales** para ajustar el marcador a todos los canales.

Duración

Muestra el tiempo entre la posición inicial del marcador y el marcador de final correspondiente.

- Para ampliar la región entre un marcador inicial y uno final, haga clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**.
- Para seleccionar la región entre un marcador inicial y uno final, haga doble clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**. Esta función solo está disponible para marcadores en el **Editor de audio**.

Referencia del clip (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Los marcadores se pueden vincular al borde izquierdo o derecho de un clip, así como a su forma de onda. Cuando mueve un clip, se mueve el marcador correspondiente con él. La columna de referencia del clip muestra el nombre del clip.

Offset (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Muestra la distancia entre el marcador y el punto de referencia.

Menú Funciones

Dependiendo de si la ventana **Editor de audio** o la ventana **Montaje de audio** está abierta, las opciones disponibles son diferentes. Están disponibles las siguientes opciones en archivos de audio y montajes de audio:

Seleccionar todo

Selecciona todos los marcadores de la lista de marcadores.

Invertir estados de selección

Invierte el estado de selección de todos los marcadores.

Anular selección de todo

Anula la selección de todos los marcadores.

Borrar marcadores seleccionados

Borra todos los marcadores que están seleccionados.

Nombres de marcadores por defecto

Abre el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, en el que puede seleccionar nombres de marcadores por defecto para cada tipo de marcador.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en archivos de audio:

Seleccionar en rango de tiempo

Selecciona los marcadores del rango de selección en la ventana de onda.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en montajes de audio:

Ligar marcadores seleccionados al inicio del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del clip activo. Cuando se mueve el inicio de este clip, también se mueve el marcador.

Ligar marcadores seleccionados al final del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al final del clip activo. Cuando se mueve el final de este clip, también se mueve el marcador.

Separar los marcadores seleccionados de su clip asociado

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del montaje de audio.

Seguir reproducción

Si esta opción está activada y se reproduce audio, una barra verde junto al nombre del marcador indica el marcador que se ha reproducido por última vez.

Vincular completamente al clip

Vincula los marcadores a un clip para que se copien o borren cuando se copie o borre el clip.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

Menú Visualización

Use el menú **Visualización** para determinar los tipos de marcadores que se visualizan en la lista de marcadores y en la línea de tiempo.

Crear marcadores

Puede crear marcadores en la ventana de la onda y del montaje, tanto en modo de parada como durante la reproducción. Puede crear marcadores específicos si ya sabe qué quiere marcar, o bien crear marcadores genéricos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
 - Inicie la reproducción.
 - En la ventana de la onda o del montaje, establezca el cursor en la posición en la que desea insertar el marcador.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar**, y haga clic en un icono de marcador en la sección **Marcadores**.
 - En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar**, y haga clic en **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores**. Esto abre el diálogo **Crear marcador**, que le permite crear diferentes tipos de marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición o en el rango de selección.
 - Haga clic derecho en la parte superior de la regla de tiempo y seleccione un marcador en el menú contextual.
 - Pulse **Insert**. Se crea un marcador genérico.
Para ver los comandos de teclado de otros tipos de marcadores, haga clic derecho por encima de la línea de tiempo de la ventana de la onda o del montaje.
3. Opcional: para ajustar un marcador para un canal individual, haga clic en el nombre del canal, en la columna **Canal** de la ventana **Marcadores**, y seleccione el canal para el que quiere ajustar el marcador.

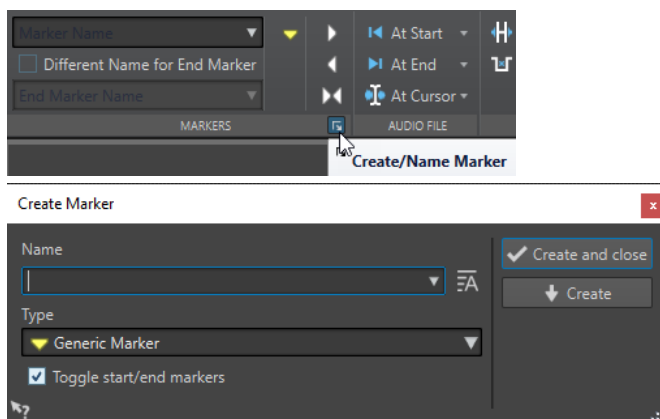
VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana de onda](#) en la página 78
- [Ventana de montaje](#) en la página 125
- [Ventana Marcadores](#) en la página 197
- [Pestaña Insertar \(Montaje de audio\)](#) en la página 133
- [Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 86
- [Borrar marcadores](#) en la página 202
- [Diálogo Crear marcador](#) en la página 200

Diálogo Crear marcador

Este diálogo le permite crear diferentes tipos de marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición o en el rango de selección.

- Para abrir el diálogo **Crear marcador**, haga clic en **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores** de la pestaña **Insertar** en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.

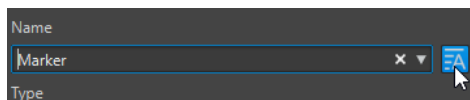


Nombre

Le permite introducir el nombre del marcador. Si deja este campo vacío, se crea un nombre genérico.

Nombre por defecto

Si esta opción, a la derecha del campo **Nombre**, está activada, WaveLab LE le sugiere un nombre genérico.



Tipo

Especifica el tipo de marcador que se debe generar.

Alternar marcadores de inicio/final

Si esta opción está activada y crea un marcador de inicio, se selecciona el marcador de final correspondiente y viceversa.

Crear y cerrar

Crea el marcador y cierra el diálogo **Crear marcador**.

Crear

Crea el marcador sin cerrar el diálogo **Crear marcador**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear marcadores](#) en la página 200

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 86

Crear marcadores en el inicio y el final de la selección

Puede marcar una selección para crear un bucle o revisarla, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la onda o en la ventana del montaje, cree un rango de selección.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - En el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar** y seleccione una pareja de marcadores en la sección **Marcadores**.
 - En la ventana de onda, cree un rango de selección, haga clic derecho en él y seleccione la pareja de marcadores.

- En la ventana de la onda o del montaje, cree un rango de selección, haga clic derecho encima de la regla de tiempo y seleccione la pareja de marcadores.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Ventana de montaje](#) en la página 125

[Pestaña Insertar \(Montaje de audio\)](#) en la página 133

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 86

Duplicar marcadores

Duplicar marcadores es un modo rápido de crear un marcador a partir de uno que ya existe.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de la onda o del montaje, mantenga pulsada la tecla **Mayús**, haga clic en un marcador y arrástrelo.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Ventana de montaje](#) en la página 125

Borrar marcadores

Los marcadores pueden borrarse en la ventana de la onda o el montaje, y en la ventana **Marcadores**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Borrar marcadores en la ventana de la onda o el montaje](#) en la página 202

[Borrar marcadores en la ventana de marcadores](#) en la página 202

Borrar marcadores en la ventana de la onda o el montaje

PROCEDIMIENTO

- Para borrar marcadores en la ventana de onda o montaje, haga uno de lo siguiente:
 - En la ventana de onda/montaje, haga clic derecho en un marcador y seleccione **Borrar**.
 - Arrastre y suelte un icono de marcador hacia arriba, fuera de la regla de tiempo.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Borrar marcadores](#) en la página 202

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Ventana de montaje](#) en la página 125

Borrar marcadores en la ventana de marcadores

Resulta útil si el proyecto cuenta con múltiples marcadores o si el marcador que desea borrar no está visible en la ventana de la ola o el montaje.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione uno o varios marcadores.
También puede seleccionar **Funciones > Seleccionar todo**.
 2. Haga clic en el botón **Borrar marcadores seleccionados**, o seleccione **Funciones > Borrar marcadores seleccionados**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 197

[Borrar marcadores](#) en la página 202

Mover marcadores

Puede ajustar las posiciones de los marcadores en la ventana de onda y en la ventana de montaje.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de la onda o el montaje, arrastre un marcador a una nueva posición en la regla de tiempo.
Si **Ajustar a bordes magnéticos** está activado, el marcador se ajusta a la posición del cursor o al inicio/final de una selección o una forma de onda.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Ventana de montaje](#) en la página 125

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 39

Navegar por los marcadores

Puede saltar al marcador anterior o al siguiente utilizando los botones del marcador correspondientes.

- Para saltar al marcador anterior/siguiente, seleccione la pestaña **Ver**, y, en la sección **Cursor**, haga clic en **Mover cursor al marcador anterior**/**Mover cursor al marcador siguiente**.
- Para establecer el cursor de la onda en una posición de marcador, en la ventana de la onda o del montaje, haga doble clic en un triángulo de marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Marcadores](#) en la página 197

Ocultar marcadores de un tipo específico

Para obtener una vista general más clara, puede ocultar los tipos de marcadores.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione **Visualización**.
 2. Desactive los tipos de marcadores que desea ocultar.
Puede volver a hacer visibles los marcadores activando el tipo de marcador correspondiente.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Ventana Marcadores](#) en la página 197

Convertir el tipo de un solo marcador

Puede convertir los marcadores de un tipo específico a otro tipo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, haga clic en el icono del marcador que desea convertir.
 2. Seleccione un nuevo tipo de marcador en la lista.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Ventana Marcadores](#) en la página 197

Renombrar marcadores

Puede cambiar los nombres de los marcadores.

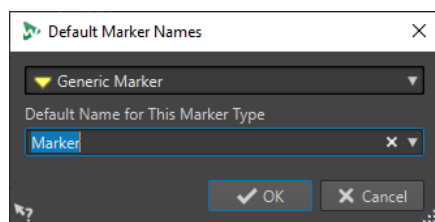
- Para renombrar un marcador de la ventana de la onda o el montaje, haga clic derecho en un marcador, seleccione **Renombrar** y escriba un nuevo nombre.
- Para renombrar un marcador en la ventana **Marcadores**, haga doble clic en el nombre de un marcador en la columna **Nombre** y escriba un nuevo nombre.
- Para editar los nombres predeterminados, en la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Ventana Marcadores](#) en la página 197
[Diálogo Nombres de marcadores por defecto](#) en la página 204

Diálogo Nombres de marcadores por defecto

En este diálogo puede especificar los nombres de los marcadores predeterminados.

- Para abrir el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.



Tipo de marcador

Le permite seleccionar el tipo de marcador para el que quiere especificar un nombre predeterminado.

Nombre por defecto para este tipo de marcador

Permite especificar el nombre predeterminado del tipo de marcador seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Ventana Marcadores](#) en la página 197

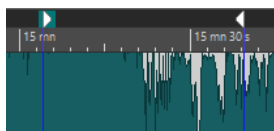
[Renombrar marcadores](#) en la página 204

Seleccionar marcadores

Existen diferentes modos de seleccionar marcadores.

- En la ventana de la onda o del montaje, haga clic en un marcador.
- En la ventana **Marcadores**, haga clic en una celda. Se selecciona el marcador correspondiente.
- Utilice **Ctrl/Cmd** o **Mayús** para seleccionar múltiples marcadores.

El fondo del icono del marcador cambia para indicar la selección.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Ventana de montaje](#) en la página 125

[Ventana Marcadores](#) en la página 197

Seleccionar audio entre marcadores

Puede seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes o entre dos marcadores cualesquiera. De este modo, puede seleccionar una sección que se haya marcado.

- Para seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes en la ventana de onda o de montaje.
- Para seleccionar varias regiones entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes y, a continuación, arrastre para seleccionar las regiones adyacentes.
- Para seleccionar el audio entre un par de marcadores de región, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en un marcador de región.
- Para extender la selección hasta el final de una región de marcador, en la ventana de la onda o el montaje, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en la región de marcador que desee seleccionar.
- Para abrir la ventana **Marcadores** y mostrar más información sobre un marcador específico, mantenga pulsada la tecla **Alt** y haga doble clic en un marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de onda](#) en la página 78

[Ventana de montaje](#) en la página 125

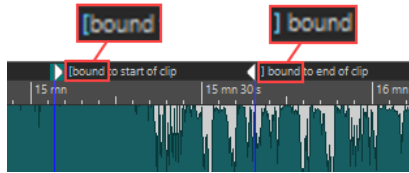
[Ventana Marcadores](#) en la página 197

Ligar marcadores a clips en el montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio**, puede ligar marcadores a clips. Gracias a ello, el marcador permanece en la misma posición en relación con el inicio/final del clip, aunque este se mueva o redimensione en el montaje de audio.

Encontrará las opciones relativas al ligado de clips y marcadores en el menú **Funciones** de la ventana **Marcadores**, y también al hacer clic derecho en un marcador en la ventana **Montaje de audio**.

Cuando se liga un marcador a un elemento de clip, su nombre va precedido de un carácter azul.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 197

Bucles

Crear un bucle de un sonido permite repetir una sección de la muestra de forma indefinida para crear un sostenido de duración ilimitada. Los sonidos instrumentales de los muestreadores se basan en el bucleado de sonidos de órgano, por ejemplo.

En WaveLab LE, los bucles se definen por la selección de audio.

Para asegurarse de que encuentra un buen punto de bucle, tenga en cuenta lo siguiente:

- Un bucle largo normalmente suena lo más natural posible. Sin embargo, si el sonido no tiene una sección estable en la parte central (una parte de sostenido uniforme), puede ser difícil encontrar un buen bucle largo.
Por ejemplo, es difícil crear un bucle con una nota de piano que se desvanece de forma continua, porque el punto inicial del bucle es más fuerte que el punto final. Es mucho más fácil crearlo con una flauta, ya que el sonido de la sección de sostenido es muy estable.
- Los bucles deberían empezar poco después del ataque, es decir, una vez que el sonido se ha estabilizado a una nota sostenida.
- Si crea un bucle largo, este debería terminar tan tarde como sea posible, pero antes de que el sonido empiece a desvanecerse hacia el silencio.
- Los bucles cortos son difíciles de colocar dentro del sonido. Procure colocarlos cerca del final.

NOTA

Puede encontrar más información acerca de la creación de bucles en general y las posibilidades concretas de su equipo en el manual de su muestreador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear bucles](#) en la página 207

Crear bucles

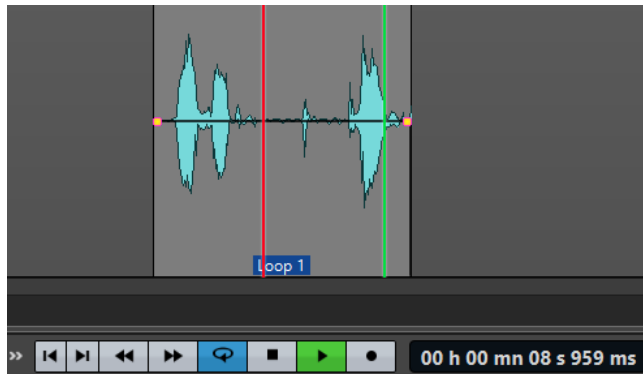
Puede buclear la selección de audio y ajustar el bucle durante la reproducción.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la sección de audio que desee utilizar para crear un bucle.
2. En la barra de transporte active **Bucle**.
3. Haga clic derecho en **Reproducir rango de audio** y active **Región entre pares de marcadores**.
4. Haga clic derecho en **Bucle** y seleccione la frecuencia con la que quiera que el audio entre en bucle en el **Modo bucle**. Están disponibles las siguientes opciones:
 - **Reproducir continuamente**
 - **Reproducir 2 veces**
 - **Reproducir 3 veces**
 - **Reproducir 4 veces**

- **Reproducir 5 veces**

5. Reproduzca el bucle.



La selección de audio se buclea.

6. Opcional: ajuste los bordes de selección izquierdo y derecho para ajustar el bucle.

Importación de CD de audio

Puede leer pistas de audio desde CDs normales y guardarlas en el disco como una copia digital con cualquier formato de audio.

Aunque WaveLab LE admite un gran número de unidades de CD, existen algunas restricciones que debe tener en cuenta:

- Lea y respete los avisos de copyright en los CDs desde los que importará pistas.

Al importar pistas, se nombran como «Pista XX» por defecto, siendo XX un número empezando en 01. El esquema de numeración se puede modificar.

NOTA

Importar pistas de CD de audio es técnicamente más complejo que leer archivos de un CD-ROM o disco duro, ya que los sectores de audio pueden ser difíciles de detectar. Algunos CDs que no se ajustan por completo al estándar de CD pueden causar problemas, en especial cuando están protegidos contra copia.

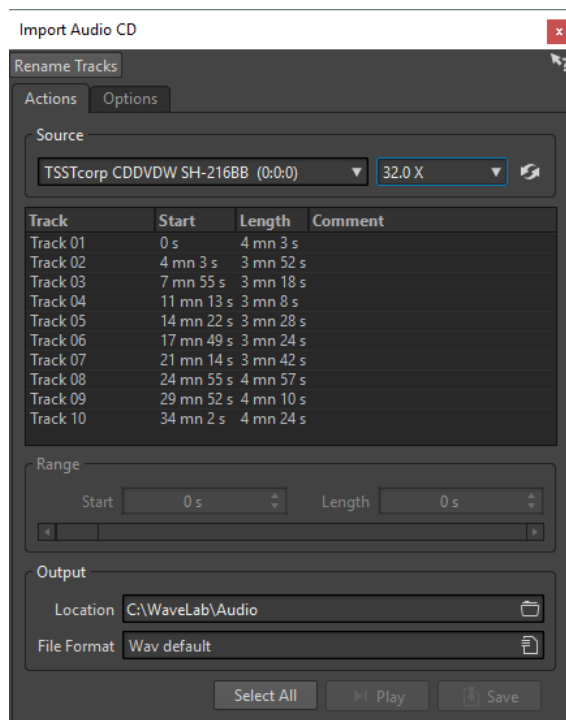
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar pistas de CD de audio](#) en la página 211

Diálogo Importar CD de audio

En este diálogo, puede importar una o más pistas de un CD de audio.

- Para abrir el diálogo **Importar CD de audio**, seleccione **Archivo > Importar**, y haga clic en **CD de audio**.



Menú Renombrar pistas

Nombre

Cambia el nombre de las pistas de acuerdo con el esquema de cambio de nombre seleccionado.

Pestaña Acciones

Origen

En sistemas Windows, seleccione la unidad de CD desde la que quiera importar pistas de CD de audio. En sistemas macOS, seleccione una ruta de archivo.

Velocidad

Le permite establecer la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de su dispositivo de escritura y del disco presente en el dispositivo.

Refrescar

Si inserta un CD mientras el diálogo **Importar CD de audio** está abierto, será necesario hacer clic en este botón para mostrar los contenidos del CD en la lista.

Expulsar el medio óptico

Expulsa el medio de la unidad seleccionada.

Lista de pistas

Muestra las pistas del CD.

Rango: Inicio/Duración

Si solo quiere importar una sección de una pista, use los campos de **Inicio** y **Duración** para definir un punto inicial y una duración.

Salida: Ubicación

Le permite establecer la ubicación de salida.

Salida: Formato de archivo

Le permite establecer el formato del archivo de salida.

Seleccionar todo

Selecciona todas las pistas de CD de la lista de pistas.

Iniciar

Reproduce la pista de CD seleccionada.

Pestaña Opciones

Recortar silencio

Si se activa esta opción, se elimina el silencio entre las pistas importadas. Solo se elimina el silencio digital, es decir, las muestras con un nivel cero.

Actualizar automáticamente al cambiar el CD

Si esta opción está activada, WaveLab LE comprobará si hay un nuevo CD en la unidad varias veces por segundo. Si se encuentra un nuevo CD, la lista de pistas se actualizará.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importación de CD de audio](#) en la página 209

Importar pistas de CD de audio

Puede importar audio de Cds de audio en proyectos de WaveLab LE.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
 2. Seleccione **Archivo > Importar**.
 3. Haga clic en **CD de audio**.
 4. En el diálogo **Importar CD de audio**, en la sección **Origen**, seleccione la unidad desde la que quiere leer, y especifique la velocidad de lectura.
 5. En la lista de pistas, seleccione las pistas que desea importar.
 6. Opcional: si solo ha seleccionado un archivo, en la sección **Rango**, puede definir valores para **Inicio** y **Duración** si desea importar solo una parte de la pista.
 7. En la sección **Resultado**, haga clic en el icono de carpeta y seleccione la ubicación para el resultado.
También puede arrastrar una o más pistas de CD hasta una pista de montaje de audio.
 8. En la sección **Resultado**, haga clic en el campo de formato del archivo y seleccione un formato para los archivos de audio importados.
 9. Haga clic en **Guardar**.
-

RESULTADO

Las pistas se importan a la ubicación especificada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 209

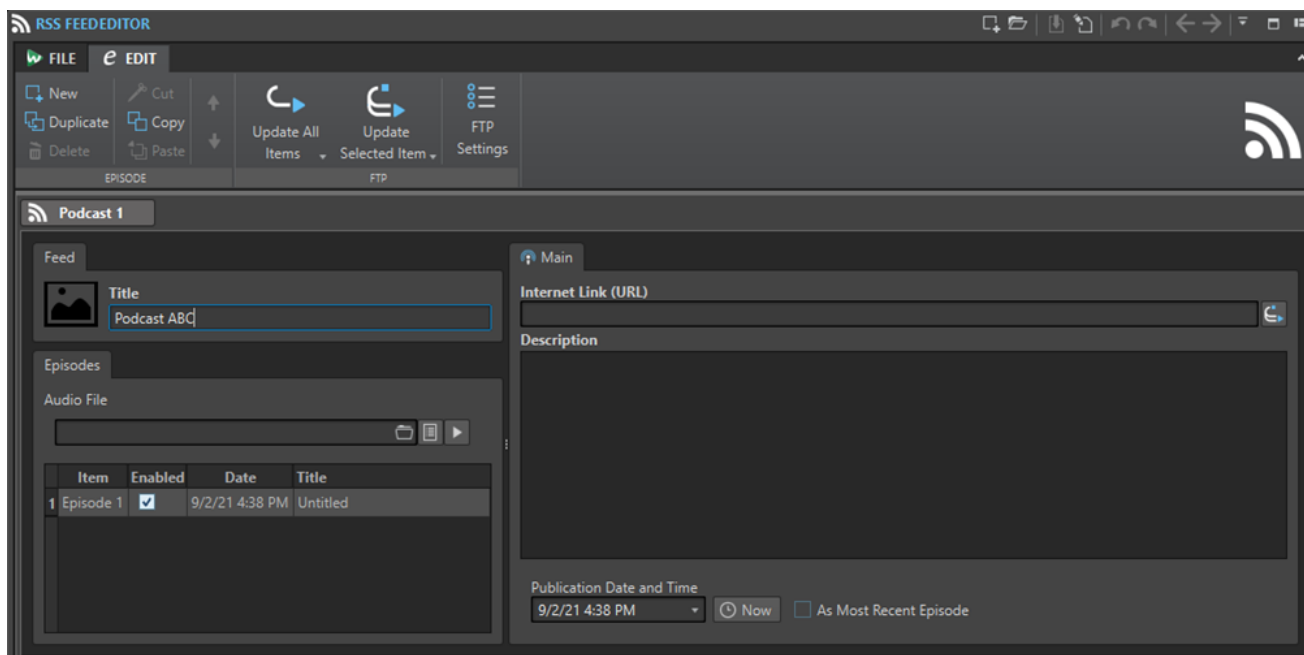
Feed RSS

Los podcasts son un método de distribución de archivos multimedia en Internet que permite la reproducción en dispositivos móviles y ordenadores personales, entre otros. Los Podcasts se distribuyen a través del estándar RSS (Rich Site Summary).

RSS es un estándar de distribución de noticias y otras informaciones a través de internet. Un hilo de noticias RSS envía mensajes cortos sobre un tema específico de un sitio web concreto. Para leer los mensajes, el usuario utiliza un programa que es capaz de monitorizar múltiples hilos a la vez y descargar automáticamente los mensajes nuevos de forma periódica. Se puede utilizar un lector especial de fuentes web (feeds) o un navegador de Internet.

Editor de Feed RSS

El **Editor de Feed RSS** está dividido en varias pestañas. La sección **Feed** y **Episodios** muestra la información del feed o el episodio, en función del elemento que esté seleccionado en la lista que aparece debajo. Es en este espacio donde puede añadir archivos, enlaces de internet o información textual al feed RSS y sus episodios. La sección principal muestra una lista de elementos para el feed básico y todos los episodios incluidos en el feed RSS.



Episodio

En la sección **Episodio**, puede crear, borrar y mover episodios de feed RSS individualmente.

Nuevo

Añade un nuevo episodio sin título.

Duplicar

Añade un nuevo episodio y copia toda la información del episodio existente al nuevo episodio.

Borrar

Borra el episodio seleccionado. También puede excluir un episodio del feed RSS desactivando **Activo**.

Cortar/Copiar/Pegar

Corta, copia y pega el episodio seleccionado.

Mover arriba/Mover abajo

Mueve el episodio seleccionado un puesto hacia arriba o un puesto hacia abajo en la lista. También puede arrastrar y soltar los elementos.

FTP

En la sección **FTP** puede definir dónde se va a subir su feed RSS a través de FTP.

Actualizar todos los elementos

Sube/Actualiza el archivo XML del feed RSS en el servidor FTP. También sube todos los archivos de medios asociados, pero solo si aún no están disponibles en el servidor FTP. Esta es la función más común para subir y actualizar su feed RSS.

Actualizar elemento seleccionado

Sube/Actualiza el archivo XML del feed RSS en el servidor FTP. También sube el archivo de medios del elemento seleccionado en la lista, pero solo si todavía no está disponible en el servidor FTP.

Subir/Reemplazar todos los elementos

Esta opción es como **Actualizar todos los elementos**, pero siempre sube/reemplaza todos los archivos de medios del elemento. Es útil si, por ejemplo, ha cambiado los datos de audio.

Subir/Reemplazar elementos seleccionados

Esta opción es como **Actualizar elemento seleccionado**, pero siempre sube/reemplaza el archivo de medios del elemento seleccionado en la lista. Es útil si, por ejemplo, ha cambiado los datos de audio.

Ajustes de FTP

Abre el diálogo **Ajustes de FTP**, que le permite editar los ajustes del FTP relacionado con este feed RSS.

Feed RSS

En la sección **Feed RSS**, puede comprobar si la publicación del feed RSS se realizó correctamente y especificar las opciones globales del **Editor de Feed RSS**.

Ver feed RSS publicado

Abre el feed RSS (a través de la URL que está especificada en los ajustes de FTP) usando su navegador predeterminado.

Feed

En la pestaña **Feed**, puede especificar un título para su feed RSS.

Episodios

En la pestaña **Episodios**, puede especificar títulos para sus episodios.

Principal

En la pestaña **Principal** puede asignar parámetros a su feed. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un feed o un episodio. Los campos marcados en negrita son obligatorios.

Título

Establece el título del feed, por ejemplo, el tema de su feed RSS.

Descripción

Es un espacio donde puede escribir una descripción más completa del contenido del hilo.

Enlace de internet (URL)

El enlace principal del hilo que el usuario podrá ver. Puede utilizar esta opción para dirigir a los usuarios a un sitio web relacionado con el hilo. Si hace clic en el icono del globo se abrirá la URL especificada en el navegador de Internet predeterminado.

Archivo de audio (disponible solamente para episodios)

Define la ruta del archivo de audio que desea añadir al episodio. El archivo de audio puede ser de cualquier tipo soportado por el lector de medios del navegador utilizado. Un archivo MP3 ofrece la mejor compatibilidad. Haga clic en el icono para que aparezca una lista de los archivos de audio que ya están abiertos en WaveLab LE. Seleccione uno para el episodio.

También puede arrastrar el icono de un archivo de audio de la lista hasta el panel de archivos de audio. Haga clic en el icono de reproducción para abrir el archivo especificado en el reproductor o visor de medios predeterminado del sistema, tanto si desea realizar una vista previa o hacer comprobaciones.

Imagen (disponible solamente para hilos)

De acuerdo con el estándar RSS, esta imagen no puede superar los 144 x 400 píxeles, así que se cambia el tamaño de la imagen automáticamente. Hacer clic en el icono de imagen abre la imagen especificada en el visor de imágenes predeterminado de su sistema.



Icono de imagen

Fecha y hora de publicación

Define la fecha y hora de publicación del hilo o episodio. Si hace clic en **Ahora** se transfiere la fecha y hora actual del sistema.

Como episodio más reciente (disponible solamente para hilos)

Si esta opción está activada, se utilizará automáticamente la fecha y la hora del episodio más reciente.

Crear un Feed RSS

Hay varias formas de crear un nuevo feed RSS o episodio.

- Para crear un nuevo feed RSS, seleccione **Archivo > Nuevo** y haga clic en **Crear feed RSS**.
- Para añadir un nuevo episodio sin título a un feed RSS, en el **Editor de feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Nuevo**.
- Para añadir un archivo de audio al episodio seleccionado, seleccione la pestaña **Principal**, haga clic en el campo **Archivo de audio**, y seleccione **Seleccionar archivo usando selector**

estándar. Seleccione el archivo de audio en Explorador de archivos/Finder de macOS y haga clic en **Abrir**.

También puede arrastrar un archivo de audio desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta el campo **Archivo de audio**.

- Para duplicar el episodio seleccionado, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Duplicar**. De esta forma, se añade un nuevo episodio y se copia toda la información del episodio existente al nuevo episodio.

Configurar los datos de FTP para la publicación de un Feed RSS

Para poder subir un feed RSS en el servidor FTP, primero debe introducir los detalles del servidor FTP.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **FTP**, haga clic en **Ajustes de FTP**.
3. En el diálogo **Ajustes de FTP**, introduzca los siguientes detalles:
 - Los datos de inicio de sesión del servidor FTP.
 - La ruta relativa y el nombre del archivo del feed (extensión `.xml`).
 - La dirección de su sitio web, en la que debe incluir la ruta del hilo.
4. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

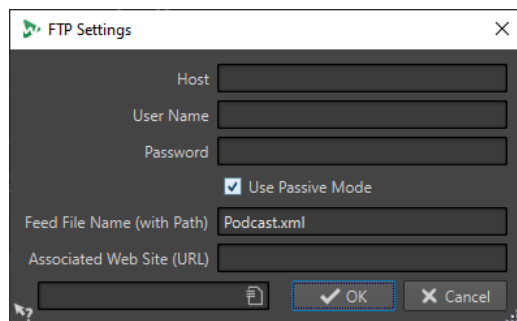
[Editor de Feed RSS](#) en la página 212

[Diálogo Ajustes de FTP](#) en la página 215

Diálogo Ajustes de FTP

En el diálogo **Ajustes de FTP**, puede gestionar toda la información necesaria para el proceso de subida del feed RSS.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de FTP**, abra el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ajustes de FTP**.



Host

El nombre de host o la dirección IP del servidor FTP.

Usuario

El nombre de inicio de sesión del servidor FTP.

Contraseña

La contraseña para el nombre de usuario.

Usar Modo Pasivo

Mantenga esta opción activada y cámbiela únicamente si experimenta problemas con la conexión FTP.

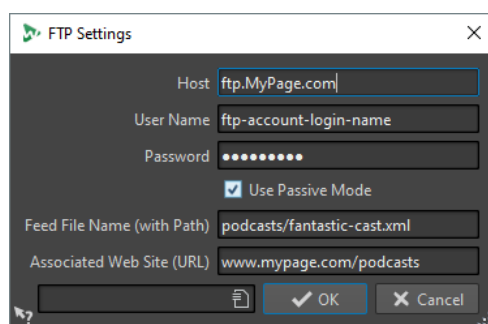
Nombre del archivo de hilo (con ruta)

El nombre de archivo del RSS visible en el servidor FTP (con la extensión .xml), con su respectiva ruta relativa. Tanto el nombre como la ruta aparecerán en la dirección de internet pública y final del feed RSS, así que evite nombres largos.

Sitio web asociado (URL)

La dirección de su sitio web, en la que debe incluir la ruta del hilo.

Ejemplos de ajustes de FTP



- Su dirección de host del FTP es «ftp.MyPage.com», su dirección de su sitio web público es «www.MyPage.com».
- El nombre de archivo de fuente es «podcasts/fantastic-cast.xml», el ajuste del sitio web asociado es «www.MyPage.com/podcasts».
- Los archivos de medios del feed RSS se subirán en el servidor FTP ubicado en «ftp.MyPage.com/podcasts».
- Se podrá encontrar el archivo del feed RSS que se distribuirá en la dirección «www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml».

Cada feed RSS guarda toda la información de su sitio FTP. También es posible guardar y recuperar valores predefinidos para el sitio FTP mediante las funciones **predefinidas** que disponibles en la parte inferior del diálogo.

Publicar Feeds RSS

Puede subir un feed RSS a su servidor FTP directamente desde WaveLab LE.

PRERREQUISITO

Configurar los ajustes de FTP en WaveLab LE.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **FTP**, seleccione una de las siguientes opciones:
 - Actualizar todos los elementos
 - Actualizar elemento seleccionado

- Subir/Reemplazar todos los elementos
 - Subir/Reemplazar elementos seleccionados
3. En el diálogo **Ajustes de FTP**, compruebe que los ajustes del FTP sean correctos, y haga clic en **Aceptar**.
-

RESULTADO

El feed RSS se subirá al sitio FTP.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de Feed RSS](#) en la página 212

[Configurar los datos de FTP para la publicación de un Feed RSS](#) en la página 215

Comprobar si la publicación del Feed RSS se realizó correctamente

Tras crear y publicar un feed RSS, puede comprobar que se haya subido correctamente.

- Para abrir su navegador de internet predeterminado y recibir el feed RSS que haya acabado de publicar en internet, abra el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ver feed RSS publicado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de Feed RSS](#) en la página 212

Personalizar

Por personalizar se entiende efectuar una serie de ajustes para que el programa funcione y tenga el aspecto que desea el usuario.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje](#) en la página 218

[Personalizar atajos](#) en la página 220

[Organización de plug-ins](#) en la página 224

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 226

Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje

Puede configurar la ventana de onda/montaje ajustando colores de formas de onda, de fondo, de líneas de cursores, etc., y cambiar el aspecto de la regla y otros detalles de la ventana.

La personalización puede efectuarse de las formas siguientes:

- Cambiando el estilo predeterminado.
- Asignando estilos diferentes según unas determinadas condiciones. Por ejemplo, un tipo de archivo específico o un nombre de archivo específico.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignación de colores en la ventana de la onda o del montaje](#) en la página 218

[Asignación de colores personalizados según las condiciones](#) en la página 219

Asignación de colores en la ventana de la onda o del montaje

PROCEDIMIENTO

1. Dependiendo de si quiere personalizar los colores de la ventana de onda o de la ventana de montaje, haga uno de lo siguiente:
 - Para la ventana de onda, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
 - Para la ventana de montaje, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
 2. Seleccione la parte que quiera colorear desde la lista de **Partes**.
 3. Especifique un color mediante el selector de color o los campos de RGB.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje](#) en la página 218

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 232

[Pestaña Estilo \(Preferencias de montajes de audio\)](#) en la página 235

[Copiar ajustes de color](#) en la página 219

Asignación de colores personalizados según las condiciones

Puede aplicar diferentes esquemas de colores automáticamente a diferentes clips, según sus nombres o las propiedades de sus archivos de audio.

IMPORTANTE

Si redefine colores, intente no seleccionar colores que hagan desaparecer a otros elementos.

PROCEDIMIENTO

1. Según si va a personalizar los colores de la ventana de la onda o la del montaje, lleve a cabo una de estas acciones:
 - Para la ventana de onda, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
 - Para la ventana de montaje, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
 2. Haga uno de lo siguiente:
 - En las **Preferencias de archivos de audio**, seleccione una de las opciones **Condicional** desde el menú emergente arriba del diálogo.
 - En las **Preferencias de montaje de audio**, en la lista de **Partes**, seleccione una de las entradas de **Personalizado**.
 3. Especifique un color mediante el selector de color o los campos de RGB.
 4. En la sección **Este estilo se usa si se dan estas condiciones**, indique las condiciones.
 5. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje](#) en la página 218

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 232

[Pestaña Estilo \(Preferencias de montajes de audio\)](#) en la página 235

[Copiar ajustes de color](#) en la página 219

Copiar ajustes de color

Al hacer ajustes de color para la ventana de onda, puede copiar los ajustes de color de una parte o todas las partes de un esquema de color personalizado.

PRERREQUISITO

Puede asignar colores personalizados a la ventana de onda y a la ventana de montaje en la pestaña **Estilo** de las **Preferencias de archivos de audio** y de las **Preferencias de montajes de audio**.

POSIBILIDADES

- Para copiar un ajuste de color, seleccione la parte de la cual desea copiar el color y seleccione **Copiar color**. A continuación, seleccione la parte en la que desea copiar el color y seleccione **Pegar**.
 - Para copiar todos los ajustes de color de un ajuste de color personalizado, arrastre el nombre de un ajuste de color personalizado a otro nombre de color personalizado; a continuación, haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje](#) en la página 218

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 232

[Pestaña Estilo \(Preferencias de montajes de audio\)](#) en la página 235

Personalizar atajos

En WaveLab LE es posible controlar numerosas funciones mediante atajos para agilizar el flujo de trabajo. Puede crear atajos y editar los ya existentes.

La mayoría de los atajos se limitan a un editor específico, lo que significa que puede volver a usar la misma combinación de atajos en editores diferentes. La excepción es la **Sección Master**, cuyos atajos son globales en toda la aplicación.

Los atajos de las secciones **Navegación (teclado numérico)** y **Vista y navegación** de la pestaña **Atajos** están dedicadas a la navegación por WaveLab LE.

Los atajos que no pueden editarse aparecen atenuados. Los atajos creados aparecen de color azul en el editor.

Puede crear un atajo especificando una secuencia de hasta cuatro teclas, que deben pulsarse en un orden específico para invocar la operación.

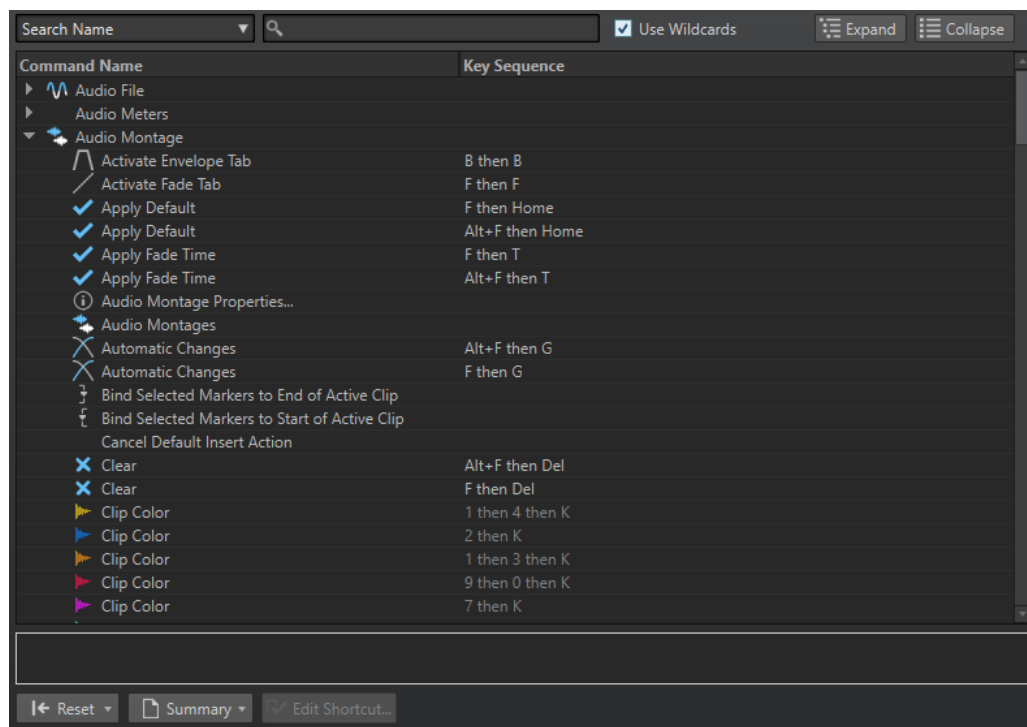
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 220

Pestaña Atajos (Preferencias)

Esta pestaña le permite personalizar sus propios atajos de WaveLab LE. Muestra una lista de los atajos asignados a comandos y opciones de menús de WaveLab LE.

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



Menú emergente **Buscar**

Le permite seleccionar la parte de la lista de comandos en la que se realizará la búsqueda.

Campo de búsqueda

Le permite buscar un comando.

Usar comodines

Si esta opción está activada, se pueden usar los caracteres comodín «*» y «?».

«*» sustituye a cero o más caracteres, y «?» a un solo carácter.

Por ejemplo, si **Buscar atajo de teclado** está seleccionado, teclee «*» para mostrar todos los comandos que ya están asociados a un atajo.

Expandir/Plegar

Expande o pliega el árbol de carpetas.

Lista de comandos

Muestra todos los comandos y sus atajos. La sección por debajo de la lista de comandos muestra información adicional del comando seleccionado.

Reinicializar

Restablece los comandos a los ajustes de fábrica.

Sumario

Abre un menú desde el que puede generar una lista de todos los comandos y sus atajos, ya sea en formato HTML o para imprimir.

Editar atajo

Abre el diálogo **Definiciones de atajos** en el que puede editar los atajos del comando seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar atajos](#) en la página 220

[Editar atajos](#) en la página 221

Editar atajos

Puede ver la lista de todos los atajos en la pestaña **Atajos**, y editar y definir atajos en el diálogo **Definiciones de atajos**.

La pestaña **Atajos** ofrece un conjunto de comandos diferente para cada menú o diálogo.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**. Esto abre el diálogo **Definiciones de atajos**.
- Puede definir un atajo de teclado por comando. Cada atajo puede ser una secuencia de hasta cuatro pulsaciones de tecla.
- Para reinicializar algunos o todos los tipos de atajos a sus valores de fábrica, use el botón **Reinicializar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

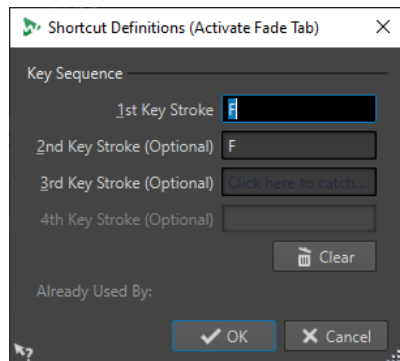
[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 220

[Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 222

Diálogo de Definiciones de atajos

Este diálogo permite definir los atajos personalizados de una determinada función.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**.



Secuencia de teclas

1a tecla

Le permite seleccionar la primera tecla de una secuencia que puede consistir en hasta cuatro teclas. Ponga el foco en el campo de tecla; a continuación, pulse la combinación de teclas. Si no se visualiza nada, es que una tecla no está permitida en este contexto.

2a/3a/4a tecla (opcional)

Le permite seleccionar teclas adicionales que deben usarse para ejecutar el comando. El comando solo se ejecutará si se da este evento de tecla después de la primera/segunda/tercera.

Borrar

Elimina todos los campos de evento de teclado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar atajos](#) en la página 221

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 220

Definir secuencias de teclas

Puede definir secuencias de teclas para un teclado.

En un Mac, los comandos de los menús principales deben consistir en una sola tecla.

Al utilizar comandos con varias teclas, asegúrese de que los comandos no interfieran entre sí. Por ejemplo, si tiene un atajo **Mayús - L, M** y define otro como **Mayús - L**, este segundo atajo no tiene ningún efecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.
2. En la lista de comandos, seleccione el comando para el que desea definir una secuencia de teclas, y haga clic en **Editar atajo**, o bien haga doble clic en la columna **Secuencia de teclas** del comando correspondiente.
3. En el diálogo **Definiciones de atajos**, haga clic en los campos de **Tecla** y pulse los botones que desee utilizar como secuencia de teclas.

4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Al pulsar las teclas o los botones especificados en el diálogo, se efectúa la operación correspondiente. Las teclas deben pulsarse una detrás de otra.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Dispositivos remotos](#) en la página 16

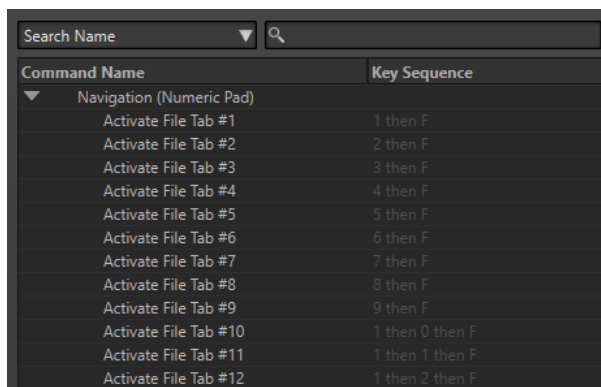
[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 220

[Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 222

Comandos de teclado indexados

Los comandos de teclado indexados le permiten ir rápidamente a ubicaciones específicas de su proyecto, por ejemplo, a un marcador específica o ranura de la **Sección Master**.

Los comandos de teclado indexados disponibles se listan en la pestaña **Atajos**, en la sección **Navegación (teclado numérico)**.



Command Name	Key Sequence
Navigation (Numeric Pad)	
Activate File Tab #1	1 then F
Activate File Tab #2	2 then F
Activate File Tab #3	3 then F
Activate File Tab #4	4 then F
Activate File Tab #5	5 then F
Activate File Tab #6	6 then F
Activate File Tab #7	7 then F
Activate File Tab #8	8 then F
Activate File Tab #9	9 then F
Activate File Tab #10	1 then 0 then F
Activate File Tab #11	1 then 1 then F
Activate File Tab #12	1 then 2 then F

- Para disparar un comando de teclado indexado, teclee el número del elemento al que quiere saltar y pulse la tecla correspondiente en su teclado.

EJEMPLO

Si quiere saltar al quinto marcador en su ventana de archivo, pulse **5** en su teclado numérico y luego pulse **M**.

Si quiere saltar a la décima pestaña de archivo, pulse **1**, después **0** en su teclado numérico y luego pulse **F**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 220

Generar una lista con todos los atajos

Puede generar un archivo HTML o imprimir una lista con todos los atajos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.
2. Haga clic en **Sumario** y seleccione una de las opciones siguientes:

- Para abrir el diálogo **Vista previa de impresión**, desde el cual puede imprimir la lista con todos los comandos, seleccione **Vista previa de impresión**. Para que esté disponible **Vista previa de impresión**, es necesario que haya una impresora conectada.
 - Para abrir la lista con todos los atajos en un formato de archivo HTML en el navegador estándar, seleccione **Informe HTML**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 220

Organización de plug-ins

WaveLab LE viene con varios plug-ins. Puede excluir plug-ins para que no se abran en WaveLab LE y añadir plug-ins adicionales.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 225

[Añadir más plug-ins VST](#) en la página 224

[Excluir plug-ins](#) en la página 224

Añadir más plug-ins VST

Puede especificar carpetas en las que se puedan encontrar más plug-ins VST. Es útil en caso de usar plug-ins de terceros que no tiene intención de guardar en la carpeta de VST estándar.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
 2. En la sección **Carpetas de plug-ins VST adicionales** (específicas para WaveLab LE), haga clic en el icono de carpeta y acceda a la carpeta que contiene los plug-ins VST que tiene intención de añadir.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 225

Excluir plug-ins

Puede especificar una lista de los plug-ins que WaveLab LE no abre.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
 2. En la sección **No cargar los siguientes plug-ins**, escriba el nombre del plug-in que no quiere abrir:
 - Escriba el nombre exacto del archivo, sin la ruta ni la extensión del archivo.
 - Introduzca un nombre por línea.
 - Si coloca un «*» antes del nombre, se omite cualquier plug-in que contenga el nombre.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 225

Pestaña Plug-ins (Preferencias)

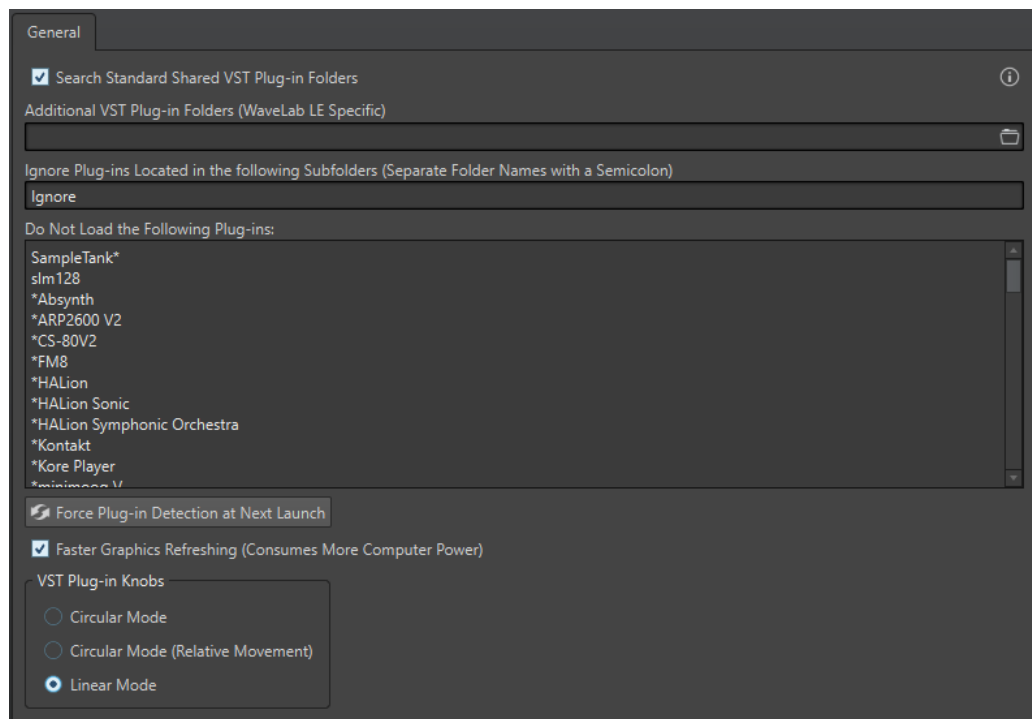
En esta pestaña puede acceder a una cantidad considerable de opciones para gestionar los plug-ins VST.

Puede especificar la ubicación en la que WaveLab LE debe buscar los plug-ins VST y los que debe omitir. También le permite elegir el modo en que sus controles de plug-ins VST responden a las acciones del ratón, así como la frecuencia de actualización de los gráficos.

Si usa su propia estructura de archivos para organizar y guardar plug-ins VST, este diálogo le permite obtener control total sobre qué plug-ins se cargan y cuáles se ignoran. Esto es útil si quiere desactivar un plug-in en particular, o si quiere ignorar plug-ins que nunca quiera usar con WaveLab LE.

- Para abrir las **Preferencias de plug-ins**, seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.

Pestaña General

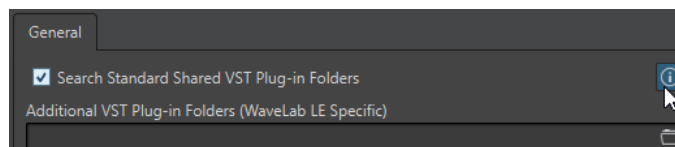


Buscar carpetas compartidas estándar de plug-ins VST

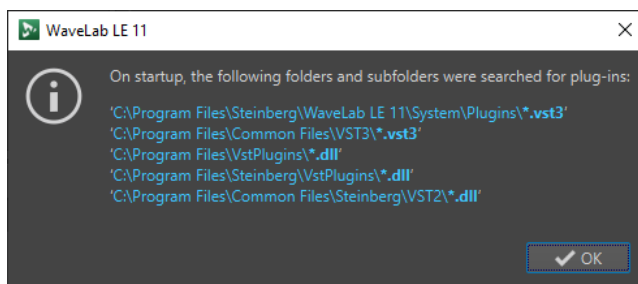
Si esta opción está activada, WaveLab LE busca plug-ins VST en las carpetas predeterminadas de plug-ins VST.

Información sobre las carpetas buscadas

Haga clic en el icono ⓘ para ver en qué carpetas WaveLab LE buscó plug-ins cuando arrancó.



Si no puede encontrar un plug-in en WaveLab LE, esto le ayuda a determinar, por ejemplo, si ha especificado la carpeta correcta.



Carpetas de plug-ins VST adicionales (específicas para WaveLab LE)

Permite especificar carpetas adicionales en las que se puedan encontrar plug-ins VST.

Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas (nombres de carpetas separados con un punto y coma)

Le permite especificar nombres de carpetas que WaveLab LE omita al buscar plug-ins VST.

No cargar los siguientes plug-ins

Puede especificar plug-ins que WaveLab LE no abra. Escriba el nombre de los archivos sin la ruta ni la extensión del archivo. Escriba cada plug-in en una línea.

Si coloca un asterisco (*) antes del nombre, se ignora cualquier plug-in que contenga el nombre.

Forzar detección de plug-ins en el próximo arranque

Analiza los plug-ins la próxima vez que arranca WaveLab LE. Para reducir el tiempo de inicio de WaveLab LE, los plug-ins no se analizan cada vez que se inicia WaveLab LE. Ahora bien, WaveLab LE mantiene una lista de los plug-ins y la actualiza automáticamente cada vez que se detecta un cambio de fecha o tamaño.

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

Si esta opción está activada, WaveLab LE no comprueba si las propiedades de los plug-ins actualizados han cambiado. Si tiene plug-ins que se actualizan a menudo, esta opción acelera el arranque de WaveLab LE.

Sin embargo, algunos fabricantes combinan múltiples plug-ins dentro de un archivo individual. Si tiene conocimiento de que el fabricante añadió algunos plug-ins pero no aparecen en WaveLab LE, desactive esta opción y reinicie WaveLab LE. Después puede activar esta opción de nuevo.

Refresco más rápido de gráficos (consume más potencia del ordenador)

Refresca los gráficos de plug-ins VST con mayor rapidez.

Diales de plug-ins VST

Le permite ajustar el modo de usar diales para plug-ins. Las opciones disponibles son **Modo circular**, **Modo circular (movimiento relativo)** y **Modo lineal**.

Touch Bar (solo macOS)

La Touch Bar, en la parte superior de su teclado, le da atajos a las funciones de WaveLab LE. La Touch Bar cambia automáticamente según donde esté en WaveLab LE y le ofrece un subconjunto de las opciones disponibles. Puede personalizar la Touch Bar según sus necesidades.

NOTA

La Touch Bar solo está disponible en algunos productos Apple.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar la Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 227

Personalizar la Touch Bar (solo macOS)

Puede personalizar la Touch Bar en la ventana de personalización de la Touch Bar.

POSIBILIDADES

- Para abrir la ventana de personalización de la Touch Bar, seleccione **WaveLab LE 11 > Personalizar Touch Bar**.
 - Para añadir una opción a la Touch Bar, use su cursor para arrastrar sus opciones favoritas desde la ventana de personalización hasta dentro de la Touch Bar.
Cuando haya acabado toque **Hecho** en la Touch Bar o haga clic en **Hecho** en la pantalla.
 - Para reorganizar opciones dentro de la Touch Bar, arrástrelas hacia la izquierda o hacia la derecha.
 - Para eliminar opciones de la Touch Bar, arrástrelas hacia arriba y fuera de la Touch Bar.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 226

Configurar WaveLab LE

Puede configurar WaveLab LE según sus necesidades.

NOTA

Los ajustes que hace en las preferencias se aplican cuando cambia a otra ventana de WaveLab LE.

Preferencias globales

Las **Preferencias globales** son preferencias que se aplican en todo WaveLab LE. Antes de empezar a trabajar con WaveLab LE se le recomienda editar estas preferencias según sus necesidades.

- Para abrir las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña General \(Preferencias globales\)](#) en la página 228

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 228

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 229

[Pestaña Opciones \(Preferencias globales\)](#) en la página 230

Pestaña General (Preferencias globales)

En esta pestaña puede cambiar el idioma de la interfaz de usuario. Para que los cambios tengan efecto, tiene que reiniciar el programa.

- Para abrir la pestaña **General** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **General**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 228

Pestaña Visualización (Preferencias globales)

En esta pestaña puede cambiar diversos aspectos de la interfaz de usuario que se aplican en toda la aplicación. Estas opciones proporcionan información y funciones de usabilidad que también pueden desactivarse para simplificar la interfaz.

- Para abrir la pestaña **Visualización** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Visualización**.

Estilo

Tema

Le permite cambiar entre los esquemas de colores de WaveLab LE.

Opciones misceláneas

Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI) (solo Windows)

Si esta opción está activada y su monitor soporta alta resolución, WaveLab LE se muestra en alta resolución. Si su monitor no soporta alta resolución, esta opción se ignorará.

NOTA

Las ventanas de plug-ins no se muestran en alta resolución. Si las ventanas de plug-ins se ven demasiado pequeñas, desactive **Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI)**.

Restringir la escala a múltiplos de 100

Si esta opción está activada, solo se soportan factores de escala múltiples de 100. Por ejemplo, si usa un factor de escala del 150 %, en WaveLab LE, la escala utilizada es del 200 %.

Si esta opción está desactivada, son posibles proporciones intermedias como 150 %.

Usar el selector de archivos del sistema para abrir archivos

Si esta opción está activada, el selector de archivo estándar se abre cuando selecciona **Guardar como**.

Abrir el selector de archivos rápido al guardar archivos

Si esta opción está activada y guarda un archivo a través del atajo para guardar, se abre un diálogo en lugar de la pestaña **Archivo**.

Ocultar pestañas no usadas de la cinta

Si esta opción está activada, las pestañas no usadas de la cinta se ocultan.

Mostrar el logo de WaveLab LE al inicio

Determina si se muestra el logo de WaveLab LE durante el inicio.

Mostrar descripciones emergentes (tooltips)

Si se activa esta opción, se muestran tooltips cuando mueve el cursor del ratón sobre marcadores o botones de la barra de comandos.

Ocultar ventanas de nivel superior cuando la aplicación no esté activa (solo Windows)

Cuando esta opción está activada, todas las ventanas flotantes se ocultarán automáticamente cuando se active otra aplicación. Si esta opción está desactivada, las ventanas flotantes permanecen por encima de las ventanas de otras aplicaciones.

Historial

Número máximo de elementos en menús de archivos recientes

Establece el número máximo de archivos que se muestran en los menús de archivos recientes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 228

Pestaña Audio (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite cambiar preferencias de audio como la precisión de procesado.

- Para abrir la pestaña **Audio** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Audio**.

Precisión de procesado

Procesado de plug-in le permite seleccionar la precisión de procesado de los plug-ins.

- Si selecciona **64 bit flotantes** y un plug-in es capaz de procesar muestras de 64 bits, el procesado se realiza en 64 bits sin pérdida.
Si un plug-in solo es capaz de manejar muestras de 32 bits, WaveLab LE convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de enviarlas al plug-in. Después de que se complete el procesado del plug-in, WaveLab LE convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.
- Si selecciona **32 bit flotantes**, WaveLab LE convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de enviarlas al plug-in. Después de que se complete el procesado del plug-in, WaveLab LE convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.

En los menús de plug-ins, los indicadores de «32F» y «64F» al lado del nombre del plug-in indican si un plug-in es capaz de trabajar con 32 bits flotantes o 64 bits flotantes.

NOTA

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

Archivos temporales le permite seleccionar la precisión de archivos temporales que WaveLab LE crea al procesar audio.

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

NOTA

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 54

[Preferencias globales](#) en la página 228

Pestaña Opciones (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite restablecer las ventanas de mensajes predeterminados.

- Para abrir la pestaña **Opciones** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Opciones**.

Reinicializar respuestas por defecto

Este botón reinicia todas las opciones de ventanas de mensajes a su configuración predeterminada. Por ejemplo, se desactivan todas las opciones **No volver a mostrar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 228

Preferencias de archivos de audio

Este diálogo le permite definir ajustes de edición en el **Editor de audio**. Sin embargo, estos ajustes también afectan otras partes de WaveLab LE. Se pueden elegir opciones predeterminadas de edición y reproducción, ajustar la apariencia visual de las formas de onda y determinar cómo funciona WaveLab LE con archivos de audio y de picos.

- Para abrir la pestaña **Preferencias de archivos de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Edición \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 231

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 232

Pestaña Edición (Preferencias de archivos de audio)

Visualización

Mostrar vista global al abrir nuevos archivos de audio

Si esta opción está activada y abre un archivo de audio, se mostrará también una vista general. Si esta opción está desactivada, solo se mostrará la vista principal.

Vista general: indicador de rango pasivo también cubre la forma de onda

Cuando se activa esta opción, el indicador de rango mostrado en la regla de tiempo de la vista general también cubre el área de la forma de onda. A diferencia del indicador de la regla de tiempo, el indicador de rango es pasivo y no se puede modificar.

Emulación de forma de onda analógica al hacer zoom a nivel de muestras

Si esta opción está activada y se hace zoom en la forma de onda a nivel de muestra en la línea de tiempo, se muestra una emulación analógica de la forma de onda.

Zoom automático para vistas globales

Si esta opción está activada y abre un archivo de audio, el zoom de la vista general mostrará todo el archivo.

Mostrar extensiones de archivos en pestañas

Si esta opción está activada, las pestañas mostrarán los nombres de archivos con sus extensiones. Por ejemplo, «piano.mp3» en lugar de «piano».

Número de segundos a visualizar al abrir

Le permite especificar el rango de tiempo a mostrar al abrir un archivo de audio por primera vez. WaveLab LE convierte este rango de tiempo al factor de zoom adecuado.

Archivo de audio entero

Si esto está activado, el zoom horizontal se establecerá para visualizar todo el archivo.

Edición

Procesar archivo entero si no hay selección

Si esta opción está activada y se aplica un proceso a un archivo de audio, se procesa todo el archivo si no hay ningún audio seleccionado. En la misma situación, si la opción está desactivada, saldrá un aviso.

Permitir deshacer ediciones después de guardar

Si esta opción está activada, puede deshacer las ediciones después de haber guardado el archivo. Puede desactivar esta opción si quiere usar menos espacio de disco o si quiere eliminar todos los archivos temporales al guardar el archivo.

Lectura de escaneo

Solo con herramienta Reproducción

Si esta opción está activada, esta función solo funciona si se usa la **Herramienta de reproducción**.

Sensibilidad

Le permite establecer la duración del micro bucle de audio que se ejecuta al mover el puntero del ratón sobre la regla de tiempo.

Ajustar selección a cruce por cero

No ajustar en factores de zoom altos

Si se activa, el ajuste no ocurrirá si la forma de onda se muestra con un factor de zoom alto.

Rango de exploración

Le permite definir lo lejos que WaveLab LE busca un punto de cruce por cero hacia la izquierda y la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 231

[Lectura de escaneo](#) en la página 75

Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio)

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para partes de la ventana de la onda.

Tema

Aquí puede seleccionar el estilo predeterminado y estilos condicionales.

Partes

Muestra las partes que se pueden colorear. Haga clic en una parte para editar su color.

Ocultar (solo disponible para partes específicas)

Ocultar la parte seleccionada.

Línea punteada (solo disponible para partes específicas)

Cambia la línea continua por una punteada.

Transparencia (solo disponible para partes específicas)

Le permite editar el grado de transparencia del elemento seleccionado.

Tamaño del elemento (solo disponible para partes específicas)

Le permite editar el tamaño del elemento seleccionado.

Cambiar ambos canales si es posible

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de un archivo estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un archivo se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

Atenuar cursor de reproducción para canales enmudecidos

Si esta opción está activada, la parte del cursor de reproducción que se solapa con los canales de audio enmudecidos es transparente.

Cambiar vista principal y vista general

Le permite crear ajustes de color separados para la vista principal y la general. Si se activa esta opción, los ajustes de la vista principal se reflejarán automáticamente en la general y viceversa.

Selector de color

Le permite elegir el color de la parte seleccionada. Haga clic en el círculo que rodea el triángulo para seleccionar el Color. Haga clic en el triángulo para ajustar la saturación y luminosidad.

Rojo/Verde/Azul

Le permite especificar los componentes rojo (R), verde (G) y azul (B) del espectro de color RGB.

Copiar color

Copia el color actual al portapapeles.

Pegar

Pega el color desde el portapapeles.

Este estilo se usa si se aplican estas condiciones

Estas opciones le permiten definir las condiciones en las que se aplicará un estilo de color específico.

Extensión de archivo es cualquiera de

Si está activada, el estilo de color se aplica a archivos con la extensión especificada. Separe las extensiones con un carácter «;».

Nombre contiene alguna de estas palabras clave

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos cuyo nombre contiene palabras clave específicas. Separe las palabras clave con un carácter «;».

Frecuencia de muestreo en rango

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen una frecuencia de muestreo dentro del rango especificado.

La profundidad de bits está en el rango

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen una profundidad de bits dentro del rango especificado.

El número de canales es

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen la cantidad especificada de canales.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 231

[Colorear elementos del editor de audio](#) en la página 233

Colorear elementos del editor de audio

Puede asignar colores personalizados a varios elementos del **Editor de audio**. Según qué elemento seleccione, se pueden configurar ajustes adicionales de, por ejemplo, transparencia, aspecto o si una línea es punteada o continua.

Canal izquierdo/Canal derecho

Forma de onda

El color de la forma de onda.

Forma de onda (seleccionada)

El color de la parte seleccionada de la forma de onda.

Borde forma de onda

El color del borde de la forma de onda.

Borde forma de onda (seleccionada)

El color del borde de la parte seleccionada de la forma de onda.

Fondo superior

El color de la parte superior del fondo.

Fondo superior (seleccionado)

El color de la parte seleccionada del fondo superior.

Fondo inferior

El color de la parte inferior del fondo.

Fondo inferior (seleccionado)

El color de la parte seleccionada del fondo inferior.

Eje principal forma de onda

El color y estilo del eje principal de la forma de onda.

Eje 50% de la forma de onda

El color y estilo del eje 50% de la forma de onda.

Elementos de forma de onda

Separador de canales

El color de la línea separadora de canales.

Cursor (editar)

El color del cursor de edición, su ancho y transparencia.

Cursor (edición, sin foco)

El color del cursor de edición para un archivo que no tiene foco.

Cursor (reproducir)

El color del cursor durante la reproducción.

Indicación de pre-roll y post-roll

El color de la indicación de pre-roll y post-roll.

Línea de marcador

El color de las líneas de marcador y la transparencia opcional.

Línea de indicador de edición

El color de la línea de indicador de edición.

Cabeza de indicador de edición

El color de la cabeza de indicador de edición.

Indicador de final de archivo

El color del indicador del final del archivo.

Estilo de la regla de tiempo

El color y estilo de la regla de tiempo.

Fuente de la regla de tiempo

El color y tamaño de la fuente de la regla de tiempo.

Estilo de la regla de nivel

El color, el estilo y la transparencia de la regla de nivel.

Fuente de la regla de nivel

El color y tamaño de la fuente de la regla de nivel.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 231

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 232

Preferencias de montajes de audio

Este diálogo le permite configurar parámetros generales para todos los montajes de audio o solo para el montaje de audio activo.

- Para abrir la pestaña **Preferencias de montaje de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Estilo \(Preferencias de montajes de audio\)](#) en la página 235

Pestaña Estilo (Preferencias de montajes de audio)

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para clips y partes de clips en la ventana de montaje.

Tema

Le permite cambiar entre los esquemas de colores de WaveLab LE.

Partes

Muestra las partes que se pueden colorear. Haga clic en una parte para editar su color.

Casilla verificación

Le permite seleccionar múltiples partes para colorear varias partes al mismo tiempo.

Deshacer

Deshace el último cambio. Esta acción también es posible después de guardar el archivo.

Rehacer

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos. Esta acción también es posible después de guardar el archivo.

Ocultar

Ocultar la parte seleccionada.

Cambiar ambos canales si es posible

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de clips estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un clip se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

Atenuar cursor de reproducción para pistas enmudecidas

Si esta opción está activada, la parte del cursor de reproducción que se solapa con las pistas enmudecidas es transparente.

Selector de color

Le permite elegir el color de la parte seleccionada. Haga clic en el círculo que rodea el triángulo para seleccionar el Color. Haga clic en el triángulo para ajustar la saturación el brillo.

Rojo/Verde/Azul

Le permite especificar los componentes rojo (R), verde (G) y azul (B) del espectro de color RGB.

Copiar color

Copia el color actual al portapapeles.

Pegar

Pega el color desde el portapapeles.

Este estilo se usa si se aplican estas condiciones

Estas opciones le permiten definir las condiciones en las que se aplicará un estilo de color específico.

Extensión de archivo es cualquiera de

Si está activada, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia a un archivo con la extensión especificada. Separe las extensiones con un carácter «;».

Nombre contiene alguna de estas palabras clave

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a clips cuyos nombres contengan palabras clave específicas. Separe las palabras clave con un carácter «;».

Frecuencia de muestreo en rango

Si se activa esta opción, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia a un archivo que tenga una frecuencia de muestreo dentro del rango especificado.

La profundidad de bits está en el rango

Si se activa esta opción, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia un archivo que tenga una profundidad de bits dentro del rango especificado.

El número de canales es

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a clips que tienen la cantidad especificada de canales.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de montajes de audio](#) en la página 235

[Colorear elementos del montaje de audio](#) en la página 236

Colorear elementos del montaje de audio

Puede asignar colores personalizados a varios elementos de la ventana del montaje.

Colores del Clip

Están disponibles los tipos de clip siguientes:

Región con fundido cruzado

Permite definir el color de fondo para secciones superpuestas de clips.

Por defecto

Los colores predeterminados, usados en clips en los que no ha seleccionado ningún color específico.

Bloqueado

Los colores usados para los clips completamente bloqueados.

Silenciado

Los colores usados para los clips enmudecidos.

Personalizado

Estas opciones corresponden a los elementos de los submenús de color. Puede establecer condiciones en la sección **Este estilo se usa si se dan estas condiciones** en las que éstos se deberían aplicar automáticamente.

Están disponibles los elementos de color siguientes:

Fondo superior/Fondo inferior

Los colores de fondo del clip. Los fondos de visualización resultantes son fundidos de gradiente de los colores superiores a los inferiores.

Forma de onda (normal/seleccionado)

El color de forma de onda de clips seleccionados y no seleccionados.

Borde forma de onda (normal/seleccionado)

El color del borde de forma de onda de clips seleccionados y no seleccionados.

Borde

Los bordes izquierdo y derecho del clip.

Extremo (seleccionado)

Los bordes izquierdo y derecho de un clip seleccionado.

Eje (nivel cero)

El color de la línea punteada horizontal en medio de un clip que indica el nivel cero.

Eje (nivel medio)

El color de las líneas punteadas horizontales en medio de un clip que indica un nivel del 50%.

Separador de canal (clip estéreo)

La línea que divide los dos lados de un clip estéreo.

Nombre del clip

La etiqueta de nombre del clip.

Nombre del clip activo

La etiqueta de nombre del clip activo.

Fondo del nombre del clip activo

La etiqueta de nombre del fondo del clip activo.

Misceláneo

Fondo superior/Fondo inferior

Los colores de fondo de la vista de pistas de las áreas sin un clip.

Fondo (rango seleccionado) arriba/abajo

Define los colores de fondo en rangos seleccionados.

Cursor (editar)/Cursor (editar, sin foco)/Cursor (reproducir)

El color del cursor correspondiente.

Línea de marcador

El color de las líneas de marcador en el montaje de audio.

Línea de punto de cue/Línea de punto de cue de final

El color de las líneas de punto de cue punteadas y de las líneas de punto de cue de final punteadas.

Líneas de cuadrícula de tiempo

El color de la rejilla de tiempo si se activa en el menú de la regla de tiempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de montajes de audio](#) en la página 235

[Pestaña Estilo \(Preferencias de montajes de audio\)](#) en la página 235

Índice

A

- AIFF 89
- Alineado 79, 155
 - Cruce por cero 80
- Análisis
 - Análisis de audio 113
 - Análisis de frecuencia 3D 113
- Análisis de audio 113
- Análisis de frecuencia 3D 113
 - Opciones 114
- Anular solo
 - Pistas 76
- Archivos
 - Abrir 46
 - Abrir desde el portapapeles 46
 - Borrar 49
 - Cambiar entre archivos 53
 - Cerrar 47
 - Copiar 48
 - Foco 69
 - Gestión 46
 - Guardar 47
 - Renderizar 189
 - Renombrar 49
 - Temporal 54
 - Usados recientemente 53
- Archivos de audio
 - Crear 90
 - Fundidos 120
 - Guardar 91
 - Guardar en otro formato 92
 - Preferencias 231
- Archivos de picos 29
 - Reconstruir 29
- Archivos flotantes 90
- Archivos no encontrados 142
 - Diálogo 143
- Archivos temporales 54
- Área de control de canal 78
- Área de control de pista 126
 - Medidor de pico de pista 129
 - Navegador 126
 - Pistas estéreo 127
 - Pistas mono 127
- ASIO
 - Controlador 11
 - Controlador Generic Low Latency 11
- ASIO-Guard 10
 - Conexiones de audio 12
 - Configurar 10
 - Latencia 9
- Atajos
 - Diálogo Definiciones de atajos 222
 - Edición 221
 - Lista 223

- Atajos (*cont.*)
 - Personalizar 220
 - Pestaña 220
 - Reproducción 72
- Atributos
 - Diálogo Metadatos 109
 - Metadatos 107
- Audio
 - Analizar 113
 - Copiar 104
 - Invertir 122
 - Mover 103
 - Preferencias 229
 - Selección de rango 23
 - Seleccionar 23
- Ayuda 5

B

- Barra de comandos 37
- Barra de estado 38
- Barra de transporte 70
 - Botón Detener 71
 - Botón Reproducir 71
 - Ocultar 72
 - Posición 72
- Botón Detener 71
- Bucles 207
 - Crear 207
 - Reproducción 71
- Bus
 - Conexiones de audio 12
- BWF
 - Metadatos 107

C

- Canales
 - Estéreo a mono 188
 - Rango de selección 26
 - Seleccionar 25
- Canales de audio
 - Reproducción 73
- Carpetas 66
 - Especificar 67
 - Pestaña 67
- Carpetas de documentos 66
- Carpetas de trabajo 66
- CC121
 - Controles 17
 - Dispositivos remotos 15
- CD de audio
 - Importar 172, 209
- CD de audio básico
 - Importar 142

- Clip
 - Activo [156](#)
 - Menú contextual [155](#)
 - Clip activo [156](#)
 - Clipping
 - Nivel Master [186](#)
 - Clips [146](#)
 - Agrupado automático [157](#)
 - Borrar [161](#)
 - Dividir [160](#)
 - Duplicar [158](#)
 - Edición [151](#)
 - Editar archivos de origen de clips [162](#)
 - Ensamblar el montaje de audio [144](#)
 - Fundido cruzado [157](#)
 - Gestionar archivos de origen de clips [162](#)
 - Insertar archivos de audio en montajes de audio [147](#)
 - Montaje de audio [125](#)
 - Mover [157](#)
 - Puntos de cue [161](#)
 - Redimensionar [159](#)
 - Reordenar [153](#)
 - Reorganizar [153](#)
 - Reproducir [77](#)
 - Seleccionar [151](#)
 - Superponer [158](#)
 - Ventana [151](#)
 - Codificación
 - Archivos de audio [95](#)
 - FLAC [97](#)
 - MP3 [95](#)
 - OGG [97](#)
 - WMA [98](#)
 - Código de tiempo
 - Formato [43](#)
 - Colores
 - Editor de audio [233](#)
 - Montajes de audio [235](#)
 - Pestañas [47](#)
 - Ventana de montaje [218](#)
 - Ventana de onda [218, 232](#)
 - Comandos de teclado
 - Indexados [223](#)
 - Personalizar [220](#)
 - Secuencias de teclado [222](#)
 - Compases y tiempos
 - Ajustes [42](#)
 - Formato [42](#)
 - Conexiones de audio [9](#)
 - Bus [12](#)
 - Controlador [11](#)
 - Definir [10](#)
 - Pestaña [12](#)
 - Configuración de canales
 - Propiedades de audio [91](#)
 - Configurar
 - WaveLab [228](#)
 - Controlador
 - ASIO [11](#)
 - Audio [11](#)
 - Generic Low Latency [11](#)
 - Controlador de audio [11](#)
 - Frecuencia de muestreo [186](#)
 - Convertir
 - Estéreo a mono [100](#)
 - Frecuencia de muestreo [124](#)
 - Mono a estéreo [100](#)
 - Remuestrear [123](#)
 - Tipos de marcadores [204](#)
 - Copiar
 - Archivos [48](#)
 - Información de audio al portapapeles [68](#)
 - Copias de seguridad
 - Copias de seguridad automáticas [49](#)
 - Cruce por cero [80](#)
 - Cursor
 - Establecer la posición [43](#)
 - Indicador de posición del cursor [153](#)
- ## D
- DC Offset [123](#)
 - Eliminar [123](#)
 - Deshacer [55](#)
 - Deslizadores [28](#)
 - Desplazamiento
 - Durante la reproducción [76](#)
 - Disposición del espacio de trabajo
 - Restablecer [45](#)
 - Dispositivos remotos
 - CC121 [15, 17](#)
 - Pestaña [16](#)
 - Dividir
 - Clips [160](#)
 - Pistas estéreo en pistas mono [146](#)
 - Doble precisión
 - Archivos temporales [54](#)
 - Precisión de procesado [229](#)
- ## E
- Edición de valores [55](#)
 - Editor de audio [31](#)
 - Área de control de canal [78](#)
 - Arrastrar [56](#)
 - Colores [233](#)
 - Pestaña Editar [83](#)
 - Pestaña Insertar [86](#)
 - Pestaña Proceso [87, 116](#)
 - Pestaña Renderizar [87](#)
 - Pestaña Ver [81](#)
 - Pestañas [81](#)
 - Ventana de onda [78](#)
 - Editor de Feed RSS [32](#)
 - Efectos
 - Bypass [184](#)
 - Desactivar [184](#)
 - Pérdidas de sonido [196](#)
 - Presets [184](#)
 - Sección Master [181](#)
 - Empujar
 - Mover audio [104](#)

Envolverte [162](#)
 Diálogo [119](#)
 Fundidos [162](#)
 Operaciones [119](#)
 Panorama [162](#)
 Para clips [162](#)
 Volumen [162](#)
 Envolvertes
 Envolvertes de nivel [163](#)
 Envolvertes de clip [162](#)
 Añadir puntos de curva [164](#)
 Edición [164](#)
 Editar curvas [165](#)
 Enmudecer rango de clips [166](#)
 Nivel [167](#)
 Nivel de selección [166](#)
 Ocultar [163](#)
 Restablecer curvas [166](#)
 Seleccionar [163](#)
 Visualización [163](#)
 Equipo
 Conectar [9](#)
 Escaneo [75](#)
 Herramienta Reproducir [75](#)
 Preferencias [76](#)
 Usar la regla de tiempo [75](#)
 Espacio de Trabajo
 Elementos [31](#)
 Ventana [31](#)
 Ventanas autodeslizantes [35](#)
 Estéreo
 A mono [100](#), [188](#)
 Dividir pistas estéreo en pistas mono [146](#)
 Gestión [89](#), [104](#)
 Explorador de archivos [50](#)
 Carpetas favoritas [52](#)
 Ventana [50](#)

F

Feed RSS [212](#)
 Ajustes de FTP [215](#)
 Comprobar [217](#)
 Crear [214](#)
 Editor [212](#)
 Publicar [216](#)
 FLAC [89](#)
 Codificación [97](#)
 Foco [69](#)
 Formato de tiempo
 Diálogo [43](#)
 Formatos de archivo
 AIFF [89](#)
 Cambiar [94](#)
 FLAC [89](#)
 MP3 [89](#)
 MPEG [89](#)
 OGG [89](#)
 WavPack [89](#)
 WMA [89](#)
 Formatos de archivo de audio [89](#)
 Cambiar [94](#)
 Diálogo [92](#)

Fotogramas por segundo
 Formato [43](#)
 Frecuencia de muestreo
 Conflictos [105](#)
 Controlador de audio [186](#)
 Convertir [124](#)
 Montaje de audio [141](#)
 Propiedades de audio [91](#)
 Remuestrear [123](#)
 FTP
 Feed RSS [215](#)
 Publicación de un feed RSS [215](#)
 Fundidos
 Crear fundidos de entrada y de salida [120](#)
 En archivos de audio [120](#)
 En montajes de audio [168](#)
 Envolverte [162](#)
 Fundidos cruzados [121](#)
 Fundidos sencillos [121](#)
 Tipos [168](#)
 Fundidos cruzados [121](#)
 Crear [121](#)
 En montajes de audio [168](#)
 Opciones de pegar y fundido cruzado [122](#)
 Fundidos cruzados en clips
 Edición [170](#)
 Fundidos en clips
 Crear [168](#)
 Curvas [168](#)

G

Ganancia
 Diálogo [118](#)
 Generic Low Latency
 Controlador [11](#)
 GPK
 Archivos de picos [29](#)
 Grabación [173](#)
 Configurar [173](#)
 Diálogo [174](#)
 Espectrómetro [176](#)
 Indicador Capacidad del disco [177](#)
 Marcadores [177](#)
 Medidor de nivel [176](#)
 Pestaña [12](#)
 Guardar
 Archivos [47](#)
 Montajes de audio [49](#)
 Múltiples archivos [48](#)
 Presets de la Sección Master [192](#)

I

ID3
 Metadatos [107](#)
 Idioma [228](#)
 Importar
 Opciones de importación de montaje de audio [142](#)
 Pistas de CD de audio [209](#)
 Video en montajes de audio [142](#)
 Indicador Capacidad del disco [177](#)
 Indicador de posición del ratón [153](#)

Inicio

Diálogo 21

Inversión de fase 122

Invertir audio 122

Izquierda/Derecha

Nivel Master 186

L

Latencia 9

Level Normalizer

Diálogo 118

Línea de información 153

M

M4A

Presets de metadatos 110

Marcadores 197

Borrar 202

Convertir tipos de marcadores 204

Crear 200

Duplicar 202

Grabación 177

Ligar a clips 205

Mover 203

Navegar por 203

Ocultar 203

Renombrar 204

Seleccionar 205

Tipos 197

Ventana 197

Medidor de nivel

Ajustes 176

Medidor de pico de pista 129

Medidor VU

Ajustes 176

Medidores

Grabación 176

Menús contextuales 39

Clip activo 156

Metadatos 107

Diálogo 109

Edición 110

Presets 110

Ventana 108

Mezcla

Archivos de audio 106

Montajes de audio 171

Mezcla in situ 189

Mezclar

Canales estéreo a canales mono 188

Mid/Side

Nivel Master 186

Monitorización

Tareas en segundo plano 196

Mono

A estéreo 100

Altavoz dedicado 15

Gestión 89, 104

Montajes de audio 31, 125

Arrastrar 56

Colores 235

Montajes de audio (*cont.*)

Crear 138

Crear a partir de un archivo de audio 138

Duplicados 140

Ensamblar 144

Fundidos 168

Fundidos cruzados 168

Guardar 49

Pestañas 129

Preferencias 235

Propiedades 141

Referencias de archivos de audio rotas 142

Ruta de señal 138

Ventana 125

Mover audio 103

MP3 89

Codificación 95

Presets de metadatos 110

MP4

Presets de metadatos 110

MPEG

MP3 89, 95

N

Navegador 126

Navegar 55

Nivel

Nivel Master 186

Nivel de volumen

Medidor de pico de pista 129

Nivel Master

Sección Master 186

Normalizar

Level Normalizer 118

O

OGG 89

Codificación 97

Operaciones de arrastrar 56

P

Pan

Envolventes de clip 162

Panorama

Envolvente 162

Pantalla completa

Activar 45

Pérdidas de sonido 196

ASIO-Guard 10

Personalizar 218

Atajos 220

Presets 63

Ventana de montaje 218

Ventana de onda 218

Pestaña Archivo 32

Pestaña Archivos recientes 53

Pestaña Info 33

- Pestañas
 - Colores [47](#)
 - Indicador de cambios sin guardar [47](#)
 - Picos
 - Medidor de pico de pista [129](#)
 - Pistas [144](#)
 - Anular solo [76](#)
 - Añadir [144](#)
 - Área de control de pista [126](#)
 - Bloquear y desbloquear [146](#)
 - Eliminar [145](#)
 - Ensamblar el montaje de audio [144](#)
 - Mostrar más o menos [62](#)
 - Mover en la lista de pistas [144](#)
 - Redimensionar [145](#)
 - Silenciar [76](#)
 - Solo [76](#)
 - Plug-ins
 - Añadir plug-ins VST [224](#)
 - Bypass [184](#)
 - Desactivar [184](#)
 - Excluir [224](#)
 - Organización [224](#)
 - Preferencias [225](#)
 - Presets de efecto [184](#)
 - Sección Master [182](#)
 - Plug-ins VST
 - Añadir [224](#)
 - Posición cuadrícula magnética
 - Archivos de audio [79](#)
 - Montajes de audio [155](#)
 - Precisión de procesado [30](#)
 - Preferencias [229](#)
 - Preferencias
 - Archivos de audio [231](#)
 - Audio [229](#)
 - General [228](#)
 - Global [228](#)
 - Montajes de audio [235](#)
 - Opciones [230](#)
 - Plug-ins [225](#)
 - Visualización [228](#)
 - Preferencias globales
 - Audio [229](#)
 - General [228](#)
 - Opciones [230](#)
 - Visualización [228](#)
 - Presets [63](#)
 - Borrar [64](#)
 - Cargar [64](#)
 - Formato de archivo de audio [95](#)
 - Guardar [63](#)
 - Metadatos [110](#)
 - Modificar [64](#)
 - Preset de efecto por defecto [65](#)
 - Sección Master [192](#)
 - Temporal [64](#)
 - VST 2 [185](#)
 - Presets de efecto por defecto
 - Cargar [66](#)
 - Eliminar [66](#)
 - Guardar [65](#)
 - Presets de la Sección Master [192](#)
 - Cargar [194](#)
 - Guardar [192](#)
 - Presets temporales [64](#)
 - Guardar [65](#)
 - Restaurar [65](#)
 - Procesamiento offline [116](#)
 - Aplicar [117](#)
 - Profundidad de bits [30](#)
 - Propiedades de audio [91](#)
 - Propiedades
 - Montaje de audio [141](#)
 - Propiedades de audio [33](#)
 - Propiedades de audio
 - Cambiar [107](#)
 - Diálogo [91](#)
 - Pestaña Info [33](#)
 - Puntos de cue
 - Añadir [161](#)
 - Clips [161](#)
- ## R
- Rango de selección
 - Mover [26](#)
 - Referencias de archivos de audio rotas [142](#)
 - Regla
 - Compases y tiempos [42](#)
 - Regla de nivel [39](#)
 - Regla de tiempo [39](#)
 - Regla de nivel [39](#)
 - Opciones [40](#)
 - Regla de tiempo [39](#)
 - Menú [40](#)
 - Opciones [40](#)
 - Rehacer [55](#)
 - Reloj
 - Formato [43](#)
 - Remuestreado [124](#)
 - Remuestrear [123](#)
 - Sección Master [185](#)
 - Renderizar
 - Archivos [189](#)
 - Archivos de audio [106](#)
 - In situ [189](#)
 - Montajes de audio [171](#)
 - Montajes de audio a archivo de audio [171](#)
 - Pérdidas de sonido [196](#)
 - Sección Master [189](#)
 - Renombrar
 - Archivos [49](#)
 - Marcadores [204](#)
 - Repercusión
 - Mover y hacer fundidos cruzados de clips [157](#)
 - Reproducción [70](#)
 - Atajos [72](#)
 - Barra de transporte [70](#)
 - Botón Detener [71](#)
 - Botón Reproducir [71](#)
 - Bucles [71](#)
 - Canal de audio seleccionado [73](#)
 - Clips [77](#)
 - Desplazar [76](#)

- Reproducción (*cont.*)
 - En la ventana Montaje de audio 76
 - En segundo plano 9
 - Escaneo 75
 - Iniciar desde regla de tiempo 73

- Respuestas por defecto
 - Restablecer 30

- Ruta de señal
 - Montaje de audio 138

S

- Sección Master 179
 - Ajustes 180
 - Arrastrar 57
 - Canales estéreo a canales mono 188
 - Cargar presets de la Sección Master 194
 - Formatos de plug-ins de efectos soportados 182
 - Frecuencia de muestreo 186
 - Guardar presets de la Sección Master 192
 - Herramientas 180
 - Panel de remuestreado 185
 - Panel Efectos 181
 - Panel Nivel Master 186
 - Pestaña Renderizar 190
 - Presets 192
 - Renderizar 189
 - Ruta de señal 180
 - Ventana 179
 - Ventana de plug-in 183
- Secuencias de teclado 222
- Selección
 - Borrar 28
 - Enmudecer 112
 - Extender 27
 - Mover 27
 - Reducir 27
 - Reemplazar con silencio 111
- Silence
 - Insertar 112
 - Reemplazar una selección con silencio 111
- Silenciar
 - Pistas 76
- Silencio
 - Generador 110
- Sistema
 - Configurar 9
- Solo
 - Anular solo 76
 - Pistas 76
- steinberg.help 5

T

- Tareas en segundo plano
 - Cancelar 196
 - Monitorización 196
 - Pérdidas de sonido 196
- Tarjetas de sonido 9
- Tempo
 - Formato de medidor 42
- Tipos de marcadores 197
 - Convertir 204

- Touch Bar 226
 - Personalizar 227

V

- Ventana de montaje
 - Colores 218
 - Personalizar 218
- Ventana de montaje de audio
 - Área de control de pista 126
 - Envolvente 135
 - Pestaña Editar 131
 - Pestaña Fundido 134
 - Pestaña Insertar 133
 - Pestaña Renderizar 136
 - Pestaña Ver 129
- Ventana de onda 78
 - Área de control de canal 78
 - Colores 218
 - Personalizar 218
- Ventana de plug-in
 - Sección Master 183
- Ventana Feed RSS
 - Arrastrar 57
- Ventana Notas 172
- Ventanas autodeslizantes 35
- Ventanas de herramientas 35
 - Abrir y cerrar 35
 - Anclar y desanclar 36
- Visualización
 - Preferencias 228
- Volumen
 - Envolvente 162
- VST 2
 - Presets 185

W

- WAV
 - Presets de metadatos 110
- WaveLab
 - Configurar 228
 - Idioma 228
- WavPack 89
- Windows
 - Gestión 23
- Windows Media Audio
 - Codificación 98
- WMA 89
 - Codificación 98

Z

- Zoom 57
 - Controles de zoom 58
 - Herramienta de Zoom 59
 - Montaje de audio 62
 - Opciones 61
 - usando el ratón 60
 - usando el teclado 60