

# Manuale operativo



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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Tutti i diritti riservati.

WaveLab LE\_11.2.0\_it-IT\_2023-02-28

# Indice

<b>5</b>	<b>Introduzione a WaveLab LE</b>	<b>58</b>	Operazioni di trascinamento
5	Documentazione indipendente dalla piattaforma	59	Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro
5	Guida online	66	Preset
6	Convenzioni tipografiche	69	Confronto tra cartelle di lavoro e cartelle di documenti
8	Comandi da tastiera	71	Copia di informazioni audio negli appunti
<b>9</b>	<b>Configurazione del sistema</b>	72	Impostazione del focus sul file corrente
9	Collegamento delle apparecchiature	<b>73</b>	<b>Riproduzione</b>
9	Schede audio e riproduzione in background	73	Barra di trasporto
9	Latenza	76	Avvio della riproduzione dal righello del tempo
10	ASIO-Guard	76	Riproduzione dei canali audio focalizzati
10	Definizione delle connessioni audio	78	Scrubbing della riproduzione
15	Dispositivi di controllo remoto	79	Scorrimento durante la riproduzione
<b>21</b>	<b>Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab LE</b>	79	Riproduzione nella finestra Montaggio audio
21	Regole generali delle operazioni di editing	<b>81</b>	<b>Modifica dei file audio</b>
21	Finestra di dialogo Avvio	81	Finestra della forma d'onda
23	Gestione di base delle finestre	84	Le schede dell'Editor audio
23	Selezione audio	92	Gestione dei file nell'Editor audio
29	Cursori	110	Mix down - Renderizzazione dei file audio
29	Rinomina degli elementi delle tabelle	110	Modifica delle proprietà audio
29	File di picco	111	Metadati
30	Precisione del processamento	114	Finestra di dialogo Generatore di silenzio
30	Reinizializzazione delle risposte predefinite	<b>117</b>	<b>Analisi audio</b>
<b>32</b>	<b>La finestra Area lavoro</b>	117	Analisi delle frequenze in 3D
32	Editor audio	<b>120</b>	<b>Processamento offline</b>
32	Montaggio audio	120	Scheda Processa
33	Editor dei feed RSS	121	Applicazione del processamento
33	Scheda File	122	Finestra di dialogo Guadagno
34	Scheda Info	122	Finestra di dialogo Normalizzatore del livello
36	Finestre degli strumenti	123	Finestra di dialogo Involuppo
36	Finestre scorrevoli	124	Dissolvenze nei file audio
37	Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility	125	Dissolvenze incrociate
38	Barra dei comandi	126	Inversione di fase
39	Barra di stato	126	Inversione dell'audio
40	Menu contestuali	127	DC Offset
41	Righello del tempo e Righello del livello	127	Ricampionamento
46	Gestione delle schede	<b>129</b>	<b>Montaggio audio</b>
47	Attivazione della modalità a schermo intero	129	Finestra di montaggio
47	Reinizializzazione del layout predefinito di un'area lavoro	133	Schede del montaggio audio
<b>48</b>	<b>Gestione dei file</b>	142	Percorso del segnale nel montaggio audio
48	Apertura dei file	143	Creazione dei montaggi audio
49	Chiusura dei file	145	Duplicati dei montaggi audio
49	Salvataggio dei file	146	Proprietà del montaggio audio
51	Eliminazione di file	146	Opzioni di importazione per i montaggi audio
51	Rinomina dei file	147	Riferimenti non validi ai file audio
52	Browser dei file	148	Assemblaggio del montaggio audio
55	Passaggio da un file all'altro	155	Modifica delle clip
55	File utilizzati di recente	167	Gestione dei file sorgente delle clip
57	File temporanei	167	Involuppi per le clip
57	Annullamento e ripetizione	172	Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio
57	Modifica dei valori	176	Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza
		177	Finestra Note

177	Importazione di CD audio
<b>178</b>	<b>Registrazione</b>
178	Registrazione nell'Editor audio
182	Inserimento dei marker durante la registrazione
<b>184</b>	<b>Sezione Master</b>
184	Finestra Sezione Master
193	Bypassare la Sezione Master
194	Renderizzazione nella Sezione Master
197	Preset della Sezione Master
201	Monitoraggio delle operazioni in background
202	Interruzioni del flusso audio
<b>203</b>	<b>Marker</b>
203	Tipi di marker
203	Finestra Marker
206	Creazione dei marker
208	Eliminazione dei marker
209	Spostamento dei marker
209	Navigazione tra i marker
209	Nascondere i marker di un tipo specifico
210	Conversione del tipo di un singolo marker
210	Come rinominare i marker
211	Selezionare i marker
211	Selezione dell'audio tra i marker
212	Associazione di marker a clip nel montaggio audio
<b>213</b>	<b>Loop</b>
213	Creazione di loop
<b>215</b>	<b>Importazione di CD audio</b>
215	Finestra di dialogo Importa CD audio
217	Importazione di tracce CD audio
<b>218</b>	<b>Feed RSS</b>
218	Editor dei feed RSS
220	Creazione di un feed RSS
221	Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un feed RSS
222	Pubblicazione dei feed RSS
223	Verifica del completamento della pubblicazione dei feed RSS
<b>224</b>	<b>Personalizzazione</b>
224	Personalizzazione della finestra della forma d'onda e della finestra di montaggio
226	Personalizzazione delle scorciatoie
230	Organizzazione dei plug-in
233	Touch Bar (solo macOS)
<b>235</b>	<b>Configurazione di WaveLab LE</b>
235	Preferenze globali
238	Preferenze dei file audio
242	Preferenze dei montaggi audio
<b>246</b>	<b>Indice analitico</b>

# Introduzione a WaveLab LE

## Documentazione indipendente dalla piattaforma

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

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

Alcuni aspetti da tenere in considerazione:

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

## Guida online

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

### Documentazione

La documentazione di riferimento è costituita da diversi manuali.

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

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

### Manuale operativo

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

### Riferimento dei plug-in

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

### Descrizioni comando

- Per visualizzare le descrizioni comando, spostare il mouse su un'icona dell'interfaccia.
- Per utilizzare la guida del menu, spostare il mouse su una voce del menu.

- Per visualizzare le informazioni sul tipo di modifica da eseguire durante l'utilizzo di mouse e tasti di modifica nella finestra **Montaggio audio**, spostare il mouse sulla finestra del montaggio. Il testo della sezione di guida viene visualizzato nella linea info nella parte inferiore della finestra.

### Modalità 'Cos è?'

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

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

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

#### LINK CORRELATI

[Linea info](#) a pag. 158

## Convenzioni tipografiche

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

### Elementi strutturali

#### Prerequisiti

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

#### Procedimento

Elenca i passaggi da seguire per ottenere uno specifico risultato.

#### Importante

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

#### Nota

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

#### Suggerimento

Aggiunge informazioni supplementari o suggerimenti utili.

#### Esempio

Riporta un esempio.

#### Risultato

Descrive il risultato di una procedura.

#### Dopo il completamento di questa operazione

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

### **Link correlati**

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

### **Markup**

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

---

#### ESEMPIO

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

---

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

---

#### ESEMPIO

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

---

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

---

#### ESEMPIO

`example_file.txt`

---

## **Elementi tipografici**

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

### **Prerequisiti**

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

### **Procedimento**

Elenca i passaggi da seguire per ottenere uno specifico risultato.

### **Importante**

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

### **Nota**

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

### **Suggerimento**

Aggiunge informazioni supplementari o suggerimenti utili.

### **Esempio**

Riporta un esempio.

### **Risultato**

Mostra il risultato di una procedura.

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

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

### Link correlati

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

## Markup

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

---

ESEMPIO

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

---

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

---

ESEMPIO

Selezionare **File > Apri**.

---

## Comandi da tastiera

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

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

---

ESEMPIO

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

---



# Configurazione del sistema

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

## IMPORTANTE

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

## LINK CORRELATI

[Collegamento delle apparecchiature](#) a pag. 9

[Definizione delle connessioni audio](#) a pag. 10

## Collegamento delle apparecchiature

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

## Schede audio e riproduzione in background

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

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

## PROCEDIMENTO

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

## LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 12

## Latenza

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

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

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

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

LINK CORRELATI

[ASIO-Guard](#) a pag. 10

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 12

## ASIO-Guard

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

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

### NOTA

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

---

LINK CORRELATI

[Configurazione della funzione ASIO-Guard](#) a pag. 10

## Configurazione della funzione ASIO-Guard

È possibile specificare la lunghezza del buffer ASIO-Guard.

### PROCEDIMENTO

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

---

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 12

## Definizione delle connessioni audio

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

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

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

LINK CORRELATI

[Selezione di un driver audio](#) a pag. 11

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 12

[Registrazione](#) a pag. 178

## Selezione di un driver audio

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

NOTA

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

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 12

[Driver ASIO](#) a pag. 11

[Selezionare il driver ASIO generico a bassa latenza \(solo Windows\)](#) a pag. 11

## Driver ASIO

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

LINK CORRELATI

[Selezione di un driver audio](#) a pag. 11

[Selezionare il driver ASIO generico a bassa latenza \(solo Windows\)](#) a pag. 11

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

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

NOTA

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

#### PROCEDIMENTO

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

#### LINK CORRELATI

[Selezione di un driver audio](#) a pag. 11

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 12

## Scheda Connessioni audio

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

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

### Impostazioni globali

#### Periferica audio

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

#### Nomi delle porte

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

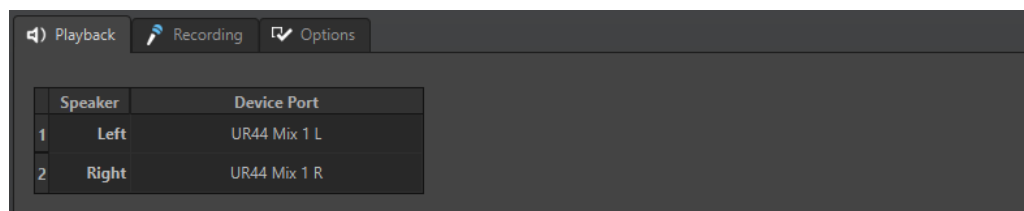
#### Pannello di controllo

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

#### Aggiorna

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

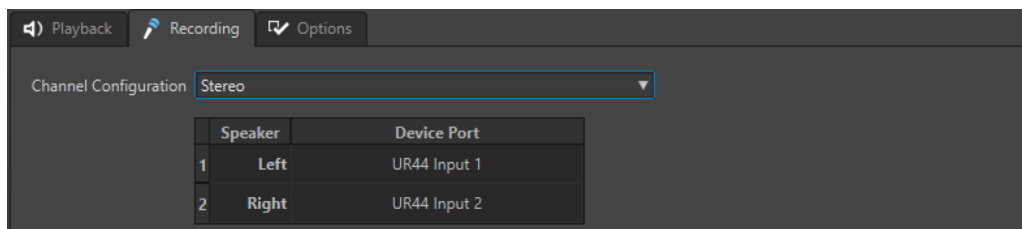
### Scheda Riproduzione



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

## Scheda Registrazione

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



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

### Aggiungi bus

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

### Rimuovi il bus selezionato

Consente di rimuovere il bus selezionato dall'elenco.

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

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

### Configurazione dei canali

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

### Elenco dei bus

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

## Scheda Opzioni

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

### ASIO-Guard

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

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

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

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

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

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

Consente inoltre di eliminare qualsiasi segnale audio causato dalla latenza e qualsiasi coda generata dai plug-in di riverbero.

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

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

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

#### **Frequenza di campionamento preferita**

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

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

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

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

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

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

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

#### LINK CORRELATI

[ASIO-Guard](#) a pag. 10

[Sezione Master](#) a pag. 184

[Riproduzione](#) a pag. 73

[Registrazione](#) a pag. 178

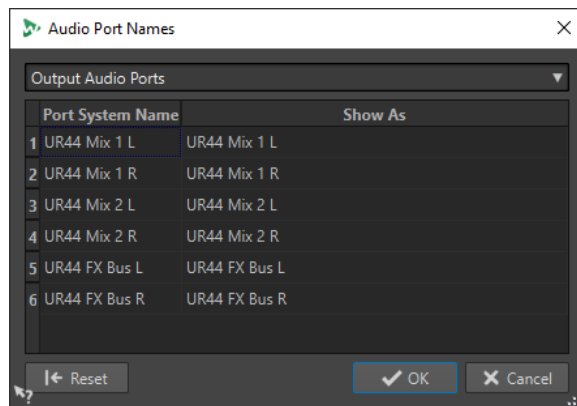
## **Definizione di nomi personalizzati per le porte audio**

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

---

#### PROCEDIMENTO

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



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

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 12

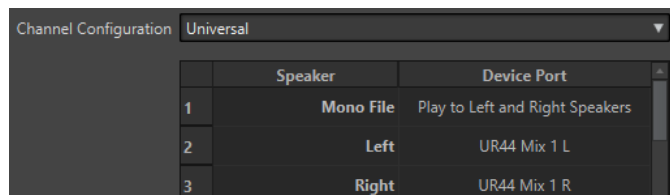
## Invio dei flussi audio di file mono a un altoparlante dedicato

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

---

PROCEDIMENTO

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



LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 12

## Dispositivi di controllo remoto

È possibile utilizzare degli appositi dispositivi Steinberg per controllare da remoto WaveLab LE.

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

NOTA

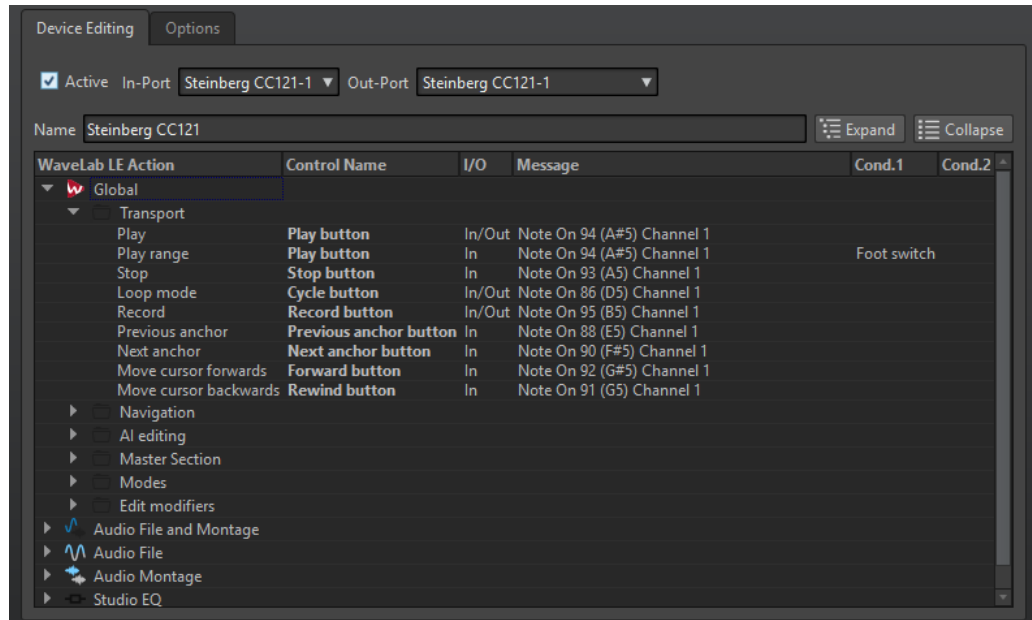
Sono supportate esclusivamente le periferiche di controllo remoto di Steinberg.

---

## Scheda Dispositivi di controllo remoto

Questa scheda consente di selezionare un'unità Steinberg per il controllo remoto di WaveLab LE, nonché di visualizzare la mappa di controllo dei dispositivi di controllo MIDI.

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



## Scheda Modifica del dispositivo

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

### Active

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

### Porta di ingresso/Porta di uscita

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

### Nome

Consente di inserire un nome per la mappa.

### Espandi/Riduci

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

### Elenco delle cartelle di WaveLab LE

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

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

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



## Scheda Opzioni

### Emula la rotellina del mouse

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

### Modifica il campo numerico che ha il focus

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

## CC121 Advanced Integration Controller

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

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

### Sezione Channel

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

#### Fader

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

#### Manopola PAN

Consente di controllare il guadagno della traccia attiva.

#### Mute

Consente di attivare/disattivare la funzione Mute per la traccia attiva.

#### Solo

Consente di attivare/disattivare la funzione Solo per la traccia attiva.

#### CHANNEL SELECT

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

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

### Sezione EQ

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

Se il pulsante **EQ TYPE** nell'unità CC121 è attivato, è possibile regolare i parametri del plug-in Studio EQ focalizzato. È possibile impostare tutti i parametri di equalizzazione necessari, come **Q/F/G** per ciascuna banda, definire il parametro **EQ TYPE** e attivare/disattivare la funzione **ALL BYPASS**. Disattivando il pulsante **EQ TYPE** è possibile passare alla modalità di navigazione di

WaveLab LE. Nella modalità di navigazione di WaveLab LE, è possibile accedere a una serie di funzioni alternative come scorrimento, ingrandimento e passaggio da una finestra all'altra.

Pulsante **EQ TYPE** attivato:

**Manopole dell'ampiezza di banda (Q)**

Consentono di regolare l'ampiezza di banda (Q) di ciascuna banda di equalizzazione.

**Manopole della frequenza (F)**

Consentono di regolare la frequenza (F) di ciascuna banda di equalizzazione.

**Manopole del guadagno (G)**

Consentono di regolare il guadagno (G) di ciascuna banda di equalizzazione.

**ON**

Consente di attivare/disattivare le bande di equalizzazione.

**ALL BYPASS**

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

Pulsante **EQ TYPE** disattivato:

**LOW ON**

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

**LOW-MID ON**

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

**HIGH ON**

Consente di aprire la scheda delle preferenze.

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

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

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

Consente di regolare l'ingrandimento orizzontale sulla linea temporale.

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

Consente di regolare l'ingrandimento verticale sulla linea temporale.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Sezione Trasporto

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

### Pulsante Precedente

Consente di scorrere la posizione del cursore verso sinistra.

### Pulsante Riavvolgimento

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

### Pulsante Avanti

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

### Pulsante Seguinte

Consente di scorrere la posizione del cursore verso destra.

### Pulsante Ciclo

Consente di attivare/disattivare la modalità Ciclo.

### Pulsante Arresta la riproduzione

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

### Pulsante Riproduci

Consente di avviare la riproduzione.

### Pulsante Registra

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

## Sezione Function

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

### Manopola VALUE

Ruotare questa manopola per regolare la funzione assegnata. Premere la manopola per reinizializzare il valore del parametro.

### Pulsante FUNCTION 1

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

### Pulsante FUNCTION 2

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

### Pulsante FUNCTION 3

Consente di regolare il livello di involuppo della clip attiva.

### Pulsante FUNCTION 4

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

## Sezione AI KNOB

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

#### NOTA

La manopola AI funziona solo sui parametri che sono automatizzabili.

---

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

#### **AI KNOB**

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

#### **LOCK**

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

#### **Indicatore CUBASE READY**

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

#### **Sezione Foot Switch**

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

# Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab LE

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

## LINK CORRELATI

[Regole generali delle operazioni di editing](#) a pag. 21

[Gestione di base delle finestre](#) a pag. 23

[Finestra di dialogo Avvio](#) a pag. 21

## Regole generali delle operazioni di editing

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

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

### NOTA

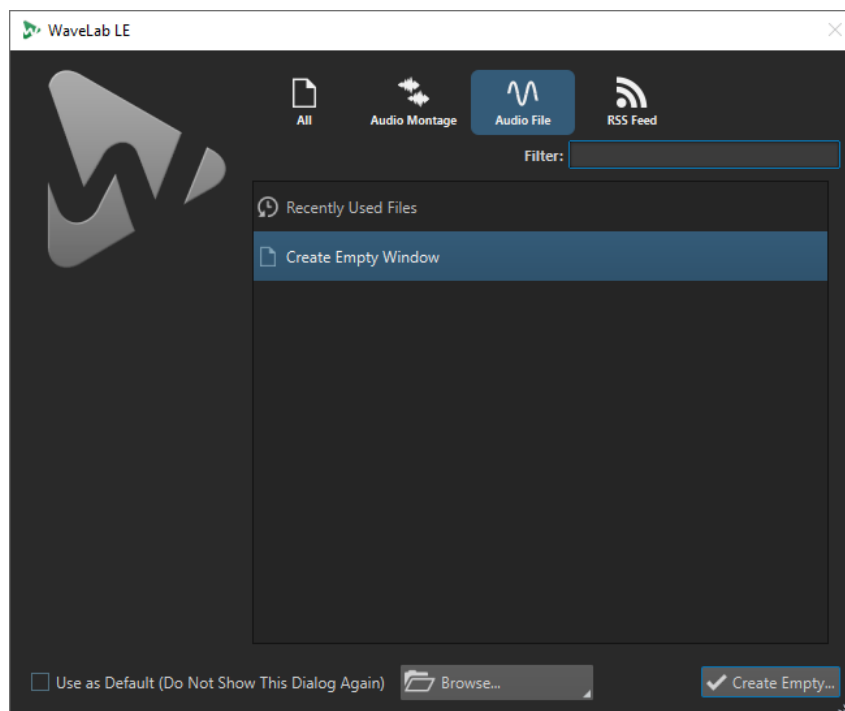
Il comportamento del prodotto è regolato anche dalle impostazioni delle preferenze.

## LINK CORRELATI

[Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab LE](#) a pag. 21

## Finestra di dialogo Avvio

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



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

Sono disponibili i seguenti tipi di file:

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

## Recenti

### File utilizzati di recente

Consente di aprire gli ultimi file utilizzati in WaveLab LE.

### Elenco dei file utilizzati di recente

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

## Modelli

### Crea una finestra vuota

Crea una finestra di WaveLab LE vuota.

## Altre opzioni

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

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

### Sfoglia

Consente di selezionare i file da aprire.

### Crea vuoto

Crea una finestra di WaveLab LE vuota.

## Gestione di base delle finestre

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

### LINK CORRELATI

[Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab LE](#) a pag. 21

## Selezione audio

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

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

### LINK CORRELATI

[Selezione di un intervallo tramite trascinamento](#) a pag. 23

[Selezione dei canali nei file audio](#) a pag. 25

## Selezione di un intervallo tramite trascinamento

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

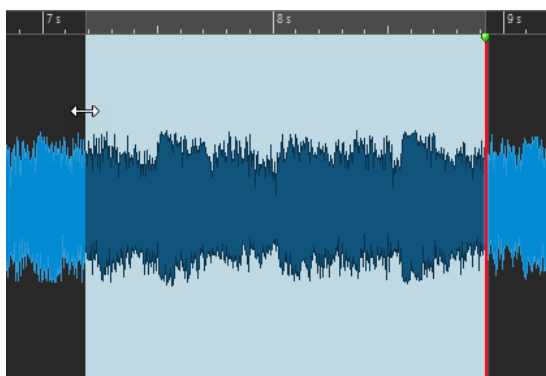
---

### OPZIONI

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

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

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



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

#### LINK CORRELATI

[Selezione audio](#) a pag. 23

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

## Selezione di un intervallo audio in un file audio

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

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

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

### Tutto

Consente di selezionare l'intera forma d'onda.

### Alterna

Consente di attivare/disattivare l'intervallo di selezione.

### Estendi

Apri un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni per la creazione o l'estensione degli intervalli di selezione:

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



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

### Canali

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

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

### Regioni

Apri un menu in cui è possibile selezionare la seguente opzione:

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

### LINK CORRELATI

[Editor audio](#) a pag. 32

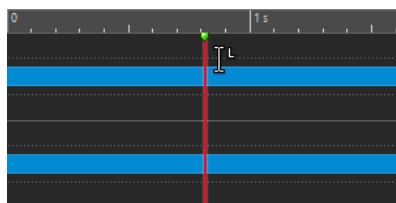
## Selezione dei canali nei file audio

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

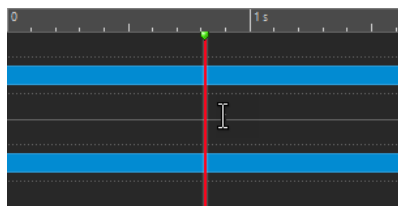
---

### OPZIONI

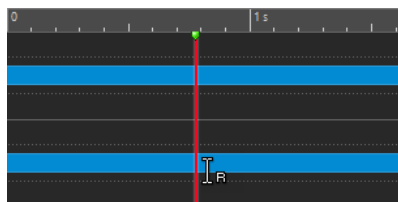
- Il canale che viene selezionato quando si fa clic nella finestra della forma d'onda dipende dalla posizione di clic.  
Il cursore di modifica indica quale canale viene selezionato. Il puntatore del mouse indica a quale canale saranno applicate le modifiche.
- Per selezionare il canale sinistro, fare clic nella metà superiore del canale sinistro.



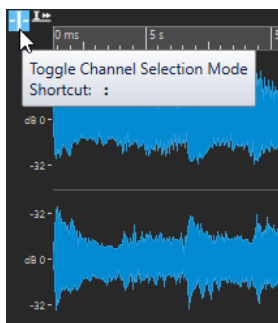
- Per selezionare entrambi i canali, fare clic nell'area centrale tra il canale sinistro e il canale destro.



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



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



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

---

#### LINK CORRELATI

[Selezione audio](#) a pag. 23

[Spostamento dell'intervallo di selezione su altri canali](#) a pag. 26

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Riproduzione dei canali audio focalizzati](#) a pag. 76

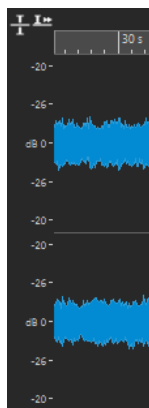
## Spostamento dell'intervallo di selezione su altri canali

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

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, selezionare un intervallo.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nella scheda **Modifica**, sezione **Selezione temporale**, fare clic su **Canali** e selezionare **Estendi a tutti i canali**, **Solo canale sinistro** o **Solo canale destro**.
  - Nell'area dei controlli dei canali, fare clic sul canale sul quale si desidera spostare l'intervallo di selezione.



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

#### LINK CORRELATI

[Selezione dei canali nei file audio](#) a pag. 25

[Area dei controlli dei canali](#) a pag. 81

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Selezione nella vista panoramica dell'Editor audio

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

---

#### PROCEDIMENTO

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

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Spostamento di un intervallo di selezione

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

---

#### PROCEDIMENTO

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

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Estensione e riduzione della selezione

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

Sono disponibili diverse modalità di estensione/riduzione della selezione:

### Utilizzando il mouse e i comandi da tastiera

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

### Utilizzando solamente i comandi da tastiera

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

## Eliminazione delle selezioni

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

### Editor audio

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

#### Ritaglia

Consente di rimuovere i dati audio esterni alla selezione.

#### Elimina

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

### Finestra Montaggio audio

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

#### Cancella l'intervallo selezionato

Consente di cancellare le parti delle clip che si trovano all'interno dell'intervallo di selezione nella traccia attiva, senza riempire lo spazio vuoto.

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

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

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

## Cursori

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

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

LINK CORRELATI

[Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab LE](#) a pag. 21

## Rinomina degli elementi delle tabelle

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

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

LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 203

[Finestra Clip](#) a pag. 155

## File di picco

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

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

LINK CORRELATI

[Ricostruzione delle visualizzazioni dei picchi](#) a pag. 29

## Ricostruzione delle visualizzazioni dei picchi

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

---

#### PROCEDIMENTO

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

#### LINK CORRELATI

[File di picco](#) a pag. 29

[Scheda Visualizza \(Editor audio\)](#) a pag. 84

## Precisione del processamento

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

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

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

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

#### NOTA

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

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

---

#### LINK CORRELATI

[File temporanei](#) a pag. 57

[Scheda Audio \(Preferenze globali\)](#) a pag. 236

## Reinizializzazione delle risposte predefinite

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

---

#### PROCEDIMENTO

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

#### RISULTATO

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

LINK CORRELATI

[Scheda Opzioni \(Preferenze globali\)](#) a pag. 237

# La finestra Area lavoro

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

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

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

## Elementi della finestra Area lavoro

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

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

### LINK CORRELATI

[Editor audio](#) a pag. 32

[Montaggio audio](#) a pag. 32

[Editor dei feed RSS](#) a pag. 33

## Editor audio

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

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

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

### LINK CORRELATI

[Modifica dei file audio](#) a pag. 81

## Montaggio audio

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

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

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



LINK CORRELATI  
[Montaggio audio](#) a pag. 129

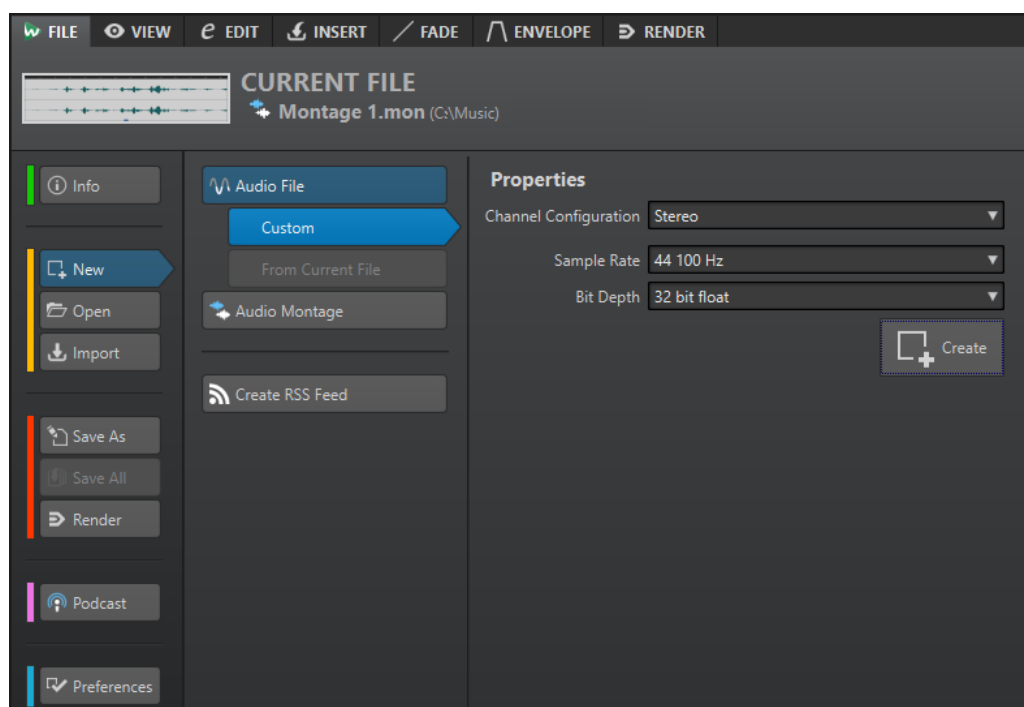
## Editor dei feed RSS

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

LINK CORRELATI  
[Feed RSS](#) a pag. 218

## Scheda File

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



### Info

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

### Nuovo

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

### Apri

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

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

### Importa

Consente di importare dei file audio in un montaggio audio e delle tracce CD da un CD audio.

### Salva con nome

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

### Salva tutto

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

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

### Esporta

Consente di renderizzare il file attivo.

### Preferenze

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

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

#### LINK CORRELATI

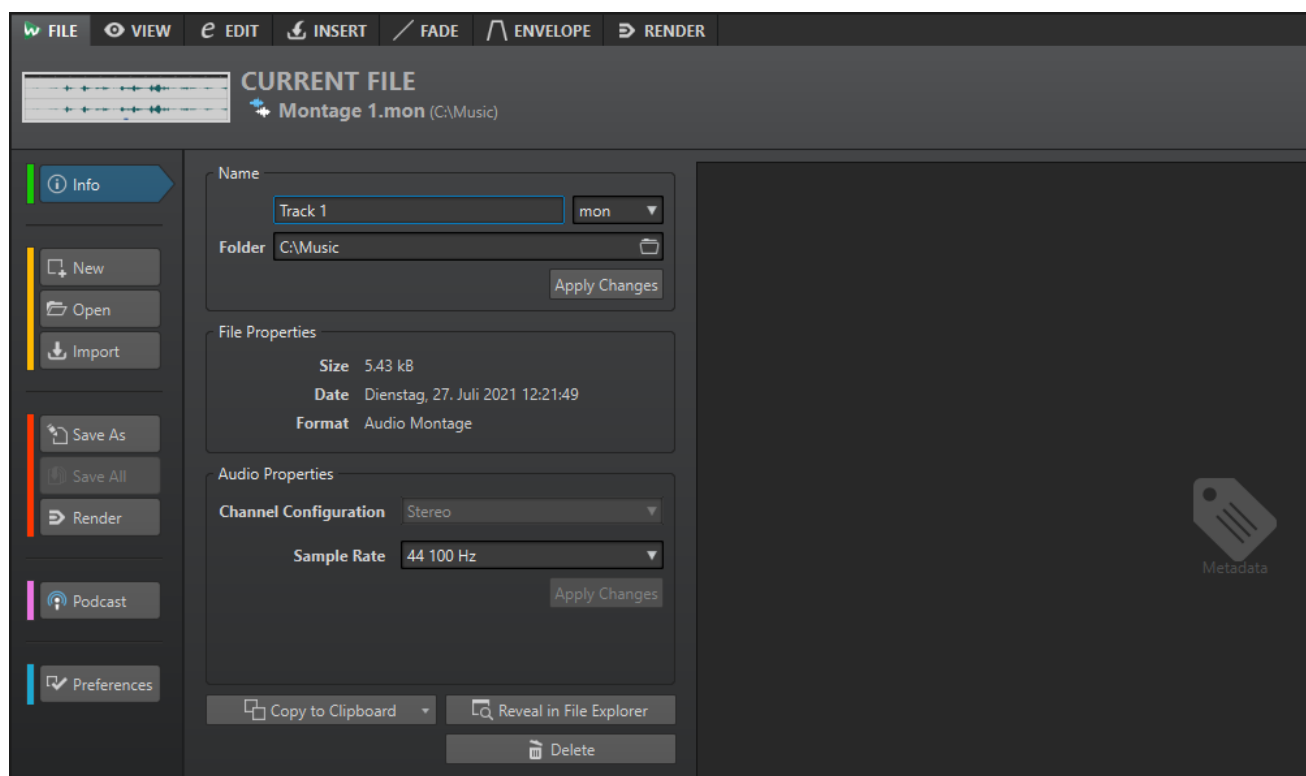
[Scheda Info](#) a pag. 34

[Configurazione di WaveLab LE](#) a pag. 235

## Scheda Info

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

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



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

#### Nome

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

#### Proprietà dei file

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

#### Proprietà audio

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

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

È possibile modificare questi attributi.

#### Metadati

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

#### Copia negli appunti

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

#### Individua in Esplora file/macOS Finder

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

#### Elimina

Elimina il file attivo.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 52

## Finestre degli strumenti

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

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

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

LINK CORRELATI

[Apertura e chiusura delle finestre degli strumenti di utility](#) a pag. 36

## Apertura e chiusura delle finestre degli strumenti di utility

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

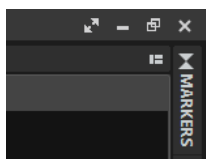
- Per aprire una finestra, selezionare **Finestre degli strumenti di utility** e selezionare una delle finestre disponibili.
- Per chiudere una finestra ancorata, fare clic-destro sulla rispettiva scheda e selezionare **Nascondi**.
- Per chiudere una finestra non ancorata, fare clic sul rispettivo pulsante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

LINK CORRELATI

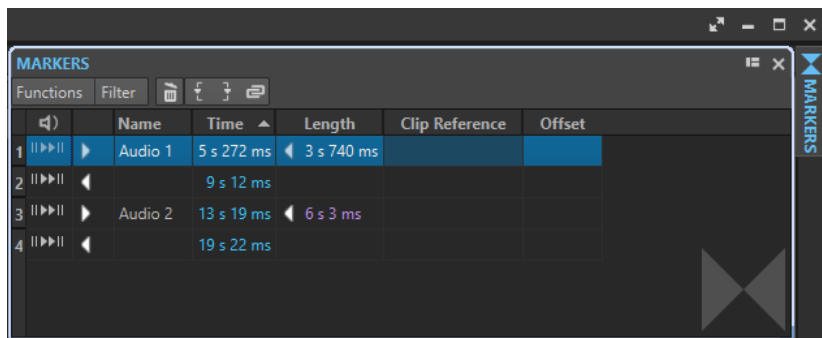
[Finestre degli strumenti](#) a pag. 36

## Finestre scorrevoli

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



Scheda di una finestra a scorrimento



Una finestra a scorrimento aperta

## Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility

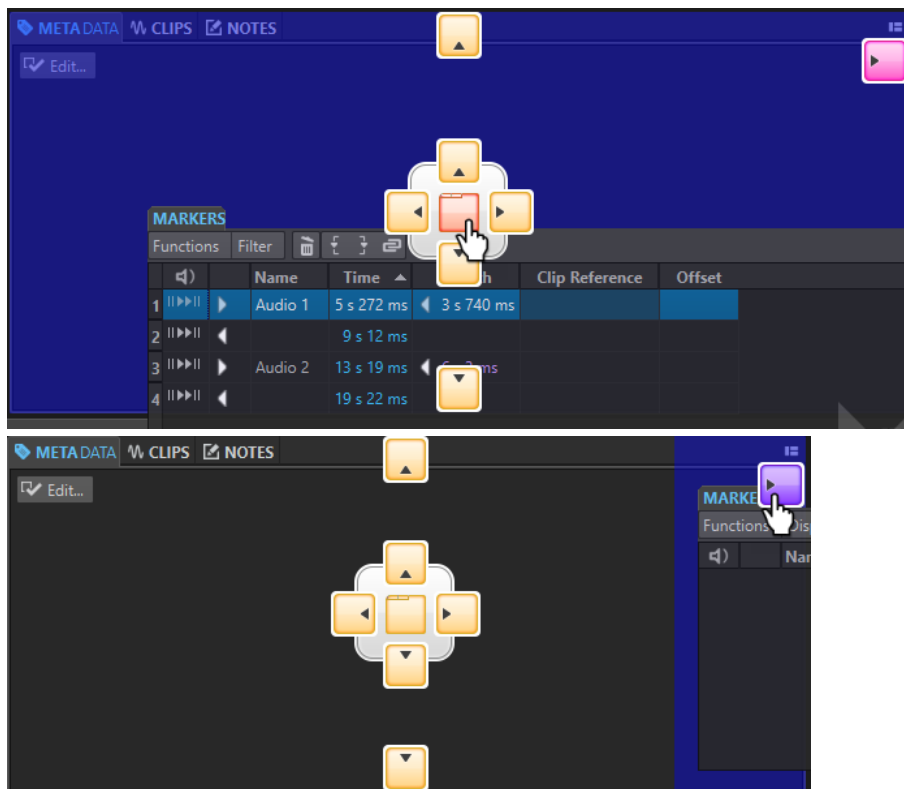
Le finestre degli strumenti di utility possono essere utilizzate come finestre ancorate, fluttuanti o scorrevoli. È possibile muovere liberamente le finestre e ancorarle in diverse posizioni.


- Per disancorare una finestra degli strumenti di utility, trascinare la scheda corrispondente in un'altra posizione.

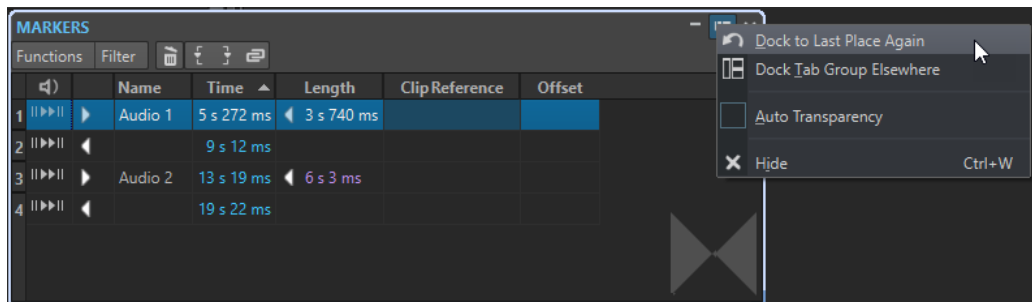
La finestra diventa quindi fluttuante e può essere spostata liberamente.

- Per ancorare una finestra degli strumenti di utility, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse sulla rispettiva barra del titolo oppure fare clic sul pulsante **Opzioni** a destra della barra del titolo e selezionare **Ancora il gruppo di schede in un punto qualsiasi**.

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



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



LINK CORRELATI

[Finestre scorrevoli](#) a pag. 36

## Barra dei comandi

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



### Nuovo

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

### Apri

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

### Salva

Salva il file attivo.

### Salva con nome

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

### Annulla

Consente di annullare le modifiche.

### Ripeti

Consente di ripetere le modifiche precedentemente annullate.

### Naviga indietro/Naviga in avanti

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

### Personalizza la barra dei comandi

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

### Massimizza la finestra

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

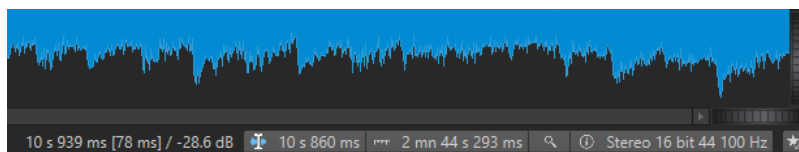
### Opzioni di layout

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

## Barra di stato

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

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



### Tempo/Livello (dB)

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

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

### Informazioni audio nella posizione del cursore di modifica

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

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

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

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

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

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

### Indicatore di zoom

Consente di visualizzare il fattore di zoom corrente.

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

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

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

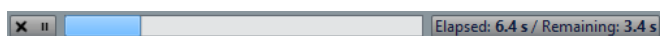
Nella finestra **Montaggio audio** viene visualizzata la frequenza di campionamento del montaggio audio. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**.

### Bypass della Sezione Master

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

### Informazioni sulle operazioni di background

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



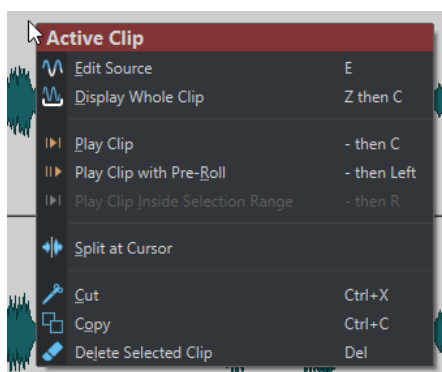
## Menu contestuali

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

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

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

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



Menu contestuale nella finestra di montaggio

#### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41



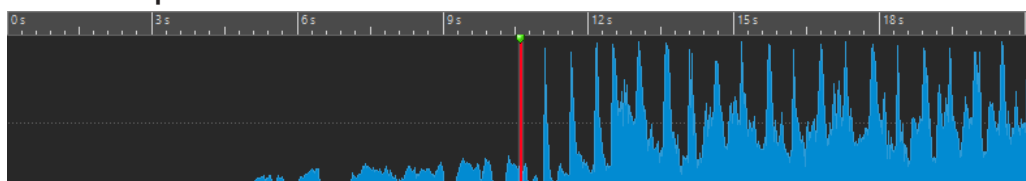
## Righello del tempo e Righello del livello

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

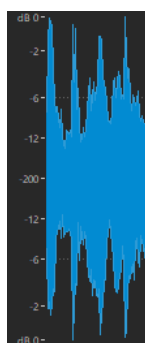
È possibile determinare le unità di tempo e livello visualizzate dai righelli. Sono disponibili le seguenti unità:

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

### Righello del tempo



### Righello del livello (solo Editor audio)



#### LINK CORRELATI

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Opzioni del righello del tempo e del righello del livello](#) a pag. 41

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 44

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

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

#### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41

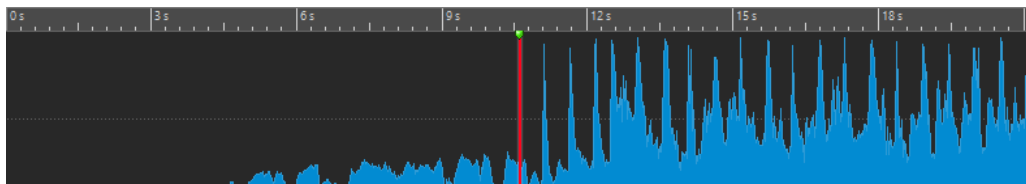
[Menu del righello del tempo](#) a pag. 41

[Menu Righello del livello \(solo Editor audio\)](#) a pag. 43

## Menu del righello del tempo

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

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



### **Timecode**

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

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

### **Orologio**

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

### **Campioni**

Visualizza le posizioni sotto forma di numero di campioni. Il numero di campioni per secondo dipende dalla frequenza di campionamento del file audio. Ad esempio, a 44,1 kHz, ci sono 44.100 campioni per secondo. È possibile definire delle impostazioni aggiuntive per i campioni nella finestra di dialogo **Formato tempo**.

### **Misure e movimenti**

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

### **Dimensione file (solo Editor audio)**

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

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

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

### **Formato tempo**

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

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

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

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

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

### **Imposta l'origine del righello al cursore**

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

### **LINK CORRELATI**

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41

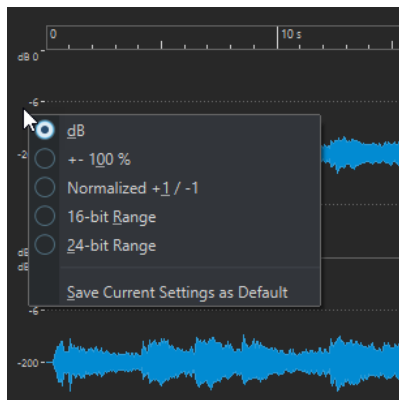
[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 44

[Menu Righello del livello \(solo Editor audio\)](#) a pag. 43

## Menu Righello del livello (solo Editor audio)

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

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



### **dB**

Consente di impostare il formato del livello sui decibel.

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

Consente di impostare il formato del livello sulla percentuale.

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

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

### **Intervallo 16 bit**

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

### **Intervallo 24 bit**

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

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

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

### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41

[Menu del righello del tempo](#) a pag. 41

## Lavorare con una visualizzazione basata su un indicatore

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

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda o di montaggio, fare clic-destro sul righello del tempo e selezionare **Misure e battiti**.
2. Fare clic-destro sul righello dei tempi e selezionare **Formato tempo**.

3. Nella scheda **Misure e movimenti**, impostare i parametri **Indicazione metrica** e **Tempo** su valori adeguati al proprio file audio.
  4. Impostare il parametro **Unità per nota da un quarto** su un numero che si ritiene adatto. Ad esempio, è possibile applicare lo stesso valore utilizzato dal proprio sequencer MIDI.
  5. Fare clic su **OK**.
- 

LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 44

## Impostazione della posizione del cursore di modifica

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

Il cursore di modifica può essere spostato in diversi modi:

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

LINK CORRELATI

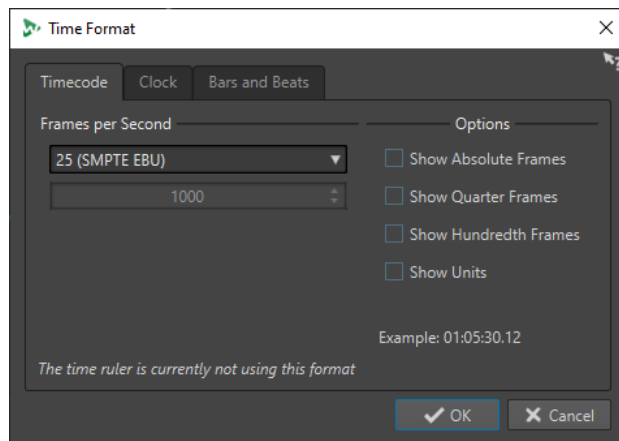
[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 44

## Finestra di dialogo Formato tempo

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

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



## Scheda Timecode

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

### Fotogrammi (frame) al secondo

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

### Mostra frame assoluti

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

### Mostra quarti di frame

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

### Mostra centesimi di frame

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

### Mostra unità

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

## Scheda Orologio

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

### Mostra unità

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

### Compatto

Consente di visualizzare il tempo senza indicatori di unità.

## Scheda Misure e movimenti

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

### Indicazione metrica

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

### Tempo

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

### Unità per nota da un quarto

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

### Visualizza i tick

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

#### LINK CORRELATI

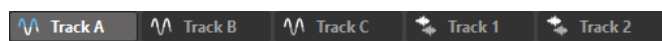
[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41

## Gestione delle schede

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

### Schede file

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



#### Crea un montaggio audio

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

#### Aggiungi a

Consente di aggiungere il file attivo a un altro editor.

#### Chiudi

Consente di chiudere la scheda attiva.

#### Chiudi tutto tranne questo

Consente di chiudere tutti i file eccetto quello attivo.

#### Chiudi tutti i file audio

Chiude tutti i file audio.

#### Info

Consente di visualizzare informazioni relative al file attivo.

#### Individua in Esplora file/macOS Finder

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

#### Copia negli appunti

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

#### File recenti

Consente di aprire i file utilizzati di recente.

#### LINK CORRELATI

[Chiusura dei file](#) a pag. 49

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 143

## Attivazione della modalità a schermo intero

È possibile utilizzare WaveLab LE in modalità a schermo intero.

---

### PROCEDIMENTO

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

## Reinizializzazione del layout predefinito di un'area lavoro

---

### PROCEDIMENTO

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

# Gestione dei file

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

## LINK CORRELATI

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

[Salvataggio dei file](#) a pag. 49

[Browser dei file](#) a pag. 52

## Apertura dei file

È possibile aprire uno o più file contemporaneamente.

---

### PROCEDIMENTO

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

---

### RISULTATO

Ciascun file selezionato si apre in una scheda.

## LINK CORRELATI

[Chiusura dei file](#) a pag. 49

[Salvataggio dei file](#) a pag. 49

[Apertura di file dagli appunti](#) a pag. 48

## Apertura di file dagli appunti

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

---

### PROCEDIMENTO

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

---

### RISULTATO

I file si aprono in nuove schede file.



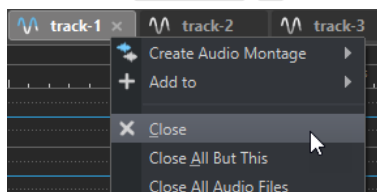
## Chiusura dei file

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

---

### OPZIONI

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



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

### LINK CORRELATI

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

## Salvataggio dei file

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

### IMPORTANTE

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

---

### OPZIONI

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

### LINK CORRELATI

[Indicatori di cambio scheda](#) a pag. 49

[Salvataggio di più file alla volta](#) a pag. 50

## Indicatori di cambio scheda

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

### Bianco

Il file non è modificato.

### **Verde (solo Editor audio)**

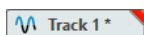
Il file viene utilizzato come un formato file decodificato e salvato.

### **Rosso**

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

### **Indicatore di modifiche non salvate**

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



## **Salvataggio di più file alla volta**

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

---

### PROCEDIMENTO

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

## **Salvataggio di copie dei file**

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

---

### PROCEDIMENTO

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

## **Ritorno alla versione del file salvata**

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

---

### PROCEDIMENTO

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

### RISULTATO

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

## **Backup automatici**

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

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

## Salvataggio dei montaggi audio

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

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

### LINK CORRELATI

[Rinomina dei file](#) a pag. 52

[Salvataggio dei file](#) a pag. 49

## Eliminazione di file

È possibile eliminare il file attivo direttamente da WaveLab LE.

### PREREQUISITI

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

---

### PROCEDIMENTO

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

---

### RISULTATO

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

## Rinomina dei file

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

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

### LINK CORRELATI

[File di picco](#) a pag. 29

[Rinomina dei file](#) a pag. 52

## Rinomina dei file

È possibile rinominare i file direttamente da WaveLab LE.

### PREREQUISITI

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

---

### PROCEDIMENTO

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

---

### LINK CORRELATI

[Rinomina dei file](#) a pag. 51

[Scheda File](#) a pag. 33

## Browser dei file

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

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

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

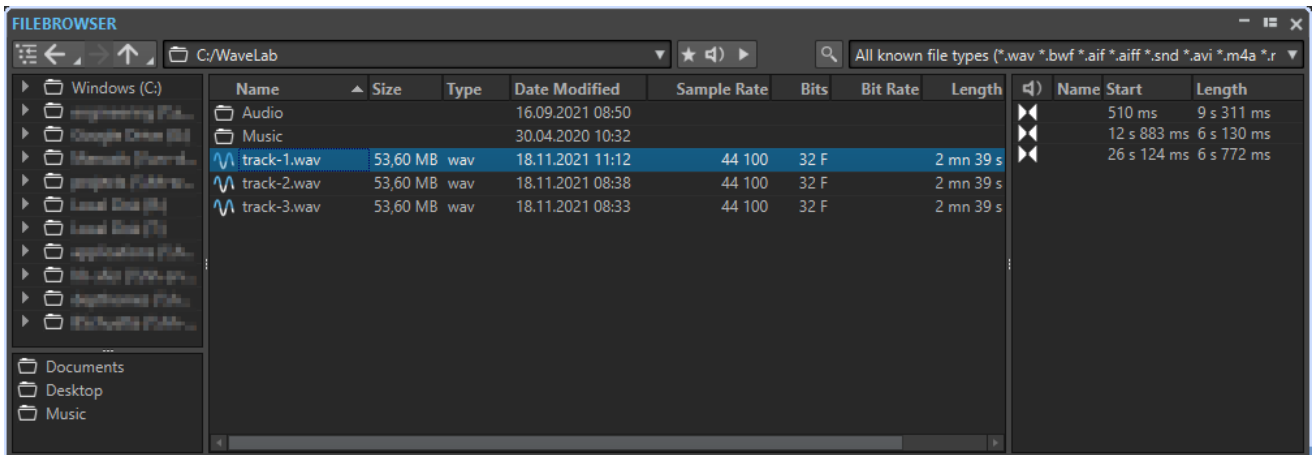
### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 52

## Finestra Browser dei file

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

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



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

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

### Indietro/Avanti/Directory superiore

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

### Posizione

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

### Riproduci attraverso la Sezione Master

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

### Modalità Riproduzione automatica

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

### Riproduci il file audio selezionato

Consente di riprodurre il file audio selezionato.

### Cerca

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

### Elenco dei tipi di file

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

### Struttura ad albero delle cartelle

Visualizza le cartelle disponibili sul computer utilizzato.

### Cartelle preferite

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

### Elenco dei file

Visualizza le seguenti informazioni relative a ciascun file:

- **Nome** mostra il nome del file audio.

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

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

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

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

#### Crea cartella

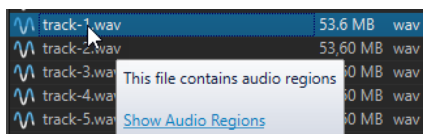
Se si fa clic-destro nell'elenco dei file, è possibile selezionare l'opzione **Crea cartella** per aggiungere una nuova cartella per l'organizzazione dei propri file.

#### Regioni audio

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

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

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



#### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 52

[Scheda Cartelle \(Preferenze\)](#) a pag. 70

[Aggiunta di cartelle all'elenco delle cartelle preferite](#) a pag. 54

[Finestra Metadati](#) a pag. 112

[Scheda Info](#) a pag. 34

## Aggiunta di cartelle all'elenco delle cartelle preferite

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

---

#### PROCEDIMENTO

- Nella finestra **Browser dei file**, eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Trascinare una cartella dall'albero delle cartelle all'area delle cartelle preferite.

- Fare clic-destro su una cartella e selezionare **Aggiungi all'elenco delle cartelle preferite**.
  - Fare clic-destro sull'area delle cartelle preferite e selezionare **Aggiungi la cartella selezionata all'elenco delle cartelle preferite** per aggiungere la cartella attualmente selezionata all'elenco delle cartelle preferite.
- 

LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 52

## Passaggio da un file all'altro

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

OPZIONI

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

## File utilizzati di recente

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

## Apertura di file utilizzati di recente

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

PROCEDIMENTO

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

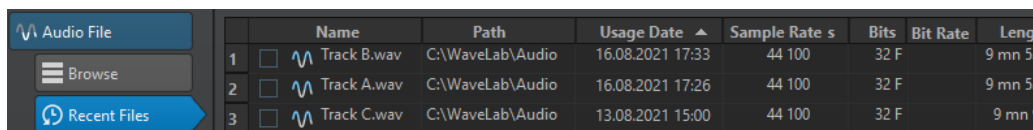
LINK CORRELATI

[Scheda File recenti](#) a pag. 55

## Scheda File recenti

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

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



	Name	Path	Usage Date	Sample Rate	Bits	Bit Rate	Length
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

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

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

#### Campo di ricerca

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

#### Rimuovi i file non esistenti

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

#### Rimuovi i file selezionati

Consente di rimuovere tutti i file selezionati dall'elenco.

#### Apri

Consente di aprire i file selezionati.

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

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

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

## Impostazione del numero di file utilizzati di recente da visualizzare

È possibile specificare il numero di file che devono essere visualizzati nell'elenco dei file utilizzati di recente.

---

#### PROCEDIMENTO

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



## File temporanei

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

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

### NOTA

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

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


### LINK CORRELATI

[Definizione delle cartelle per l'apertura e il salvataggio dei file](#) a pag. 70  
[Scheda Audio \(Preferenze globali\)](#) a pag. 236

## Annullamento e ripetizione



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

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

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

## Navigazione all'indietro e in avanti

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

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

## Modifica dei valori

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

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

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

## Operazioni di trascinamento

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

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

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

### NOTA

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

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

### LINK CORRELATI

[Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility](#) a pag. 37

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

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

- Per inserire un file audio in un altro file audio, trascinare la barra del titolo del file sulla forma d'onda di un altro file. È anche possibile trascinare un file audio nell'**Editor audio** dalla finestra del **Browser dei file**, da Esplora file/macOS Finder, o da un'altra applicazione.
- Per spostare un marker, trascinarlo in un'altra posizione nel righello del tempo.

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

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 52

## Trascinamento nella finestra Feed RSS

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

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

LINK CORRELATI

[Feed RSS](#) a pag. 218

## Trascinamento nella Sezione Master

È possibile riordinare gli effetti nella Sezione Master mediante trascinamento.

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

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

## Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro

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

### Zoom in orizzontale

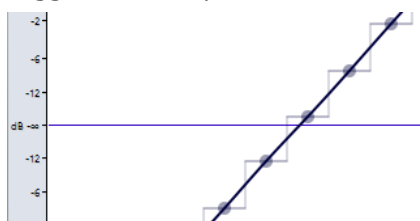
- Quando si riduce al massimo lo zoom, l'intero file viene visualizzato nella finestra.
- Quando si aumenta al massimo lo zoom, ciascun campione occupa numerosi pixel sullo schermo. Questo consente una modifica accurata della forma d'onda a livello del singolo campione.

### Zoom in verticale

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

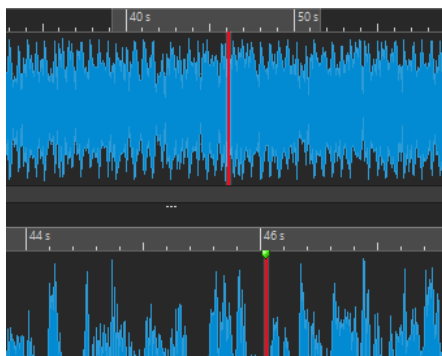
### Elevato livello di ingrandimento

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

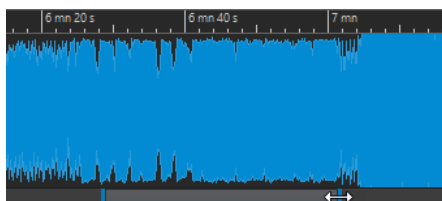


### Ingrandimento nelle sezioni panoramica e vista principale (solo Editor audio)

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

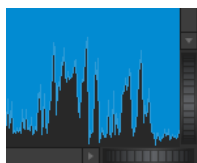


- Per regolare il livello di ingrandimento tramite la barra di scorrimento, trascinarne i bordi.



## Ingrandimento tramite i controlli di zoom

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



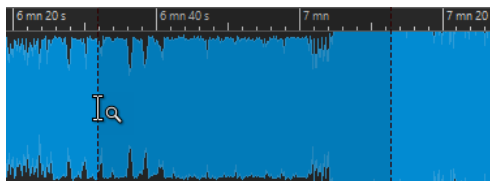
- Per eseguire un ingrandimento in senso orizzontale, fare clic sul controllo **Ingrandimento orizzontale** e trascinare verso sinistra o verso destra oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per ridurre al minimo il fattore di ingrandimento, fare doppio-clic sul controllo **Ingrandimento orizzontale**.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

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 59

## Operazioni di ingrandimento per mezzo dello strumento Ingrandimento

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



#### LINK CORRELATI

[Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella vista principale](#) a pag. 62

[Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella panoramica](#) a pag. 62

## Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella vista principale

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

---

#### PROCEDIMENTO

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

#### LINK CORRELATI

[Operazioni di ingrandimento per mezzo dello strumento Ingrandimento](#) a pag. 61

[Scheda Visualizza \(Editor audio\)](#) a pag. 84

## Utilizzo dello strumento Ingrandimento nella panoramica

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

---

#### PROCEDIMENTO

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

#### RISULTATO

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

#### LINK CORRELATI

[Operazioni di ingrandimento per mezzo dello strumento Ingrandimento](#) a pag. 61

## Ingrandimento mediante l'utilizzo del mouse

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

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

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

### Solo Editor audio

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

#### LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 59

## Ingrandimento tramite la tastiera

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

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

#### LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 235

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 59

## Opzioni di ingrandimento

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

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

### Tempo

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

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

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

#### **Ingrandimento**

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

#### **Ingrandisci la selezione**

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

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

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

#### **Visualizza tutto**

Visualizza l'intero intervallo audio.

#### **Microscopio**

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

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

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

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

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

#### **Livello**

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

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

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

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

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

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

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

#### **LINK CORRELATI**

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 59

[Scheda Visualizza \(Editor audio\)](#) a pag. 84

[Scheda Visualizza \(Montaggio audio\)](#) a pag. 133

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 136



## Operazioni di zoom nei montaggi audio

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

### LINK CORRELATI

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

[Pulsanti di ingrandimento nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 65

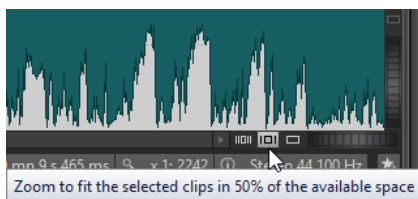
[Visualizzazione di un numero maggiore o minore di tracce nei montaggi audio](#) a pag. 65

[Operazioni di zoom nella finestra Area lavoro](#) a pag. 59

## Pulsanti di ingrandimento nella finestra Montaggio audio

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

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



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

### LINK CORRELATI

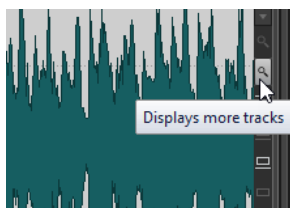
[Operazioni di zoom nei montaggi audio](#) a pag. 65

[Visualizzazione di un numero maggiore o minore di tracce nei montaggi audio](#) a pag. 65

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

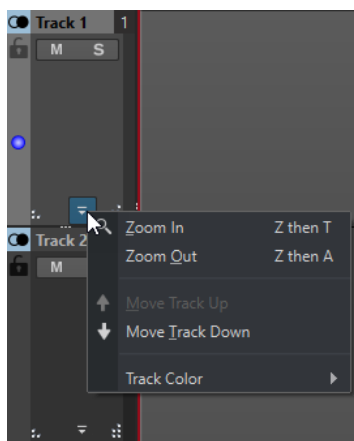
È possibile aumentare o ridurre il fattore di ingrandimento in modo da visualizzare un numero maggiore o minore di tracce nella finestra del **Montaggio audio**.

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



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

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



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

#### LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom nei montaggi audio](#) a pag. 65

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 130

[Pulsanti di ingrandimento nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 65

## Preset

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

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

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

#### LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset](#) a pag. 66

[Caricamento dei preset](#) a pag. 67

[Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST](#) a pag. 68

## Salvataggio dei preset

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

---

#### PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset](#) a pag. 67

## Caricamento dei preset

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

---

PROCEDIMENTO

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

---

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset](#) a pag. 66

## Modifica dei preset

È possibile modificare i preset e salvare le modifiche effettuate.

---

PROCEDIMENTO

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

## Eliminazione dei preset

---

PROCEDIMENTO

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

## Preset temporanei

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

LINK CORRELATI

[Salvataggio temporaneo dei preset](#) a pag. 67

[Ripristino di preset temporanei](#) a pag. 68

## Salvataggio temporaneo dei preset

---

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e modificare le impostazioni.

2. Aprire il menu a tendina **Preset**.
  3. Dal sotto menu **Salvataggio temporaneo**, selezionare uno slot.
- 

LINK CORRELATI

[Preset temporanei](#) a pag. 67

[Ripristino di preset temporanei](#) a pag. 68

## Ripristino di preset temporanei

---

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Preset temporanei](#) a pag. 67

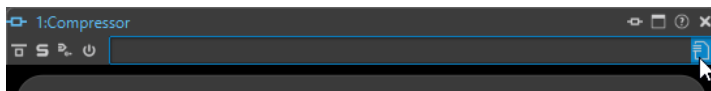
[Salvataggio temporaneo dei preset](#) a pag. 67

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

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

PROCEDIMENTO

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



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

RISULTATO

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

LINK CORRELATI

[Caricamento di preset personalizzati](#) a pag. 68

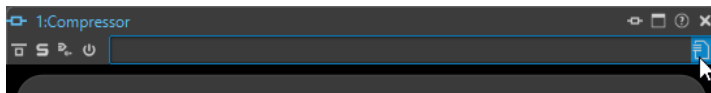
[Rimozione dei preset predefiniti](#) a pag. 69

## Caricamento di preset personalizzati

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

#### PROCEDIMENTO

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



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

#### LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST](#) a pag. 68

[Rimozione dei preset predefiniti](#) a pag. 69

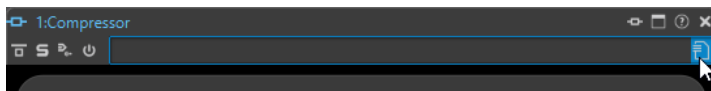
## Rimozione dei preset predefiniti

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

---

#### PROCEDIMENTO

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



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

#### RISULTATO

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

#### LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST](#) a pag. 68

[Caricamento di preset personalizzati](#) a pag. 68

## Confronto tra cartelle di lavoro e cartelle di documenti

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

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

#### LINK CORRELATI

[Scheda Cartelle \(Preferenze\)](#) a pag. 70

## Definizione delle cartelle per l'apertura e il salvataggio dei file

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

---

### PROCEDIMENTO

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

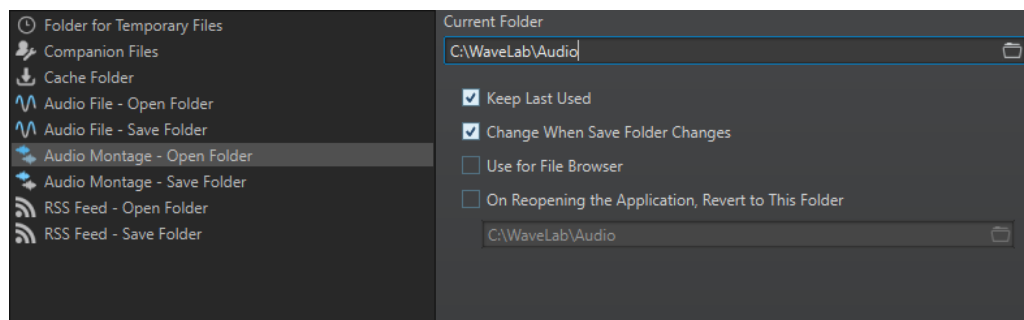
### LINK CORRELATI

[Scheda Cartelle \(Preferenze\)](#) a pag. 70

## Scheda Cartelle (Preferenze)

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

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



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

### Cartella per i file temporanei

Specificare una cartella per il salvataggio dei file temporanei.

### File compagno

Specificare una cartella per il salvataggio dei file compagno, cioè le impostazioni di visualizzazione dei file audio.

### Cartella cache

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

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

### **File audio - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio**

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

### **Montaggio audio - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio**

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

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

### **Cartella corrente**

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

### **Mantieni l'ultima utilizzata**

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

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

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

### **Utilizza per il browser dei file**

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

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

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

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

### **Alla riapertura dell'applicazione, ritorna a questa cartella**

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

## **Copia di informazioni audio negli appunti**

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

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

---

PROCEDIMENTO

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

## Impostazione del focus sul file corrente

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

---

PROCEDIMENTO

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



# Riproduzione

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

LINK CORRELATI

[Barra di trasporto](#) a pag. 73

## Barra di trasporto

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

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



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

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

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

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

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

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

### **Loop**

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

### **Arresta la riproduzione**

Consente di arrestare la riproduzione. Se la riproduzione è già stata arrestata, il cursore di modifica si sposta alla posizione di inizio precedente.

### **Avvia la riproduzione dal cursore di modifica**

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

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



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

### Registra

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

### Riquadro del tempo

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

## Barra di trasporto nell'Editor dei feed RSS

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



## Pulsante Riproduci

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

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

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

## Pulsante Arresta la riproduzione

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

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

## Riproduzione in loop

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

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

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

LINK CORRELATI

[Loop](#) a pag. 213

## Scorciatoie per la riproduzione

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

### Barra spaziatrice

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

### 0 sul tastierino numerico

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

### Invio

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

### Alt-Spazio

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

### F6

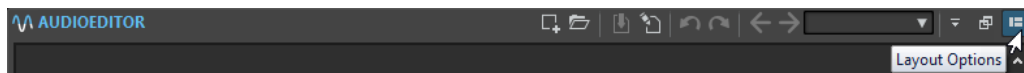
Avvia la riproduzione dell'intervallo selezionato in base all'opzione selezionata nella sezione **Intervalli** della barra di trasporto.

## Modifica della posizione della barra di trasporto

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

### PROCEDIMENTO

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



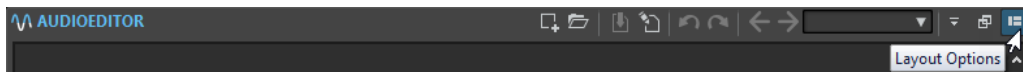
2. Nella sezione **Barra di trasporto**, decidere il posizionamento della barra di trasporto selezionando una tra le opzioni **In alto**, **Al centro**, o **In basso**.

## Nascondere la barra di trasporto

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

#### PROCEDIMENTO

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



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

## Avvio della riproduzione dal righello del tempo

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

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

#### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41

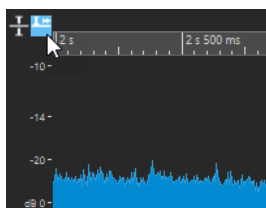
## Riproduzione dei canali audio focalizzati

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

---

#### PROCEDIMENTO

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

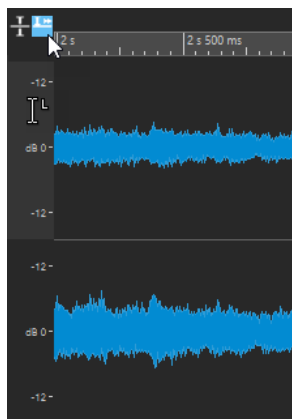


#### NOTA

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

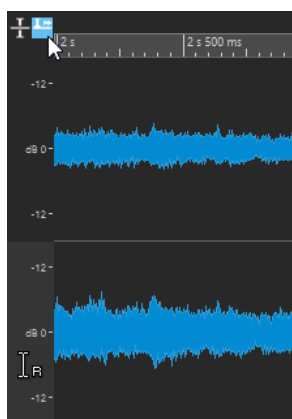
---

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



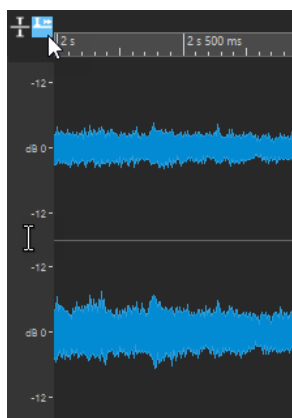
Posizione del cursore per la riproduzione del canale audio sinistro

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



Posizione del cursore per la riproduzione del canale audio destro

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



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

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

---

#### LINK CORRELATI

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41

## Scrubbing della riproduzione

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

### LINK CORRELATI

[Scrubbing tramite l'utilizzo dello strumento Riproduci](#) a pag. 78

[Scrubbing tramite l'utilizzo del righello del tempo](#) a pag. 78

## Scrubbing tramite l'utilizzo dello strumento Riproduci

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

---

### PROCEDIMENTO

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

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

---

### RISULTATO

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

### LINK CORRELATI

[Scrubbing della riproduzione](#) a pag. 78

[Preferenze di scrubbing della riproduzione](#) a pag. 79

## Scrubbing tramite l'utilizzo del righello del tempo

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

---

### PROCEDIMENTO

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



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

LINK CORRELATI

[Scrubbing della riproduzione](#) a pag. 78

## Preferenze di scrubbing della riproduzione

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

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

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

LINK CORRELATI

[Scrubbing della riproduzione](#) a pag. 78

[Scheda Modifica \(Preferenze dei file audio\)](#) a pag. 238

## Scorrimento durante la riproduzione

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

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

### Vista statica

Consente di disattivare lo scorrimento.

### La vista segue il cursore

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

## Riproduzione nella finestra Montaggio audio

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

## Tracce in mute e in solo

È possibile mettere in mute o in solo le tracce in un montaggio audio utilizzando i rispettivi pulsanti nell'area dei controlli delle tracce.

---

OPZIONI

- Nell'area dei controlli di una traccia, eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per mettere in mute una traccia, fare clic su **Mute**.  
Quando una traccia è in mute, il pulsante Mute è di colore giallo.
  - Per mettere in solo una traccia, fare clic su **Solo**.  
Quando una traccia è in solo, il pulsante Solo è di colore rosso.
  - Per mettere in solo più tracce, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul pulsante **Solo** per tutte le tracce desiderate.
  - Per attivare la funzione 'Annulla solo' per una traccia, premere **Ctrl/Cmd - Alt/Opt** e fare clic su **Solo**.

In questa modalità, la traccia non viene silenziata se si mette in solo un'altra traccia. Fare nuovamente clic su **Solo** per disattivare la funzione 'Annulla solo'.

---

LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 130

## Riproduzione di singole clip

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

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic-destro sulla parte inferiore della clip che si desidera riprodurre.
  2. Nel menu, selezionare una delle seguenti opzioni di riproduzione:
    - Per riprodurre la clip, selezionare **Riproduci clip**.
    - Per riprodurre la clip con il pre-roll, selezionare **Riproduci la clip con il pre-roll**.
- 

## Riproduzione di un intervallo di selezione di una traccia

È possibile selezionare una sezione di una clip e riprodurla. Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce sono messe in mute.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo del montaggio, definire un intervallo di selezione in una clip o in una sezione vuota di una traccia.
  2. Fare clic-destro sull'intervallo di selezione e scegliere **Riproduci la clip all'interno della selezione**.
-



# Modifica dei file audio

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

LINK CORRELATI

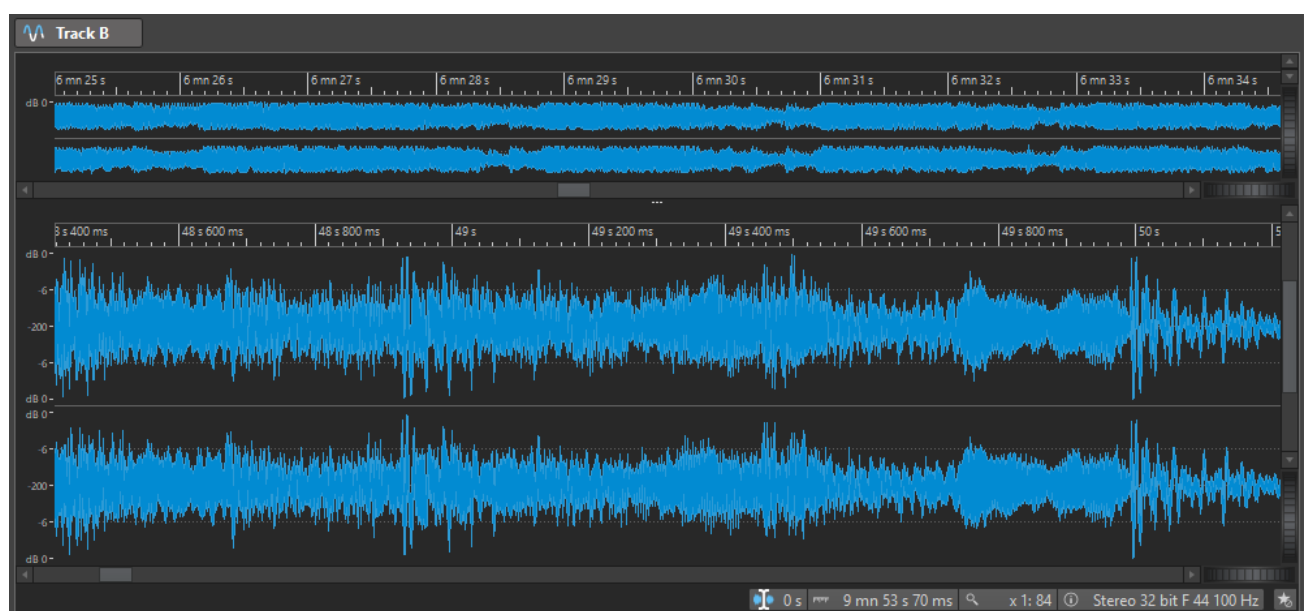
[Finestra della forma d'onda a pag. 81](#)

[Gestione dei file nell'Editor audio a pag. 92](#)

[Mix down – Renderizzazione dei file audio a pag. 110](#)

## Finestra della forma d'onda

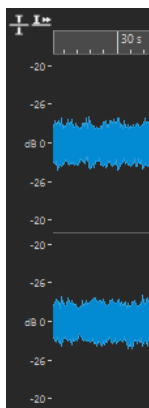
La finestra della forma d'onda nell'**Editor audio** consente di visualizzare graficamente i file audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare singoli file audio.



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

## Area dei controlli dei canali

L'area dei controlli dei canali si trova a sinistra della forma d'onda nella finestra della forma d'onda. L'area dei controlli dei canali consente di selezionare i canali.



Area dei controlli dei canali di un file audio stereo

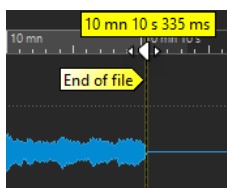
#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Agganci magnetici nei file audio

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

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



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

#### LINK CORRELATI

[Menu Calamite](#) a pag. 82

## Menu Calamite

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

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

È possibile consentire agli elementi di agganciarsi alle seguenti posizioni:

### Inizio del file/Fine del file

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

### Contrassegni del righello dei tempi

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

### Marker

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

### Bordi della selezione

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

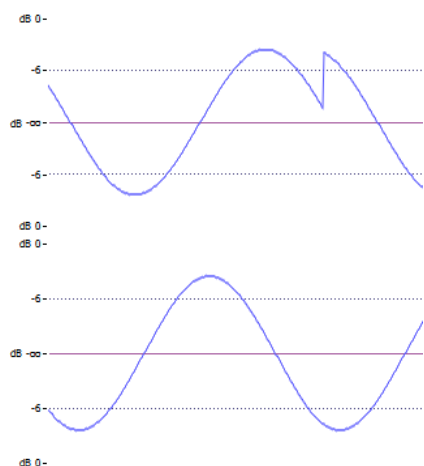
### Cursore

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

## Punti di zero

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

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



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

## Impostazione dell'individuazione del punto di zero

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

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Allineamento**, attivare l'opzione **Punto di zero**.
3. Selezionare **File > Preferenze > File audio**.

4. Nella scheda **Preferenze dei file audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
  5. Definire le impostazioni desiderate nella sezione **Aggancia selezione al punto di zero**.
- 

LINK CORRELATI

[Preferenze dei file audio](#) a pag. 238

## Spostamento della posizione del cursore al punto di zero più vicino

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

---

PROCEDIMENTO

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

## Le schede dell'Editor audio

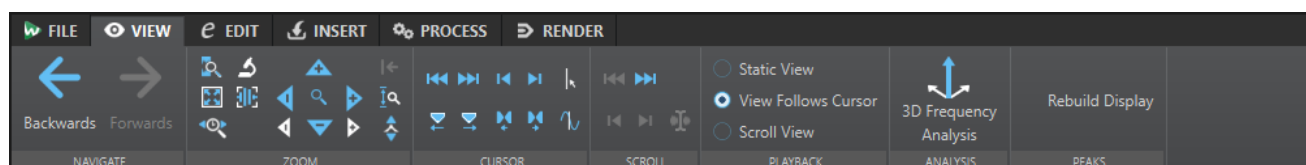
Le diverse schede disponibili nell'**Editor audio** offrono l'accesso a una serie di strumenti di utility e opzioni per la modifica dei file audio.

LINK CORRELATI

- [Scheda Visualizza \(Editor audio\)](#) a pag. 84
- [Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 86
- [Scheda Inserisci \(Editor audio\)](#) a pag. 90
- [Scheda Processa \(Editor audio\)](#) a pag. 91
- [Scheda Renderizza \(Editor audio\)](#) a pag. 91

## Scheda Visualizza (Editor audio)

- Nell'**Editor audio** fare clic su **Visualizza**.



### Naviga

#### Indietro/Avanti

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

#### Ingrandimento

##### Tempo

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

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

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

### **Ingrandimento**

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

### **Ingrandisci la selezione**

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

### **Microscopio**

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

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

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

### **Visualizza tutto**

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

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

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

### **Livello**

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

### **Ottimizza l'ingrandimento verticale**

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

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

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

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

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

### **Cursore**

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

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

#### **Marker precedente/Marker successivo**

Consente di spostare il cursore al marker precedente/successivo.

### **Inizio della selezione/fine della selezione**

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

### **Bordo della regione precedente/Bordo della regione successiva**

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

### **Scatta al punto di zero**

Consente di spostare il cursore al punto di zero più vicino.

### **Posizione del cursore di modifica**

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

## **Scorrimento**

### **Inizio/Fine**

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

### **Inizio della selezione/fine della selezione**

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

### **Cursore**

Visualizza la posizione del cursore.

## **Riproduzione**

### **Vista statica**

Disattiva lo scorrimento.

### **La vista segue il cursore**

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

### **Scorri vista**

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

## **Analisi**

### **Analisi delle frequenze in 3D**

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

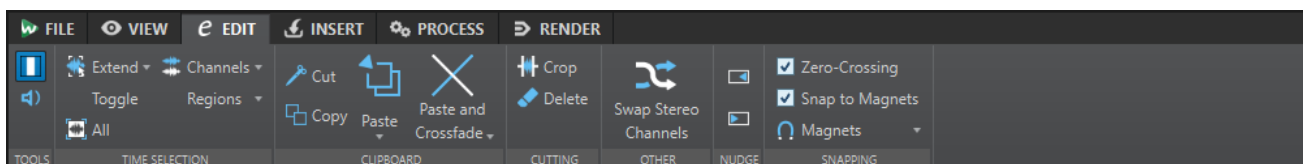
## **Picchi**

### **Ricostruisci la visualizzazione dei picchi**

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

## **Scheda Modifica (Editor audio)**

- Nell'**Editor audio** fare clic su **Modifica**.



## Strumenti

### Selezione temporale

Strumento di utility che consente di selezionare un intervallo temporale.

### Riproduci

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

## Selezione temporale

### Estendi

Apre un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni per la creazione o l'estensione degli intervalli di selezione:

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

- L'opzione **Dall'inizio alla posizione di riproduzione** consente di creare un intervallo di selezione dalla posizione di riproduzione fino all'inizio della selezione o fino all'inizio del file se non è presente alcuna selezione. Se la riproduzione non è attiva, viene utilizzata la posizione del cursore di modifica.
- L'opzione **Raddoppia la lunghezza della selezione** consente di raddoppiare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.
- L'opzione **Dimezza la lunghezza della selezione** consente di dimezzare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.

#### **Alterna**

Consente di attivare/disattivare la selezione audio corrente.

#### **Tutto**

Consente di selezionare l'intera forma d'onda.

#### **Canali**

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

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

#### **Regioni**

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

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

### **Appunti**

#### **Taglia**

Consente di tagliare l'intervallo audio selezionato e di posizionarlo negli appunti.

#### **Copia**

Consente di copiare la clip attiva o l'intervallo audio selezionato e di posizionarli negli appunti.

#### **Incolla**

Incolla il contenuto degli appunti.

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

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

Se si seleziona l'opzione **Mixa**, si apre una finestra di dialogo che consente di specificare il guadagno e la fase per l'audio negli appunti e nella destinazione. I



dati negli appunti vengono sempre mixati, indipendentemente dalla durata della selezione.

### **Incolla e dissolvenza incrociata**

Incolla il contenuto degli appunti e crea una dissolvenza incrociata.

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

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

## **Taglio**

### **Ritaglia**

Elimina i dati audio esterni alla selezione.

### **Elimina**

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

## **Altro**

### **Inverti i canali stereo**

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

## **Spinta**

### **Spingi verso sinistra**

Spinge la selezione audio verso sinistra.

### **Spingi verso destra**

Spinge la selezione audio verso destra.

## **Allineamento**

### **Punto di zero**

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

Se l'opzione **Punto di zero** è attivata e si aggiungono dei marker durante la riproduzione utilizzando i comandi da tastiera, i marker creati si agganciano al punto di zero più vicino nella forma d'onda.

Questa funzione si applica ai seguenti tipi di marker:

- Marker generici
- Marker delle regioni

### **Scatta verso le calamite**

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

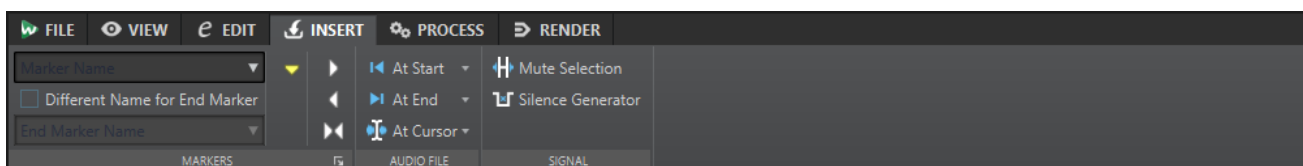
### **Calamite**

Questo menu a tendina consente di definire quali elementi sono magnetici.

## Scheda Inserisci (Editor audio)

La scheda **Inserisci** consente di aggiungere marker, file audio e segnali al proprio file audio.

- Nell'**Editor audio** fare clic su **Inserisci**.



### Marker

#### Nome del marker

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

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

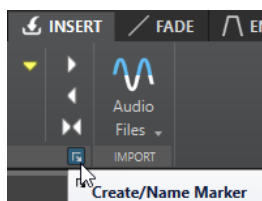
#### Nome diverso per il marker di fine

Se questa opzione è attivata, è possibile inserire un nome diverso per il marker di fine nel campo **Nome del marker di fine**.

Se è disattivata, il nome sarà identico a quello del marker di inizio.

#### Crea/Assegna nome a marker

Il pulsante **Crea/Assegna nome a marker** nell'angolo inferiore-destro della sezione **Marker** consente di aprire la finestra di dialogo **Crea marker**. Questo consente di creare marker e coppie di marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica.



### File audio

#### All'inizio

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

#### Alla fine

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

#### Al cursore

Consente di inserire un file audio alla posizione del cursore.

### Segnale

#### Metti in mute la selezione

Sostituisce la selezione audio con una parte di silenzio.

#### Generatore di silenzio

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

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Generatore di silenzio](#) a pag. 114

## Scheda Processa (Editor audio)

La scheda **Processa** fornisce l'accesso agli strumenti di processamento offline.

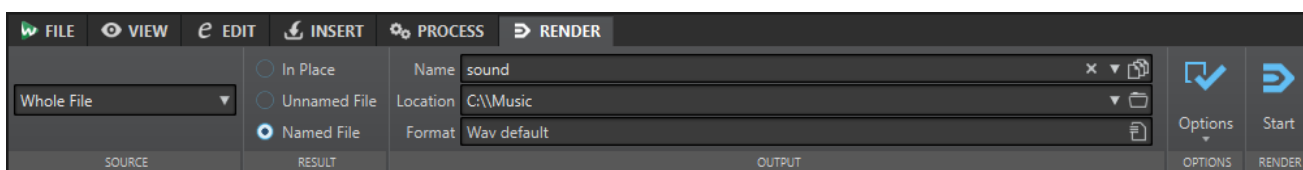
LINK CORRELATI

[Processamento offline](#) a pag. 120

## Scheda Renderizza (Editor audio)

La scheda **Renderizza** consente di eseguire un mix down dei file audio.

- Nell'**Editor audio** fare clic su **Renderizza**.



### Sorgente

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

#### File intero

Consente di processare e renderizzare l'intero intervallo audio.

#### Regione contrassegnata specifica

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

Specificare la regione da processare nel menu a tendina.

### Risultato

#### Sul posto

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

#### File senza nome

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

#### File con nome

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

### Uscita

#### Nome

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

#### Posizione

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

### Formato

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

### Opzioni

A seconda della sorgente selezionata, sono disponibili diverse opzioni.

#### Bypass della Sezione Master

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

#### Aggiungi una coda del riverbero

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

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

#### Copia marker

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

#### Salta le regioni di esclusione

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

#### Apri il file audio risultante

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

#### Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante

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

#### NOTA

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

---

### Renderizza

#### Avvia

Avvia il processo di renderizzazione.

## Gestione dei file nell'Editor audio

Questa sezione descrive le operazioni di modifica principali eseguibili all'interno dell'**Editor audio**.

### Gestione dei formati mono/stereo

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

## Formati file supportati

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

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

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

### **FLAC (.flac)**

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

### **MPEG-1 Layer 3 (.mp3)**

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

#### NOTA

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

### **Ogg Vorbis (.ogg)**

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

### **Wave (.wav)**

Sono supportati i seguenti valori di profondità in bit: 8 bit, 16 bit, 20 bit, 24 bit, 32 bit, 32 bit in virgola mobile e 64 bit in virgola mobile.

### **WavPack (.wv/.wvc)**

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

### **Windows Media Audio (.wma, .asf)**

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

### **Original Sound Quality (.osq, solo lettura)**

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

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio](#) a pag. 102

[Finestra di dialogo Ogg Vorbis](#) a pag. 101

[Finestra di dialogo Codifica FLAC](#) a pag. 100

[Finestra di dialogo codifica MP3](#) a pag. 99

[File a 20 bit, 24 bit e 32 bit in virgola mobile](#) a pag. 93

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

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

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

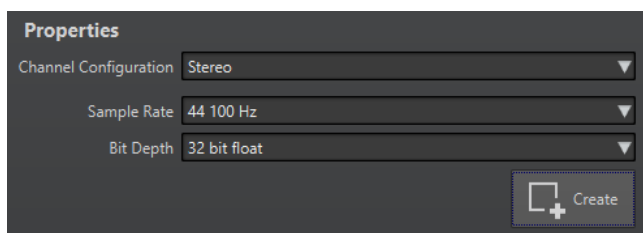
## Creazione di nuovi file audio

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

---

### PROCEDIMENTO

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



---

### LINK CORRELATI

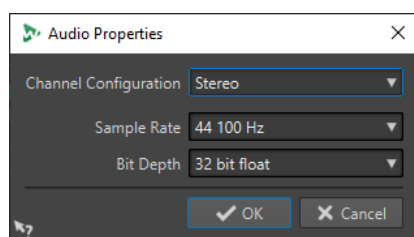
[Finestra di dialogo Proprietà audio](#) a pag. 94

## Finestra di dialogo Proprietà audio

È possibile definire la configurazione dei canali, la frequenza di campionamento e la profondità in bit di un file audio.

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

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



### Configurazione dei canali

Consente di selezionare il numero di canali audio.

### Frequenza di campionamento

Consente di selezionare il numero di campioni audio per secondo.

### Profondità in bit

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

---

### LINK CORRELATI

[Scheda Info](#) a pag. 34

## Salvataggio di un file audio

---

### PROCEDIMENTO

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

### RISULTATO

Le funzioni annulla/ripeti possono essere utilizzate anche dopo il salvataggio.

## Salvataggio in un altro formato

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

---

### PROCEDIMENTO

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

### RISULTATO

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

### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95

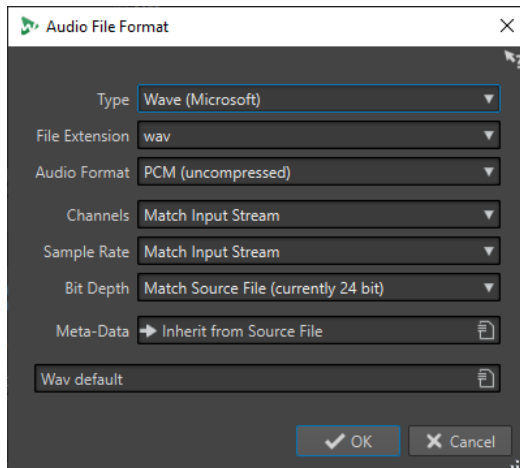
[Cambi di formato](#) a pag. 97

## Finestra di dialogo Formato file audio

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

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

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



### Tipo

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

### Estensione file

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

### Formato audio

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

### Canali

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

Sono disponibili i seguenti canali:

- **Come flusso d'ingresso**
- **Mono**
- **Stereo**

### Frequenza di campionamento

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

#### IMPORTANTE

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

---

### Profondità in bit

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

#### IMPORTANTE

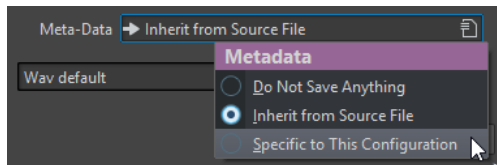
La riduzione della profondità in bit è consigliata solo per conversioni semplici. Per ottenere risultati professionali, si consiglia di aggiungere il dithering nella **Sezione Master**.

---

### Metadati

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





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

#### LINK CORRELATI

[Salvataggio in un altro formato](#) a pag. 95

## Cambi di formato

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

### Frequenza di campionamento

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

### Profondità in bit

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

### Mono/Stereo

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

#### NOTA

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

---

## Renderizzazione di una selezione sotto forma di file audio

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

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda definire un intervallo di selezione.
2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Renderizza**.

3. Nella sezione **Sorgente**, aprire il menu a tendina e selezionare **Intervallo audio selezionato**.
  4. Nella sezione **Uscita**, fare clic su **Renderizza**.
  5. Nella sezione **Sorgente**, aprire il menu a tendina e selezionare **Intervallo audio selezionato**.
  6. Nella sezione **Uscita**, specificare un nome file e una posizione.
  7. Aprire il menu a tendina **Formato** e selezionare **Modifica formato singolo**.
  8. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, specificare il formato di uscita e fare clic su **OK**.
  9. Nella sezione **Renderizza**, fare clic su **Avvia**.
- 

LINK CORRELATI

- [Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81
- [Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 86
- [Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95

## Renderizzazione del canale sinistro/destro sotto forma di file audio

È possibile salvare individualmente ciascun canale in un file separato.

---

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

- [Scheda Renderizza \(Editor audio\)](#) a pag. 91
- [Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95

## Creazione di preset dei formati file audio

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, specificare il formato file audio.
  2. Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
  3. Inserire un nome per il preset e fare clic su **Salva**.
- 

LINK CORRELATI

- [Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95

## Codifica di file audio

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

LINK CORRELATI

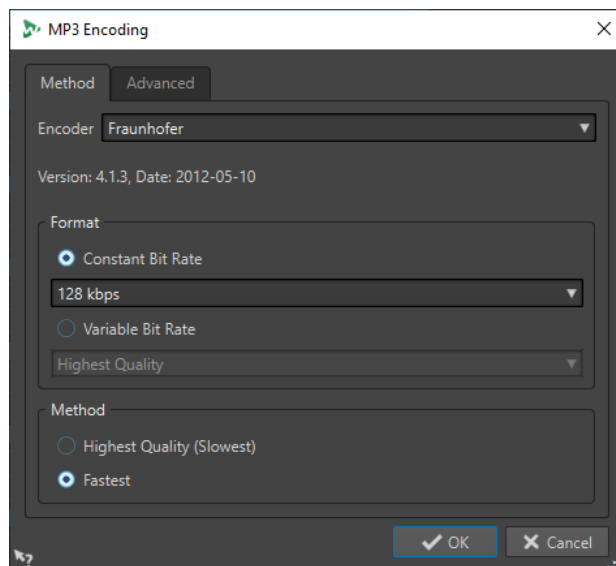
[Finestra di dialogo Ogg Vorbis](#) a pag. 101

[Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio](#) a pag. 102

## Finestra di dialogo codifica MP3

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

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



### Scheda Metodo

#### Encoder

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

#### Bit rate costante/Bit rate variabile

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

#### Qualità ottima (più lenta)/Più veloce

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

#### NOTA

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

---

## Scheda Avanzato

### Aggiungi le informazioni relative alla durata e alla posizione di riproduzione all'intestazione VBR

Aggiunge delle informazioni supplementari all'intestazione VBR che consentono al dispositivo di riproduzione di stimare la durata del file MP3 e di saltare a qualsiasi posizione temporale all'interno del file MP3 stesso. Questa opzione è disponibile solamente per l'encoder di tipo Fraunhofer.

### Incorpora dei dati ausiliari per la compensazione della durata e del ritardo

Consente di incorporare dei dati ausiliari in modo che il file decodificato corrisponderà esattamente alla durata del file originale. Questa opzione è disponibile solamente per l'encoder di tipo Fraunhofer.

Le opzioni che seguono sono disponibili solamente per l'encoder **Lame**:

### Consenti la codifica stereo dell'intensità

Consente di ridurre il bit rate, riorganizzando le informazioni di intensità tra i canali.

### Specifica come Registrazione Originale

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

### Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

### Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

### Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

### Crea frame lunghi

Consente di risparmiare spazio scrivendo un numero inferiore di intestazioni nel file (non compatibile con tutti i decoder).

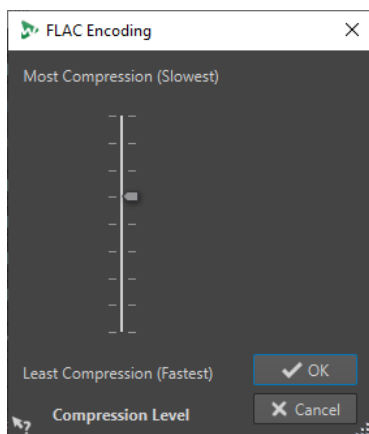
#### LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 99

## Finestra di dialogo Codifica FLAC

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

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



### Livello della compressione

Consente di specificare il livello della compressione. Maggiore è la compressione, più lenta risulta la codifica.

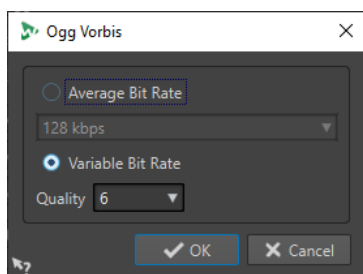
#### LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 99

## Finestra di dialogo Ogg Vorbis

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

La finestra di dialogo **Ogg Vorbis** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File** > **Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **Ogg Vorbis**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



### Bit rate medio

Se questa opzione è attivata, il bit rate medio del file resta costante durante la codifica. Poiché la dimensione del file è proporzionale al tempo, ciò facilita l'individuazione di un determinato punto, ma può determinare una minore qualità rispetto all'opzione **Bit rate variabile**.

### Bit rate variabile

Se questa opzione è attivata, il bit rate nel file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file risultante.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

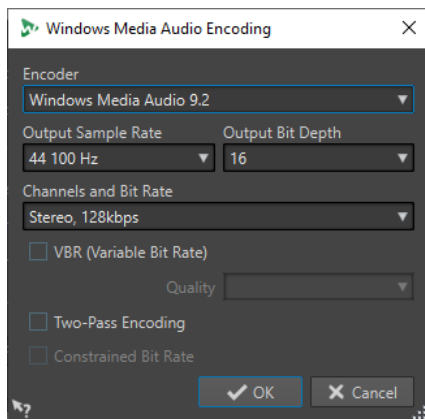
#### LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 99

## Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio Windows Media Audio (WMA). Questa finestra di dialogo è disponibile solo su sistemi Windows.

La finestra di dialogo **Windows Media Audio** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output. Ad esempio, aprire un file audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic nel campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **Windows Media Audio (WMA)**, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



### Encoder

Imposta gli encoder.

### Frequenza di campionamento in uscita

Consente di definire la frequenza di campionamento in uscita del file codificato. Più alta è la frequenza di campionamento, migliore è la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file di output.

### Profondità in bit in uscita

Consente di definire la profondità in bit in uscita del file codificato. Questo parametro non è disponibile per tutti gli encoder.

### Canali e bit rate

Gli elementi qui disponibili dipendono dal metodo di codifica selezionato e dalla frequenza di campionamento in uscita.

### VBR (Bit Rate Variabile)

Se questa opzione è attivata, il bit rate del file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file di output.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

### Codifica a due passaggi

Se questa opzione è attivata, viene aumentata la qualità di codifica, ma il processo risulta due volte più lento.

### Bit rate forzato

Questa opzione è disponibile quando sono attivate le opzioni **VBR** e **Codifica a due passaggi**. Viene utilizzata per mantenere i bit rate entro i limiti in modo tale da evitare picchi. Si tratta dell'impostazione consigliata per alcuni supporti, come CD o DVD.

LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 99

## Inserimento di file audio in un altro file audio

È possibile assemblare un file audio a partire da diversi file audio.

---

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire il file audio in cui si desidera inserire un altro file audio.
2. Se si intende inserire un file audio alla posizione del cursore di modifica, assicurarsi che l'opzione **Scatta verso le calamite** sia attivata e che l'opzione **Cursore** sia attivata nel menu a tendina **Calamite**.  
Il cursore di modifica scatta al punto di zero più vicino. È così possibile evitare le discontinuità.
3. Selezionare la scheda **Inserisci**.
4. Nella sezione **File audio**, selezionare una delle seguenti opzioni di inserimento:
  - **All'inizio**
  - **Alla fine**
  - **Al cursore**Se si seleziona **Al cursore**, il file audio viene separato in corrispondenza della posizione di inserimento. La parte dopo la separazione viene spostata a destra.
5. Nel menu a tendina, selezionare il file audio che si desidera inserire.

---

LINK CORRELATI

[Agganci magnetici nei file audio](#) a pag. 82

## Trasformazione delle selezioni in nuovi file

È possibile trasformare le selezioni in nuovi file mediante trascinamento, tramite il menu contestuale nella finestra della forma d'onda, oppure utilizzando la scheda **Renderizza** nell'**Editor audio**.

LINK CORRELATI

[Scheda Renderizza \(Editor audio\)](#) a pag. 91

[Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante trascinamento](#) a pag. 103

[Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante l'utilizzo del menu](#) a pag. 104

## Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante trascinamento

---

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
2. Trascinare la selezione nella barra della scheda sopra la finestra della forma d'onda e rilasciare il pulsante del mouse.

---

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo.

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante l'utilizzo del menu

---

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Fare clic-destro sulla selezione e scegliere **Copia selezione in una nuova finestra**.
  3. Dal sotto menu, selezionare una delle seguenti opzioni:
    - **Duplica**
    - **Versione stereo**
    - **Mixdown in mono**
    - **Mixdown in mono (sottrai il canale destro dal canale sinistro)**
- 

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo o mono.

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Conversione da stereo a mono e da mono a stereo

È possibile convertire i file audio da mono a stereo e da stereo a mono. La conversione da un file mono a un file stereo produce un file audio contenente lo stesso materiale in entrambi i canali, ad esempio per l'ulteriore processamento in stereo reale. La conversione da un file stereo a un file mono mixa i canali stereo in un canale mono.

LINK CORRELATI

[Conversione di una selezione da stereo a mono](#) a pag. 104

[Conversione da stereo a mono durante il salvataggio](#) a pag. 105

[Conversione di una selezione da mono a stereo](#) a pag. 105

## Conversione di una selezione da stereo a mono

---

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione stereo nella finestra della forma d'onda.
2. Selezionare **File > Nuovo**.
3. Selezionare **File audio > Dal file corrente**.
4. Selezionare una delle seguenti opzioni:
  - Per mixare i canali stereo sinistro e destro quando si esegue la conversione in mono, fare clic su **Mixdown in mono**.
  - Per mixare il canale sinistro con l'inverso del canale destro quando si esegue la conversione in mono, fare clic su **Mixdown in mono (sottrai il canale destro dal canale sinistro)**.

L'onda mono risultante contiene la differenza tra i canali. Ad esempio, in questo modo è possibile verificare che un file wave sia realmente un file stereo e non un file mono convertito in formato stereo.

---



#### RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra mono.

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Conversione da stereo a mono durante il salvataggio

---

#### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione stereo nella finestra della forma d'onda.
  2. Selezionare **File > Salva con nome**.
  3. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
  4. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.
  5. Nella finestra di dialogo **Formato file audio** che si apre, aprire il menu a tendina **Canali** e selezionare una delle opzioni mono.  
Ad esempio, selezionando **Mono (Mix -3 dB)**, il file audio risultante viene attenuato di 3 dB.
  6. Fare clic su **OK**.
  7. Fare clic su **Salva**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95

## Conversione di una selezione da mono a stereo

---

#### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione mono nella finestra della forma d'onda.
  2. Selezionare **File > Nuovo**.
  3. Selezionare **File audio > Dal file corrente**.
  4. Fare clic su **Versione stereo**.
  5. Fare clic su **Crea**.
- 

#### RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo.

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Inversione di canali in un file stereo

È possibile invertire i due canali in un file audio, cioè spostare l'audio del canale sinistro nel canale destro e l'audio del canale destro nel canale sinistro.

- Per invertire i canali dell'intero file audio nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e, nella sezione **Taglio**, fare clic su **Inverti i canali stereo**.

- Per invertire i canali solamente per un intervallo del file audio selezionato, definire un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda, selezionare la scheda **Modifica** e, nella sezione **Altro**, fare clic su **Inverti i canali stereo**.

## Opzioni speciali di incollaggio

Nel menu a tendina **Incolla** dell'**Editor audio** sono disponibili delle funzioni di incollaggio aggiuntive.

- Per accedere a queste speciali opzioni di incollaggio, aprire l'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e, nella sezione **Appunti**, fare clic-destro su **Incolla**.

### Sovrascrivi

Consente di sovrascrivere i dati nel file di destinazione invece di spostarli per liberare spazio per l'audio inserito. La quantità sovrascritta varia a seconda della selezione nel file di destinazione:

- Se non è presente alcuna selezione nel file di destinazione, viene sovrascritta una sezione con la stessa lunghezza della selezione da incollare.
- Se è presente una selezione nel file di destinazione, la selezione da incollare sostituisce tale selezione.

### Aggiungi in fondo

Consente di aggiungere l'audio da incollare dopo la fine del file.

### Aggiungi all'inizio

Consente di aggiungere l'audio da incollare prima dell'inizio del file.

### Copie multiple

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale inserire il numero di copie che si desidera creare.

### Mixa

Consente di aprire la finestra di dialogo **Mixaggio**. In questa finestra di dialogo è possibile fondere due file in uno a partire dalla selezione o, se non presente, dalla posizione del cursore. È possibile specificare il guadagno per l'audio negli appunti e in corrispondenza della destinazione.

Tutti i dati negli appunti sono sempre mixati, indipendentemente dalla lunghezza della selezione.

## Spostamento dell'audio

È possibile riorganizzare l'ordine dell'audio in un file mediante le funzioni di trascinamento, taglio e incollaggio.

## Spostamento dell'audio mediante trascinamento

---

### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Trascinare la selezione in una posizione esterna alla selezione nello stesso file, o in un'altra finestra della forma d'onda.
- 

### RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

#### NOTA

Per annullare uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incollaggio nella finestra di destinazione, quindi annullare l'operazione di taglio nella finestra di origine.

---

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Spostamento dell'audio mediante taglia e incolla

---

#### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Per tagliare l'audio, eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Taglia**.
    - Premere **Ctrl/Cmd - X**.
  3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
    - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
    - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
  4. Per incollare la selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**.
    - Premere **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

#### NOTA

Per annullare uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incollaggio nella finestra di destinazione, quindi annullare l'operazione di taglio nella finestra di origine.

---

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 86

## Spostamento dell'audio per mezzo dei comandi di spinta

---

È possibile utilizzare gli strumenti di spinta verso sinistra/destra per spostare l'audio in piccoli passaggi all'interno di un file.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
  3. Nella sezione **Spinta**, fare clic su **Spingi verso sinistra** o **Spingi verso destra**.
-

#### RISULTATO

L'audio viene spostato di un pixel. L'esatto formato dell'operazione dipende dalla grandezza dell'ingrandimento. Ad esempio, se nella barra di stato viene visualizzato **x1:256**, la selezione viene spostata di 256 campioni. L'audio in tale posizione viene sovrascritto dalla sezione spostata.

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 86

## Copia dell'audio

È possibile copiare sezioni dell'audio all'interno dello stesso file o tra vari file audio.

### Gestione del materiale stereo/mono

Quando si trascinano o si copiano dei file stereo o mono in altre posizioni, la posizione di destinazione determina il modo in cui vengono inseriti i file.

Il materiale stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue il trascinamento tra file:

---

Sezione trascinata	Forma d'onda rilasciata	Azione
Stereo	Stereo	L'audio trascinato è sempre inserito in entrambi i canali.
Stereo	Mono	Viene inserito solo il canale sinistro.
Mono	Stereo	Il risultato dipende solo dalla posizione di rilascio verticale. L'azione è indicata dalla forma del cursore. È possibile inserire la selezione in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

---

Il materiale stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue l'operazione di copia e incolla dei file:

---

Sezione copiata	Forma d'onda incollata	Azione
Stereo	Stereo	Se il cursore della forma d'onda si estende in entrambi i canali del file di destinazione, il materiale viene inserito in entrambi i canali.
Mono	Mono	Se il cursore della forma d'onda si trova solo in un canale, l'audio viene incollato unicamente in quel canale. Il materiale audio proveniente dal canale sinistro viene incollato nel canale sinistro, mentre il materiale proveniente dal canale destro viene incollato nel canale destro.
Stereo	Mono	Viene incollato solo il canale sinistro.

Sezione copiata	Forma d'onda incollata	Azione
Mono	Stereo	Il risultato varia in base alla presenza del cursore della forma d'onda in un canale o in entrambi. È possibile incollare l'audio in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

---

## Conflitti relativi alla frequenza di campionamento

Se si copia o sposta l'audio da una finestra a un'altra e le frequenze di campionamento dei due file non corrispondono, il suono copiato/spostato viene riprodotto a un'altezza non corretta (velocità). Il programma segnala che tale problema sta per verificarsi.

Il mixaggio delle frequenze di campionamento può essere utilizzato come effetto, ma molto spesso non è il risultato che si desidera ottenere. Vi sono due modi per aggirare il problema:

- Convertire la frequenza di campionamento del file sorgente alla stessa frequenza del file di destinazione prima dell'editing.
- Convertire la frequenza di campionamento del file di destinazione alla stessa frequenza del file sorgente prima dell'aggiunta dell'audio.

## Copia dell'audio mediante la funzione di copia e incolla

---

### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Utilizzare uno dei seguenti metodi di copia:
    - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Copia**.
    - Premere **Ctrl/Cmd - C**.
  3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
    - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
    - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
  4. Per incollare la selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**.
    - Premere **Ctrl/Cmd - V**.
- 

### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Copia dell'audio mediante trascinamento

---

### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Fare clic al centro della selezione e trascinarla in una posizione esterna alla selezione all'interno dello stesso file, o in un'altra finestra della forma d'onda.
-

#### RISULTATO

La selezione viene inserita nel punto indicato. L'audio che originariamente iniziava in questo punto viene spostato a destra.

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Mix down – Renderizzazione dei file audio

È possibile eseguire la renderizzazione di regioni di file audio o di interi file audio verso un singolo file audio.

#### LINK CORRELATI

[Renderizzazione nella Sezione Master](#) a pag. 194

[Renderizzazione dei file audio](#) a pag. 110

## Renderizzazione dei file audio

È possibile renderizzare i file audio verso un singolo formato file audio o in più formati contemporaneamente.

#### PREREQUISITI

Configurare il proprio file audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Renderizza**.
2. Nella sezione **Sorgente**, specificare quale parte del file audio si desidera renderizzare.
3. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
4. Nella sezione **Uscita**, fare clic sul campo **Formato** e fare clic su **Modifica**.
5. Definire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Formato file audio**.
6. Fare clic su **OK**.
7. Facoltativo: definire delle impostazioni aggiuntive nella scheda **Renderizza**.
8. Nella sezione **Renderizza**, fare clic su **Avvia la renderizzazione**.

---

#### RISULTATO

Il file audio viene renderizzato.

#### LINK CORRELATI

[Scheda Renderizza \(Editor audio\)](#) a pag. 91

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95

## Modifica delle proprietà audio

È possibile modificare la frequenza di campionamento e la profondità in bit dei file audio.

La modifica di questi valori non comporta alcun tipo di processamento del file audio (a differenza dell'utilizzo della funzione **Salva con nome**). Tuttavia, vengono applicate le seguenti regole:

- Se si modifica la frequenza di campionamento, il file viene riprodotto a una nuova altezza.

- Se si modifica la profondità del campione, il file viene convertito nella nuova profondità al successivo salvataggio.

#### NOTA

Non è possibile annullare questa operazione. Se si salva un file a una profondità in bit inferiore, il file viene convertito in maniera permanente.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire un file audio.
  2. Selezionare la scheda **File**.
  3. Fare clic su **Info**.
  4. Nella sezione **Proprietà audio**, selezionare una nuova **Frequenza di campionamento** e/o una nuova **Profondità in bit**.
  5. Fare clic su **Applica le modifiche**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Scheda Info](#) a pag. 34

## Metadati

I metadati sono costituiti da attributi che descrivono i contenuti audio, ad esempio il titolo della traccia, l'autore, o la data di registrazione. A seconda del formato del file audio selezionato, questi dati variano.

All'apertura di un file audio o di un montaggio audio, vengono caricati i metadati trovati nel file. È possibile creare diversi preset dei metadati per file audio e montaggi audio.

Nella finestra **Metadati** viene visualizzata un'anteprima dei metadati. Per visualizzare i metadati completi di un file e poterli modificare, aprire la finestra di dialogo **Metadati**.

Non tutti i formati file possono salvare dei metadati. A seconda del formato file di output, vengono salvati tutti i metadati o solo una parte di essi in un file audio. I seguenti formati file possono contenere dei metadati:

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

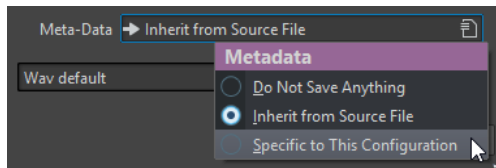
Per il formato MP3, sono disponibili i seguenti tipi di metadati:

- ID3v1 e ID3v2, compreso supporto per immagini

Per il formato WAV, sono disponibili i seguenti tipi di metadati:

- RIFF
- BWF
- ID3, compreso supporto immagini

Durante il salvataggio o la registrazione di un file audio nella finestra di dialogo **Formato file audio**, è possibile specificare se non utilizzare del tutto i metadati, ereditare i metadati dal file sorgente o modificare i metadati del file.



È possibile inserire manualmente i metadati o generarli automaticamente.

Possono essere generate automaticamente le seguenti opzioni:

- Identificatore unico della sorgente (USID)  
È possibile attivare l'opzione **USID** nella scheda **Di base** della scheda **BWF**.

WaveLab LE include diversi preset dei metadati. Questi possono essere utilizzati come esempi e personalizzati a seconda delle esigenze. È possibile caricare i preset di metadati dal menu a tendina **Preset dei metadati** nella finestra di dialogo **Formato file audio** o dalla finestra di dialogo **Metadati**.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Metadati](#) a pag. 112

[Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 113

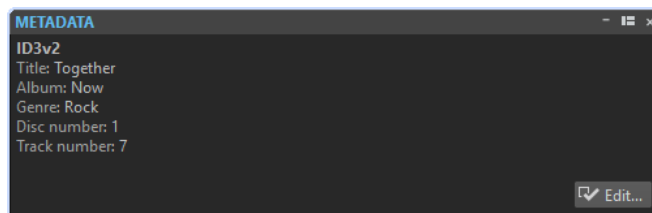
[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95

[Preset dei metadati](#) a pag. 114

## Finestra Metadati

Nella finestra **Metadati** è possibile visualizzare e modificare i metadati del file aperto nella finestra **Editor audio**, **Montaggio audio** o **Processore batch**.

- Per aprire la finestra **Metadati**, aprire la finestra **Editor audio**, **Montaggio audio** o **Processore batch** e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Metadati**.



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

### Anteprima

La finestra dell'anteprima visualizza i metadati del file audio, del montaggio audio, o del processo batch selezionati.

### Modifica

Aprire la finestra di dialogo **Metadati**, in cui è possibile visualizzare e modificare i metadati completi del file selezionato.



LINK CORRELATI

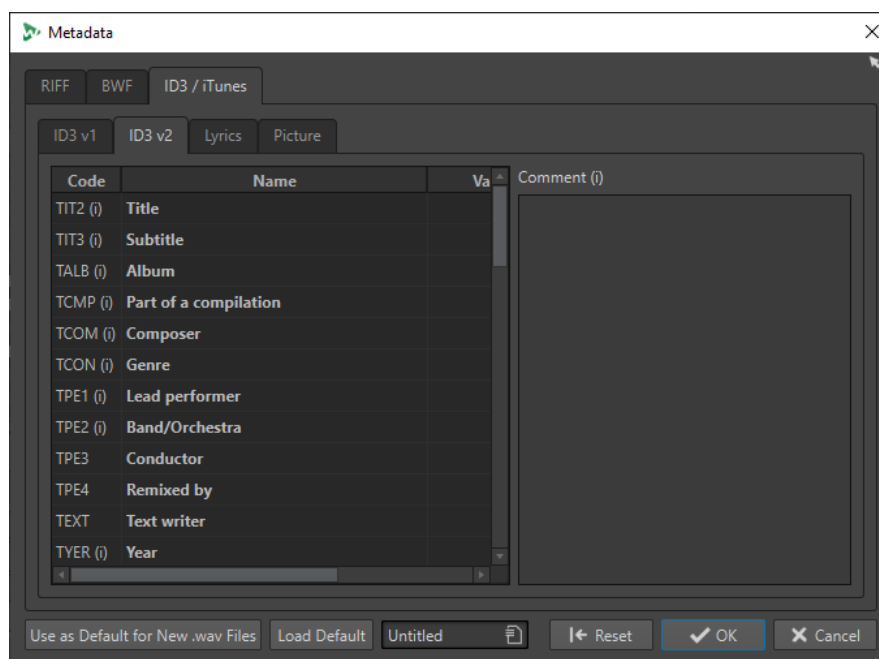
- [Metadati a pag. 111](#)
- [Finestra di dialogo Metadati a pag. 113](#)
- [Modifica dei metadati a pag. 113](#)
- [Finestra Browser dei file a pag. 52](#)

## Finestra di dialogo Metadati

Questa finestra di dialogo consente di definire i metadati da incorporare nel file audio.

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

A seconda del tipo di file, i metadati vengono gestiti in maniera differente.



Finestra di dialogo Metadati per file WAV

Quando si apre la finestra di dialogo **Metadati** per i file che si trovano nell'**Editor audio**, è possibile modificare i metadati che sono salvati nel file audio. Tali metadati vengono salvati su disco successivamente.

Quando si apre la finestra di dialogo **Metadati** per i file che si trovano nella finestra **Montaggio audio**, è possibile modificare i metadati per i file audio che vengono creati nel corso del processo di renderizzazione del montaggio audio. Se si esegue la renderizzazione verso il formato WAV, i metadati verranno associati a questi file.

LINK CORRELATI

- [Metadati a pag. 111](#)
- [Finestra Metadati a pag. 112](#)
- [Modifica dei metadati a pag. 113](#)

## Modifica dei metadati

È possibile modificare i metadati dei file audio, dei montaggi audio e dei processi batch.

PREREQUISITI

È stato aperto un file audio, un montaggio audio o un processo batch.

#### PROCEDIMENTO

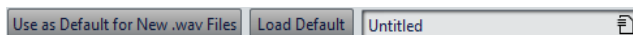
1. Nella finestra **Metadati**, fare clic su **Modifica**.
  2. Nella finestra di dialogo dei metadati, definire le impostazioni desiderate.
  3. Fare clic su **OK**.
- 

#### LINK CORRELATI

- [Metadati](#) a pag. 111
- [Finestra Metadati](#) a pag. 112
- [Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 113

## Preset dei metadati

Nella finestra di dialogo **Metadati**, è possibile salvare i preset dei metadati e applicare tali preset ad altri file. I preset dei metadati possono essere applicati ai file WAV, MP3, MP4 e M4A.



L'opzione **Utilizza come valore predefinito per i nuovi file .wav** consente di definire un insieme di metadati predefinito.

Quando si crea un nuovo file e non vengono aggiunti metadati, vengono applicati al file i metadati predefiniti durante il salvataggio o la renderizzazione. Ad esempio, è possibile salvare o registrare file WAV con metadati BWF e aggiungere automaticamente un identificatore unico del materiale.

Per modificare il preset dei metadati predefinito, selezionare **Carica i valori predefiniti** e modificare il preset.

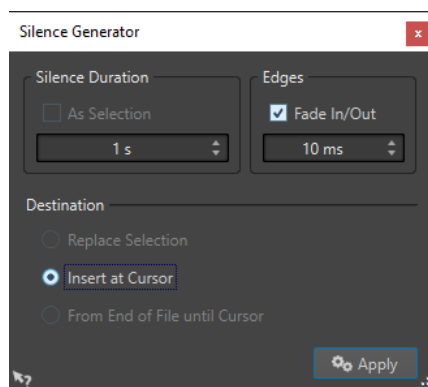
#### LINK CORRELATI

- [Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 113

## Finestra di dialogo Generatore di silenzio

Questa finestra di dialogo consente di inserire del silenzio in un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Generatore di silenzio**, selezionare la scheda **Inserisci** nell'**Editor audio**, quindi fare clic su **Generatore di silenzio**.



### Durata del silenzio

L'opzione **Come la selezione** utilizza la durata della selezione audio attiva come durata del silenzio. Specificare la durata della sezione silenziosa nel campo valore seguente.

### Bordi

L'opzione **Fade-in/out** consente di eseguire una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della sezione silenziosa per ottenere delle transizioni più uniformi. Specificare la durata della dissolvenza nel campo valore seguente.

### Destinazione

- L'opzione **Sostituisci la selezione** consente di sostituire la selezione audio corrente con la sezione silenziosa.
- L'opzione **Inserisci al cursore** consente di inserire la sezione silenziosa alla posizione del cursore.
- L'opzione **Dalla fine del file fino al cursore** consente di estendere il file audio con silenzio fino alla posizione del cursore. Attivando questa opzione viene inoltre definita la durata del silenzio e ignorata l'impostazione **Durata del silenzio**.

#### LINK CORRELATI

[Inserimento del silenzio](#) a pag. 115

## Sostituzione di una selezione con del silenzio

È possibile sostituire una sezione di un file audio con del silenzio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una selezione.
  2. Selezionare la scheda **Inserisci**.
  3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Generatore di silenzio**.
  4. Nella finestra di dialogo **Generatore di silenzio**, impostare la durata del silenzio su **Come la selezione** e la destinazione su **Sostituisci la selezione**.
  5. Fare clic su **Applica**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Scheda Inserisci \(Editor audio\)](#) a pag. 90

[Finestra di dialogo Generatore di silenzio](#) a pag. 114

## Inserimento del silenzio

È possibile inserire una durata specifica di silenzio in qualsiasi posizione di un file audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, impostare il cursore nel punto in cui si desidera che il silenzio inserito abbia inizio.
  2. Selezionare la scheda **Inserisci**.
  3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Generatore di silenzio**.
  4. Nella finestra di dialogo **Generatore di silenzio**, disattivare **Come la selezione** e specificare la durata.
  5. Impostare la destinazione su **Inserisci al cursore**.
  6. Fare clic su **Applica**.
-

LINK CORRELATI

[Scheda Inserisci \(Editor audio\)](#) a pag. 90

[Finestra di dialogo Generatore di silenzio](#) a pag. 114

## Applicazione del 'Mute' a una selezione

La funzione **Silenziare la selezione** sostituisce la selezione con del silenzio reale.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, definire una selezione.
  2. Selezionare la scheda **Inserisci**.
  3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Silenziare la selezione**.
- 

LINK CORRELATI

[Scheda Inserisci \(Editor audio\)](#) a pag. 90

# Analisi audio

WaveLab LE dispone di una funzione di analisi delle frequenze in 3D per l'analisi dell'audio.

LINK CORRELATI

[Analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 117

## Analisi delle frequenze in 3D

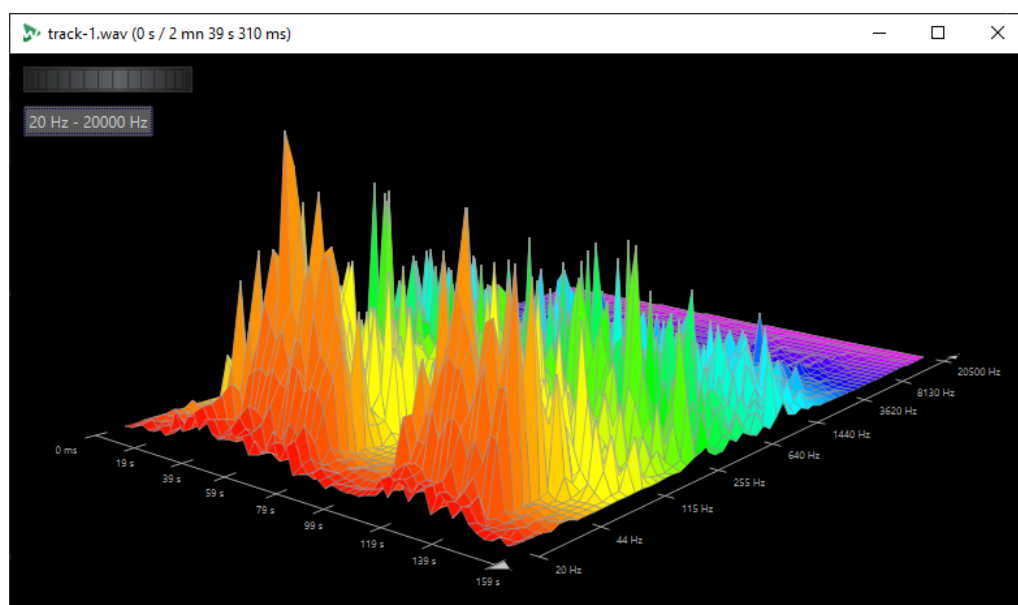
Mediante la funzione Analisi delle frequenze in 3D, è possibile visualizzare un file audio nel dominio delle frequenze.

Utilizzare la funzione Analisi delle frequenze in 3D per i seguenti scopi:

- Visualizzare la distribuzione dello spettro delle frequenze in un mix
- Identificare le frequenze che possono essere ridotte o enfatizzate come base per l'equalizzazione
- Visualizzare come sono costruiti diversi suoni

Una visualizzazione a onda (dominio temporale) informa circa l'inizio e la fine di un suono in un file, ma non contiene informazioni sui contenuti timbrici del file forniti invece da un grafico di frequenza (dominio delle frequenze). Il grafico utilizzato in WaveLab LE è spesso indicato come un tracciato FFT (Fast Fourier Transform). Se viene selezionata una registrazione stereo, viene analizzato un mix dei due canali.

Il controllo a rotella consente di visualizzare lo spettro delle frequenze da diversi angoli. Ad esempio, è possibile aprire diverse finestre dell'**Analisi delle frequenze in 3D**, ciascuna con una prospettiva differente. Questo consente di ottenere una migliore visualizzazione di un grafico altrimenti troppo pieno.



LINK CORRELATI

[Creazione di un grafico per l'analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 118

[Finestra di dialogo Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 118

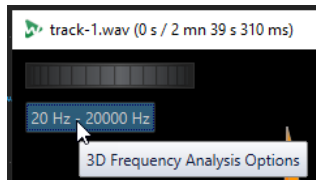
## Creazione di un grafico per l'analisi delle frequenze in 3D

La lunghezza dell'audio selezionato influisce sull'accuratezza dell'analisi. Per selezioni brevi, il risultato è più dettagliato. Si consiglia di eseguire un'analisi separata dell'attacco nel quale sono presenti la maggior parte delle variazioni drastiche.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, selezionare la sezione del file che si desidera analizzare.  
Se non si esegue alcuna selezione, viene analizzato l'intero file audio.
2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Visualizza**.
3. Nella sezione **Analisi**, fare clic su **Analisi delle frequenze in 3D**.
4. Per modificare i parametri dell'analisi, fare clic su **Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D**.



5. Regolare i parametri e fare clic su **OK**.  
L'audio viene analizzato nuovamente.
- 

LINK CORRELATI

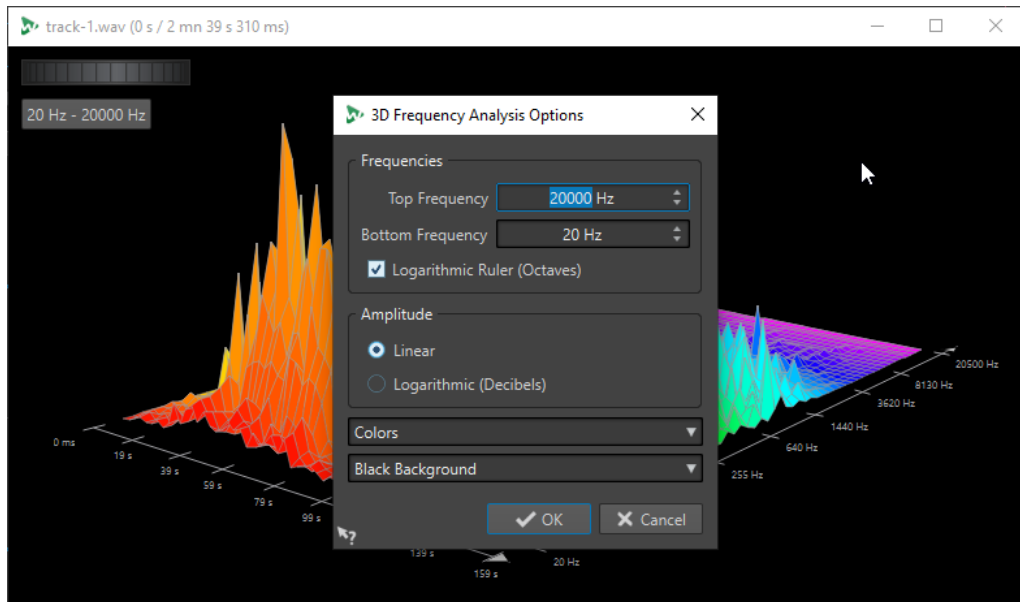
[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 86

[Finestra di dialogo Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 118

## Finestra di dialogo Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D

Nella finestra delle opzioni della finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D**, è possibile definire l'intervallo di frequenze analizzato e modificare l'aspetto del grafico per l'analisi delle frequenze in 3D.

- Nella finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D**, fare clic sul pulsante **Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D**.



### **Frequenza superiore/Frequenza inferiore**

Consente di specificare la frequenza superiore/inferiore dell'intervallo.

### **Righello logaritmico (ottave)**

Consente di dividere il righello delle frequenze in ottave con uguale spaziatura.

### **Ampiezza**

Selezionare se si desidera che i picchi siano proporzionali alla relativa ampiezza (**Lineare**) o potenza (**Logaritmico (decibel)**).

### **Colori**

Consente di definire lo schema di colori del grafico.

### **Sfondo**

Consente di definire il colore di sfondo.

### **LINK CORRELATI**

[Analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 117

# Processamento offline

I processi offline sono utili per molti scopi e possono essere utilizzati ad esempio nel caso in cui il computer in uso non abbia una potenza sufficiente per gestire il processamento in tempo reale o se una determinata operazione di editing richiede più di un passaggio per la sua esecuzione.

Dopo il processamento il file audio viene alterato permanentemente.

LINK CORRELATI

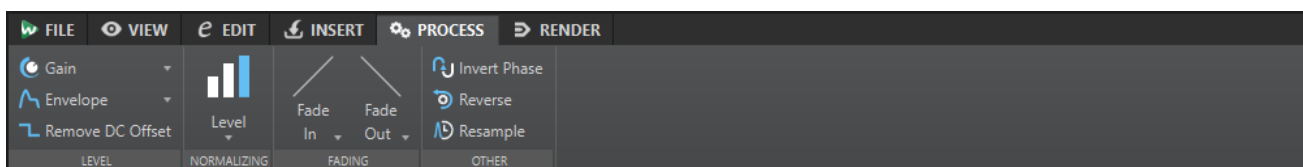
[Scheda Processa](#) a pag. 120

[Applicazione del processamento](#) a pag. 121

## Scheda Processa

La scheda **Processa** fornisce l'accesso agli strumenti di processamento offline.

- Nell'**Editor audio** fare clic su **Processa**.



### Livello

#### Guadagno

Aprire la finestra di dialogo **Guadagno** in cui è possibile applicare un valore di guadagno per modificare il livello di un file audio.

#### Inviluppo

Aprire la finestra di dialogo **Inviluppo** in cui è possibile creare un inviluppo del livello da poter applicare a un intervallo selezionato o a un intero file audio.

Questa opzione è utile, ad esempio, se si desidera uniformare parti rumorose e silenziose o creare fade-in/fade-out sofisticati.

#### Rimuovi DC offset

Il DC offset in un file influisce sull'intensità acustica. L'opzione **Rimuovi DC offset** consente di impostare il DC offset a zero.

### Normalizzazione

#### Livello

Aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore del livello** in cui è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

### Dissolvenze

#### Fade-in/Fade-out

Consente di applicare un fade-in o un fade-out. Fare clic-destro sul pulsante per aprire il menu a tendina **Curva**.



### Tipi di curva

Consentono di selezionare dei preset per le curve di dissolvenza.

- L'opzione **Lineare** consente di modificare il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (\*)** consente di modificare il livello in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Radice quadrata (\*)** consente di modificare il livello in base a una curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Sinusoidale** consente di modificare il livello in base a una curva sinusoidale.
- L'opzione **Logaritmico** consente di modificare il livello in base a una curva logaritmica.
- L'opzione **Esponenziale** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale.
- L'opzione **Esponenziale+** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale più pronunciata.

### Altro

#### Inverti fase

Capovolge il segnale.

#### Al contrario

Crea un effetto nastro al contrario.

#### Ricampionamento

Apri la finestra di dialogo **Frequenza di campionamento** che consente di modificare la frequenza di campionamento di una registrazione.

## Applicazione del processamento

Il processamento può essere applicato a una selezione o a un file intero. Per il processamento di alcune operazioni è necessario l'intero file.

### NOTA

Se è attivata l'opzione **Processa l'intero file se non è presente una selezione** nella scheda **Modifica** delle **Preferenze dei file audio**, viene automaticamente processato l'intero file se non è stata eseguita alcuna selezione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
  3. Selezionare il tipo di processamento che si desidera applicare.
  4. Se si apre una finestra di dialogo, definire le proprie impostazioni e fare clic su **Applica** per renderizzare l'effetto ottenuto in un file.
-

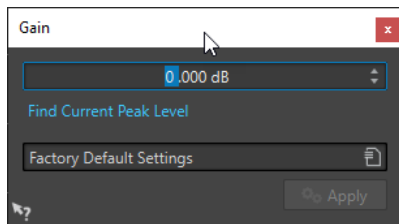
LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

## Finestra di dialogo Guadagno

In questa finestra di dialogo è possibile applicare un guadagno per modificare il livello di un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Guadagno**, selezionare la scheda **Processa** nell'**Editor audio** e fare clic su **Guadagno** nella sezione **Livello**.



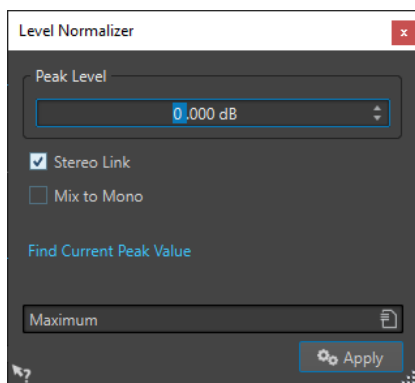
Fare clic su **Individua il valore di picco corrente** per ottenere un rapporto sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione). Questa funzione è utile per calcolare ad esempio, di quanto è possibile aumentare il guadagno complessivo di un file senza che si verifichi il clipping (superando gli 0 dB).

Questo processore consente anche di aggiungere un clipping. Il clipping si verifica quando il guadagno viene aumentato fino al punto in cui si produce una distorsione. Anche se generalmente questo non è l'effetto voluto, un clipping moderato può aggiungere un po' di punch al suono, ad esempio per accentuare l'attacco di una batteria.

## Finestra di dialogo Normalizzatore del livello

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore del livello**, selezionare la scheda **Processa** nell'**Editor audio** e fare clic su **Livello** nella sezione **Normalizzazione**.



### Livello di picco

Inserire il livello di picco (in dB) che si desidera assegnare alla selezione audio.

### Stereo Link

Consente di applicare il guadagno a entrambi i canali.

### Mix to Mono

Consente di mixare il canale sinistro e destro. Il file mono risultante presenterà il livello di picco specificato. Questo assicura un mix senza clipping.

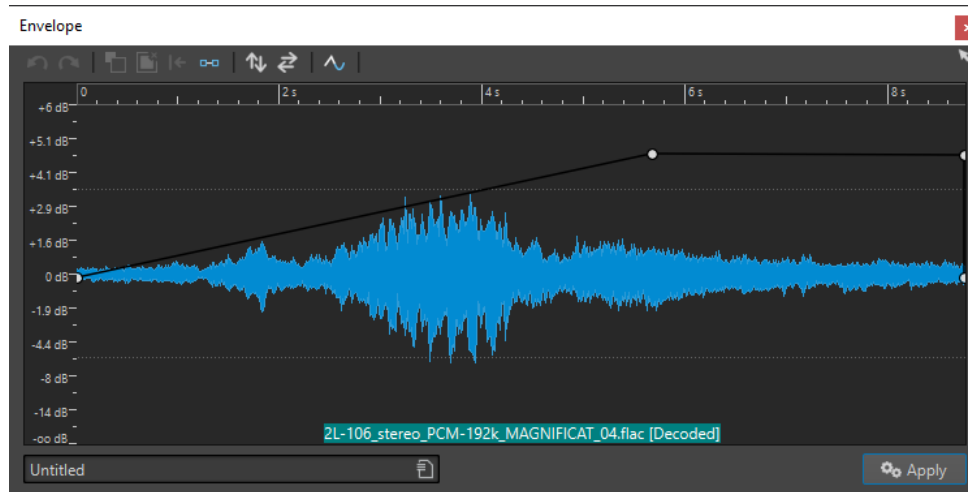
### Individua il valore di picco corrente

Consente di creare un report sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione).

## Finestra di dialogo Inviluppo

In questa finestra di dialogo, è possibile creare un inviluppo del livello da applicare a un intervallo selezionato o a un intero file audio. Questa opzione è utile, ad esempio, se si desidera uniformare parti rumorose e silenziose o creare fade-in o fade-out particolarmente sofisticati.

- Per aprire la finestra di dialogo **Inviluppo**, selezionare la scheda **Processa** nell'**Editor audio** e fare clic su **Inviluppo** nella sezione **Livello**.



Nella finestra di dialogo viene visualizzata una forma d'onda con una curva di inviluppo (inizialmente una linea dritta). Sul righello verticale è indicato il livello in dB, su quello orizzontale è indicata la linea temporale.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

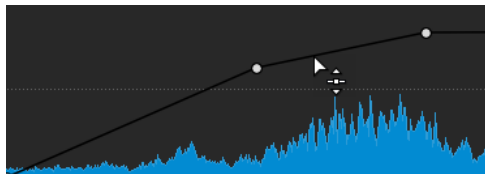
- **Annulla l'ultima operazione**
- **Ripeti l'ultima operazione annullata**
- **Deseleziona i punti di inviluppo**
- **Elimina i punti di inviluppo selezionati**
- **Reinizializza i punti di inviluppo selezionati**
- **Reinizializza l'intero inviluppo**
- **Inverti l'inviluppo lungo l'asse orizzontale**
- **Inverti la sequenza temporale dell'inviluppo**
- **Inverti lo smussamento dell'inviluppo**

## Operazioni di base dell'inviluppo

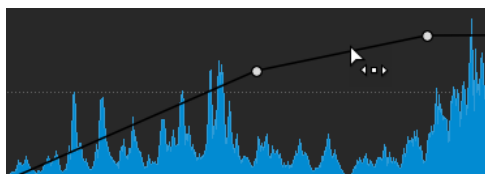
Aggiungendo dei punti alla curva di inviluppo è possibile creare una curva di inviluppo che modifica il volume del materiale nel tempo. Quando si punta il mouse sulla visualizzazione o si sposta un punto, la posizione corrente e la modifica del livello vengono mostrate nel campo sopra alla visualizzazione.

- Per aggiungere un punto, fare doppio-clic sulla curva di inviluppo.
- Per selezionare un punto, cliccarci sopra.

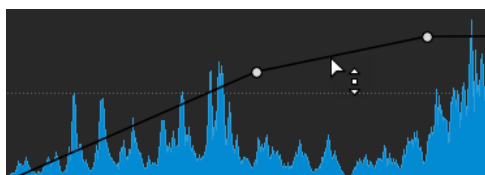
- Per selezionare più punti, fare clic e trascinare il rettangolo di selezione o cliccarci sopra tenendo premuto **Ctrl/Cmd**.
- Per spostare un punto, cliccarci sopra e trascinarlo. Se è stato selezionato più di un punto, tutti i punti vengono spostati.
- Per spostare verso l'alto o verso il basso l'intera curva, fare clic sulla curva di inviluppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.



- Per spostare verticalmente i segmenti della curva, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sul segmento desiderato ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per spostare orizzontalmente due punti, premere **Shift**, fare clic sul segmento della curva compreso tra i due punti e trascinare verso sinistra o verso destra.



- Per spostare verticalmente due punti, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sul segmento della curva compreso tra i due punti e trascinare verso l'alto o verso il basso.



## Dissolvenze nei file audio

Un fade-in rappresenta un incremento graduale di livello, un fade-out un decremento graduale.

È possibile creare le dissolvenze selezionando un singolo tipo di dissolvenza per ciascun fade-in/fade-out.

## Creazione di fade-in e fade-out

---

### PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
  3. A seconda del fatto che si desideri creare un fade-in o un fade-out, selezionare una delle seguenti opzioni nella sezione **Dissolvenza**:
    - Per applicare il tipo di dissolvenza predefinito, fare clic sulle icone **Fade-in** o **Fade-out**.
    - Per selezionare un altro tipo di dissolvenza, fare clic su **Fade-in** o **Fade-out** sotto la rispettiva icona. Dal menu a tendina, selezionare il tipo di dissolvenza che si desidera creare.
-

## Applicazione di dissolvenze semplici

La funzione **Dissolvenza semplice** consente di applicare in maniera rapida un fade-in o un fade-out predefiniti a un file audio tramite una scorciatoia da tastiera.

La forma della dissolvenza viene regolata utilizzando le impostazioni **Fade-in** e **Fade-out** all'interno della sezione **Dissolvenze** della scheda **Processa**.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una delle seguenti selezioni:
    - Dall'inizio del file audio fino al punto in cui si desidera far terminare il fade-in.
    - Dalla posizione in cui si desidera far iniziare il fade-out fino alla fine del file audio.
  2. Fare clic su **Ctrl/Cmd - D**.
- 

## Dissolvenze incrociate

Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out. È possibile creare automaticamente una dissolvenza incrociata quando si incolla una sezione audio in un'altra.

## Creazione di dissolvenze incrociate

Il materiale a cui generalmente si applica una dissolvenza incrociata può trovarsi in due diverse sezioni dello stesso file audio o in due diversi file audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, selezionare la sezione del file a cui si desidera applicare il fade-in.
  2. Selezionare la scheda **Modifica**.
  3. Nella sezione **Appunti**, fare clic su **Copia**.
  4. Selezionare la sezione a cui si desidera applicare il fade-out.

La lunghezza di questa selezione determina la lunghezza effettiva della dissolvenza incrociata e viene visualizzata nella barra di stato. Le sezione può essere all'interno del file audio selezionato o in un'altra finestra della forma d'onda. Tuttavia, la selezione non può essere più lunga della selezione appena copiata.
  5. A seconda del fatto che si desideri creare un fade-in o un fade-out, selezionare una delle seguenti opzioni nella sezione **Appunti**:
    - Per applicare il tipo di dissolvenza incrociata predefinita, fare clic sull'icona **Incolla con dissolvenza incrociata**.
    - Per selezionare un altro tipo di dissolvenza incrociata, fare clic su **Incolla con dissolvenza incrociata** sotto l'icona della dissolvenza incrociata. Dal menu a tendina, selezionare il tipo di dissolvenza incrociata che si desidera creare.
- 

### RISULTATO

La dissolvenza incrociata viene creata. Qualsiasi materiale che originariamente si trovava dopo la selezione nel file nel quale si incolla viene spostato in modo che venga a trovarsi dopo il materiale incollato.

Qualsiasi materiale in eccesso nella selezione copiata viene visualizzato dopo la dissolvenza a pieno livello.

#### NOTA

Se entrambi i file dispongono già di sezioni a pieno livello nell'area della dissolvenza incrociata (ad esempio, se entrambi i file sono stati normalizzati), si possono verificare clipping e distorsione. Se ciò accade, ridurre l'ampiezza di entrambi i file di un valore compreso tra 3 e 6 dB e riprovare.

---

#### DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Riprodurre il file e regolare la dissolvenza incrociata, se necessario.

#### LINK CORRELATI

[Opzioni della funzione Incolla e dissolvenza incrociata](#) a pag. 126

## Opzioni della funzione Incolla e dissolvenza incrociata

Queste opzioni consentono di selezionare un tipo di dissolvenza incrociata da incollare.

- Selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio** e fare clic su **Incolla e dissolvenza incrociata** nella sezione **Appunti**.

#### Lineare (guadagno costante)

Il livello cambia in maniera lineare.

#### Seno (potenza costante)

Il livello cambia in base a una curva di seno, la potenza del mix rimane costante.

#### Radice quadrata (potenza costante)

Il livello cambia in base a una curva della radice quadrata, la potenza del mix rimane costante.

## Inversione di fase

L'inversione della fase capovolge il segnale. Questa funzione si utilizza solitamente per riparare una registrazione stereo se uno dei canali è stato registrato non in fase con l'altro.

## Inversione della fase audio

---

#### PROCEDIMENTO

1. Facoltativo: se si desidera invertire la fase all'interno di un intervallo di tempo specifico, creare un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
  3. Nella sezione **Altro**, fare clic su **Inverti fase**.
- 

## Inversione dell'audio

È possibile invertire un file audio o una parte di esso, come se la riproduzione avvenisse al contrario.

---

PROCEDIMENTO

1. Facoltativo: se si desidera invertire un intervallo di tempo specifico del file audio, creare un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda.
  2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
  3. Nella sezione **Tempo e altezza**, fare clic su **Inverti**.
- 

## DC Offset

Un DC offset si verifica quando è presente una componente di corrente continua (DC) troppo elevata nel segnale. Questo accade solitamente a causa di un'incompatibilità tra tipi diversi di apparecchiature di registrazione.

Un DC offset è problematico per le seguenti ragioni:

- Influenza la posizione di zero crossing.
- Alcune opzioni di processamento non offrono risultati ottimali se eseguite su file che presenta un DC offset.

## Rimozione del DC Offset

---

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire il file audio nel quale si desidera verificare e rimuovere il DC offset.
2. Selezionare la scheda **Processa**.
3. Nella sezione **Livello**, fare clic su **Rimuovi DC offset**.

Si apre una finestra di dialogo dove è indicato il valore del DC offset nel file audio. È inoltre possibile creare un intervallo di selezione nella finestra della forma d'onda e selezionare questa opzione per visualizzare il DC offset solo nell'intervallo di selezione specificato.

NOTA

Questa funzione deve essere applicata a file interi, poiché il problema normalmente è presente nell'intera registrazione.

---

4. Fare clic su **OK** per rimuovere il DC offset.
- 

## Ricampionamento

È possibile modificare la frequenza di campionamento di una registrazione. Questa funzione è utile se il file che si desidera utilizzare in un sistema audio è stato registrato a una frequenza di campionamento non supportata dal sistema stesso.

NOTA

- La conversione della frequenza di campionamento da una frequenza bassa a una più alta non migliora la qualità del suono. Le frequenze alte che sono andate perse non possono essere ripristinate tramite conversione.
  - Se si esegue il ricampionamento verso una frequenza inferiore, il materiale ad alta frequenza viene perso. Pertanto, una conversione a una frequenza inferiore e poi a una superiore porta di nuovo a un peggioramento della qualità del suono.
-

LINK CORRELATI

[Conversione di una frequenza di campionamento](#) a pag. 128

## Conversione di una frequenza di campionamento

La funzione di ricampionamento consente di convertire la frequenza di campionamento di un file audio in un'altra frequenza di campionamento.

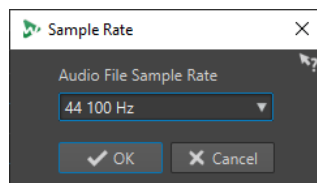
### NOTA

La conversione della frequenza di campionamento viene applicata sempre all'intero file.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Processa**.
2. Nella sezione **Tempo e altezza**, fare clic su **Ricampionamento**.
3. Nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**, selezionare una frequenza di campionamento dal menu a tendina.



4. Fare clic su **OK**.
- 

LINK CORRELATI

[Ricampionamento](#) a pag. 127



# Montaggio audio

Il montaggio audio rappresenta un ambiente di editing non distruttivo multitraccia che consente di organizzare, modificare, riprodurre e registrare le clip audio.

Il termine 'non distruttivo' indica che quando si elimina o si modifica una parte di un file audio, l'audio non viene eliminato o modificato in maniera permanente. Al contrario, un set di puntatori consente di tenere traccia delle modifiche, in modo da poterle annullare.

Il montaggio audio rappresenta un utilissimo strumento per il mastering, per la realizzazione di lavori multimediali, per la produzione di spot radiofonici, ecc.

## Terminologia di base

I montaggi audio possono contenere fino a 2 tracce audio mono o stereo. È possibile utilizzarli per strutturare il lavoro a livello grafico.

In una traccia audio, è possibile inserire un numero qualsiasi di clip. Le clip rappresentano dei contenitori per l'audio e includono varie impostazioni e funzioni come le curve degli inviluppi, le dissolvenze, ecc.

Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché alle posizioni di inizio e di fine nel file; le clip sono quindi in grado di riprodurre sezioni dei file audio sorgente. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

### LINK CORRELATI

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

[Creazione dei montaggi audio](#) a pag. 143

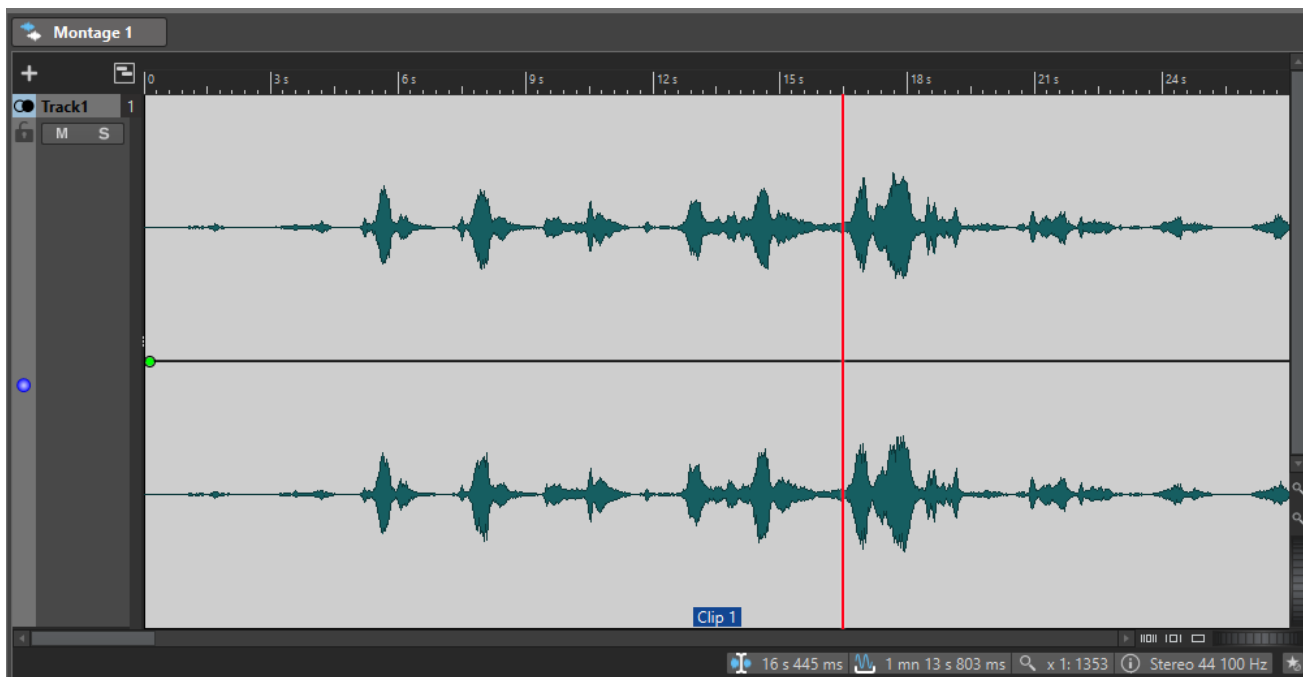
[Assemblaggio del montaggio audio](#) a pag. 148

[Modifica delle clip](#) a pag. 155

## Finestra di montaggio

La finestra del montaggio rappresenta la sezione del programma in cui viene assemblato il montaggio audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare i montaggi audio.

La finestra del montaggio offre una rappresentazione grafica delle tracce e delle clip.



#### LINK CORRELATI

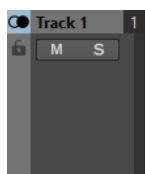
[Schede del montaggio audio](#) a pag. 133

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 130

## Area dei controlli delle tracce

L'area dei controlli delle tracce offre una serie di impostazioni e opzioni che riguardano ad esempio la modifica dell'ordine delle tracce, l'applicazione dello stato di Mute e Solo e l'assegnazione delle tracce. Ciascun tipo di traccia dispone di controlli dedicati.

È possibile scorrere tra le tracce e ridimensionarle.



L'area dei controlli delle tracce per le tracce mono e stereo

In cima all'area dei controlli delle tracce sono disponibili le seguenti opzioni:

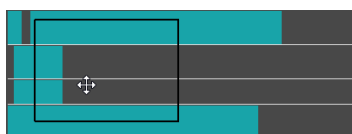
### **Aggiungi una traccia**

Consente di aggiungere una traccia al montaggio audio.

### **Navigatore**

Aprire un pannello che mostra una vista panoramica dell'intero montaggio audio e consente una più rapida navigazione al suo interno.

Per modificare la dimensione del pannello **Navigatore**, fare clic-destro sul pannello e selezionare **Navigatore piccolo**, **Navigatore medio** o **Navigatore grande**.



#### LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 131

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

## Area dei controlli delle tracce stereo e mono

L'area dei controlli delle tracce stereo e mono consente ad esempio di attivare lo stato di Mute e Solo per le tracce, aggiungere gli effetti delle tracce, specificare le opzioni di assegnazione, monitorare il segnale in ingresso e abilitare (armare) le tracce alla registrazione.

### Opzioni



L'area dei controlli delle tracce per le tracce mono e stereo

### Opzioni dell'area dei controlli delle tracce

#### Blocca

Disabilita tutte le forme di modifica sulla traccia.

#### Mute

Consente di mettere in mute la traccia.

#### Solo

Consente di riprodurre in solo la traccia.

#### Bus di ingresso/Assegnazione dei canali di uscita

Consente di selezionare il **Bus di ingresso**, l'**Assegnazione dei canali di uscita** e la finestra di dialogo **Assegnazione delle tracce**. Quando si passa il puntatore del mouse sopra il pulsante, una descrizione comando visualizza le opzioni di assegnazione selezionate.

#### Ingresso audio

Consente di selezionare l'ingresso audio per la registrazione.

#### Ducker attiv./disatt.

Consente di attivare o disattivare la funzione di ducking. È possibile selezionare successivamente la traccia di voce modulatrice e regolare le impostazioni.

#### Sorgente

Apri il menu **Tracce modulatrici** che consente di selezionare la traccia da utilizzare per il ducking.

#### Impostazioni del ducker

Apri il plug-in **Ducker** che consente di modificare le impostazioni di ducking per la regolazione dell'effetto.

#### Modifica l'altezza di tutte le tracce

La parte inferiore-sinistra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza di tutte le tracce contemporaneamente. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

### Modifica l'altezza della traccia attiva

La parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

### Modifica l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto

La parte inferiore-destra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

### Indicatore di picco delle tracce

L'indicatore di picco delle tracce mostra il livello del volume per le tracce audio. Questo indicatore si trova sul lato destro dell'area dei controlli delle tracce.

## Menu a tendina Traccia

Questo menu a tendina contiene tutte le opzioni relative alla traccia.

- Per aprire il menu a tendina **Traccia**, fare clic-destro nell'area dei controlli della traccia.

### Aggiungi una traccia

Aggiunge una traccia sotto la traccia attiva.

### Suddividi in tracce mono sinistra/destra

Consente di convertire la traccia stereo in due tracce mono che rappresentano i canali sinistro e destro di una traccia stereo. Questa operazione non altera in alcun modo il materiale audio.

### Rimuovi la traccia

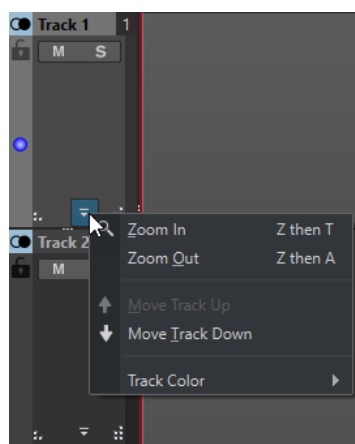
Consente di rimuovere la traccia attiva.

### Visualizza i controlli di ducking

Attiva i controlli di ducking nell'area dei controlli delle tracce.

## Menu Impostazioni delle tracce

- Per aprire il menu **Impostazioni delle tracce**, fare clic sulla freccia in giù nella parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce.



### Zoom avanti

Mostra la traccia attiva all'altezza massima disponibile.

### Zoom indietro

Visualizza il maggior numero di tracce possibile.

### Sposta la traccia verso l'alto/Sposta la traccia verso il basso

Consente di spostare la traccia attiva verso l'alto o verso il basso.

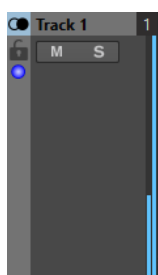
### Colore della traccia

Consente di aprire un sotto menu in cui è possibile selezionare un colore per la traccia attiva.

## Indicatore di picco delle tracce

L'indicatore di picco delle tracce visualizza il livello del volume per il canale sinistro e destro delle tracce stereo. Questo indicatore si trova nel lato destro dell'area dei controlli delle tracce nella finestra **Montaggio audio**.

L'indicatore di picco delle tracce offre una panoramica di quali tracce stanno riproducendo l'audio e a quale livello approssimativo. La barra di sinistra mostra il livello del volume del canale stereo sinistro, mentre la barra di destra mostra il livello del volume del canale stereo destro.



#### LINK CORRELATI

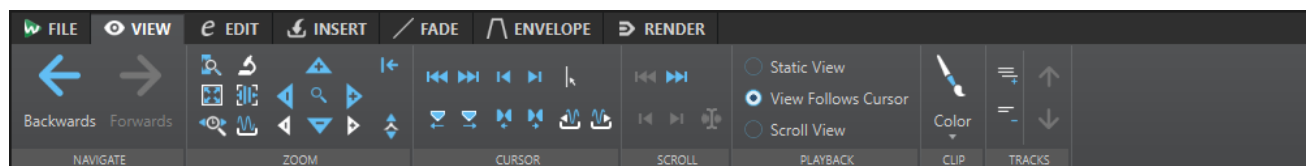
[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 131

## Schede del montaggio audio

Le diverse schede disponibili nella finestra **Montaggio audio** offrono l'accesso a una serie di strumenti di utility e opzioni per la modifica dei montaggi audio. Ad esempio, è possibile modificare le curve di involuppo e le dissolvenze nelle clip, definire delle impostazioni di zoom, analizzare l'audio e renderizzare il montaggio audio.

### Scheda Visualizza (Montaggio audio)

- Nel **Montaggio audio** fare clic su **Visualizza**.



#### Naviga

##### Indietro/Avanti

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

## Ingrandimento

### Ingrandimento

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

### Tempo

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

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

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

### Ingrandisci la selezione

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

### Microscopio

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

### Visualizza tutto

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

### Visualizza l'intera clip

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

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

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

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

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

### Ingrandimento verticale/Riduzione ingrandimento verticale

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

### Livello

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

### Riporta lo zoom a 0 dB

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

## Cursore

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

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

### **Marker precedente/Marker successivo**

Consente di spostare il cursore al marker precedente/successivo.

### **Inizio della selezione/fine della selezione**

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

### **Bordo della regione precedente/Bordo della regione successiva**

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

### **Posizione del cursore di modifica**

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

### **Bordo della clip precedente/Bordo della clip successiva**

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

## **Scorrimento**

### **Inizio/Fine**

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

### **Inizio della selezione/fine della selezione**

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

### **Cursore**

Visualizza la posizione del cursore.

## **Riproduzione**

### **Vista statica**

Disattiva lo scorrimento.

### **La vista segue il cursore**

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

### **Scorri vista**

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

## **Clip**

### **Color**

Consente di applicare un colore alla clip attiva.

## **Tracce**

### **Visualizza più tracce/Visualizza meno tracce**

Consente di modificare il numero di tracce che vengono visualizzate nella finestra di montaggio.

### **Focalizza sulla traccia precedente/Focalizza sulla traccia successiva**

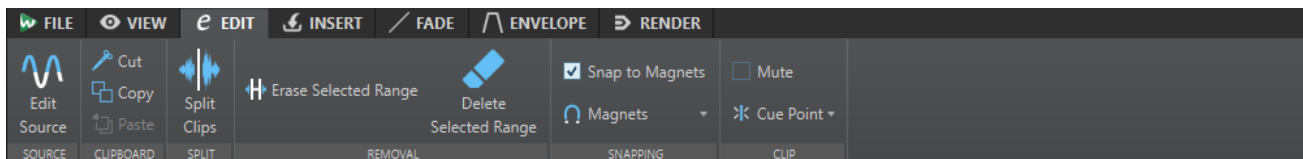
Imposta il focus sulla traccia precedente/successiva.

### LINK CORRELATI

[Schede del montaggio audio](#) a pag. 133

## Scheda Modifica (Montaggio audio)

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



### Sorgente

#### Modifica la sorgente

Apri il file audio sorgente della clip nell'**Editor audio**.

### Appunti

#### Taglia

Consente di tagliare l'intervallo audio selezionato e di posizionarlo negli appunti.

#### Copia

Consente di copiare la clip attiva o l'intervallo audio selezionato e di posizionarli negli appunti.

#### Incolla

Incolla il contenuto degli appunti.

### Suddividi

#### Dividi alle parti silenziose

Consente di dividere il file in modo che ciascuna sezione non silenziosa diventi una regione separata. Se si seleziona questa opzione, è possibile specificare la durata minima della regione, la durata minima di una sezione silenziosa e il livello del segnale da considerare come silenzio.

#### Dividi le clip

Consente di suddividere le clip in corrispondenza della posizione del cursore di modifica o del cursore di riproduzione.

### Rimozione

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

Consente di eliminare la parte della clip che si trova all'interno dell'intervallo di selezione nella traccia attiva e sposta la sezione destra della clip verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

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

### Ripercussione

#### Nessuno

Disattiva la funzione di spostamento automatico.

#### Traccia

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip nella traccia attiva che si trovano a destra della clip modificata. Questa funzione si applica anche in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip contemporaneamente.



### Globale

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip su tutte le tracce che si trovano a destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

### Allineamento

#### Scatta verso le calamite

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

#### Calamite

Questo menu a tendina consente di definire quali elementi sono magnetici.

### Clip

#### Mute

Consente di mettere in mute la clip attiva.

#### Cue-point

Questo menu a tendina consente di regolare una serie di impostazioni relative ai cue-point.

- L'opzione **Imposta al cursore** consente di impostare il cue-point in una posizione fissa dall'inizio della clip.
- L'opzione **Imposta alla posizione dello spazio vuoto predefinito** consente di impostare il cue-point due secondi prima dell'inizio della clip.
- L'opzione **Segue il punto di fine del fade-in** consente di impostare il cue-point in corrispondenza del punto di fine del fade-in.
- L'opzione **Segue il punto di inizio del fade-out** consente di impostare il cue-point in corrispondenza del punto di inizio del fade-out.
- Se l'opzione **Cue-point di fine personalizzato** è attivata, è possibile impostare il cue-point di fine in corrispondenza di una posizione personalizzata rispetto alla fine della clip. Questa opzione consente di modificare singolarmente lo spazio vuoto per ciascuna clip.  
Se questa opzione è disattivata, viene utilizzato uno spazio predefinito di due secondi.
- L'opzione **Offset della fine** apre la finestra di dialogo **Offset del cue-point di fine** in cui è possibile impostare il cue-point di fine in una posizione personalizzata rispetto alla fine della clip.

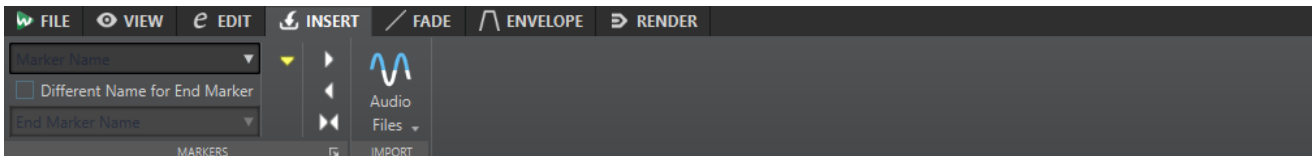
#### LINK CORRELATI

[Modifica dei file sorgente delle clip](#) a pag. 167

[Clip e cue-point](#) a pag. 166

## Scheda Inserisci (Montaggio audio)

- Nel **Montaggio audio** fare clic su **Inserisci**.



## Marker

### Nome del marker

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

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

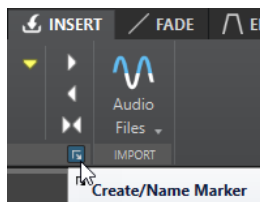
### Nome diverso per il marker di fine

Se questa opzione è attivata, è possibile inserire un nome diverso per il marker di fine nel campo **Nome del marker di fine**.

Se è disattivata, il nome sarà identico a quello del marker di inizio.

### Crea/Assegna nome a marker

Il pulsante **Crea/Assegna nome a marker** nell'angolo inferiore-destro della sezione **Marker** consente di aprire la finestra di dialogo **Crea marker**. Questo consente di creare marker e coppie di marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica.



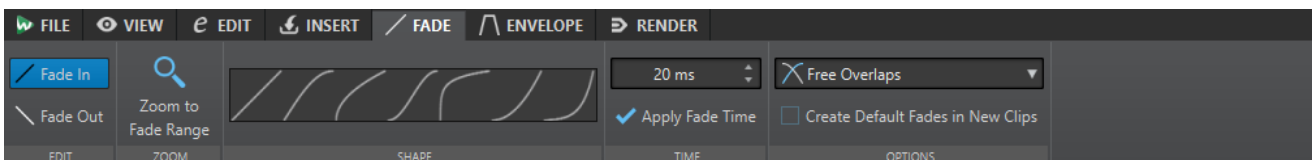
## Importa

### File audio

Consente di selezionare uno o più file audio da inserire in corrispondenza della posizione del cursore di modifica nella traccia attiva.

## Scheda Dissolvenza (Montaggio audio)

- Nel **Montaggio audio** fare clic su **Processa**.



## Modifica

### Fade-in/Fade-out

Consentono di alternare le impostazioni di fade-in e di fade-out.

## Ingrandimento

### Zoom sull'intervallo della dissolvenza

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare la parte del fade-in/fade-out della clip attiva.

## Forma

### Tipi di curva

Consentono di selezionare dei preset per le curve di dissolvenza.

- L'opzione **Lineare** consente di modificare il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (\*)** consente di modificare il livello in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Radice quadrata (\*)** consente di modificare il livello in base a una curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Sinusoidale** consente di modificare il livello in base a una curva sinusoidale.
- L'opzione **Logaritmico** consente di modificare il livello in base a una curva logaritmica.
- L'opzione **Esponenziale** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale.
- L'opzione **Esponenziale+** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale più pronunciata.

## Tempo

### Tempo di dissolvenza

Consente di specificare un tempo di fade-in/fade-out per la clip.

### Applica i tempi di dissolvenza

Consente di applicare i tempi di fade-in/fade-out della clip specificati.

## Opzioni

### Sovrapposizioni

Questo menu a tendina consente di impostare il comportamento di esecuzione automatica delle dissolvenze incrociate.

- Se l'opzione **Nessuna dissolvenza incrociata automatica** è attivata, non vengono eseguite dissolvenze incrociate automatiche quando le clip si sovrappongono.
- Se l'opzione **Sovrapposizioni libere** è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone a un'altra clip sulla stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

### Crea delle dissolvenze predefinite nelle nuove clip

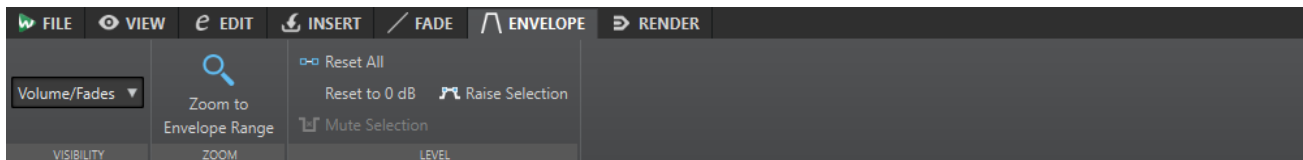
Se viene attivata questa opzione, tutte le nuove clip otterranno la lunghezza e la forma di fade-in e fade-out predefinite. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze predefinite.

LINK CORRELATI

[Schede del montaggio audio](#) a pag. 133

## Scheda Inviluppo (Montaggio audio)

- Nel **Montaggio audio** fare clic su **Inviluppo**.



### Selettore

#### Tipo di inviluppo

Consente di impostare il tipo di inviluppo. A seconda del tipo selezionato, sono disponibili diverse opzioni. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Nascondi tutto** nasconde tutti gli inviluppi.
- **Volume/Dissolvenze** visualizza solamente l'inviluppo del volume/delle dissolvenze.
- **Panorama** visualizza solamente l'inviluppo del panorama. Nel menu sotto, è possibile selezionare una legge di ripartizione stereo.

### Ingrandimento

#### Zoom sull'intervallo dell'inviluppo

Consente di regolare la vista per la visualizzazione dell'inviluppo attivo della clip attiva.

### Livello

#### Reinizializza tutto

Consente di riportare l'inviluppo alla sua forma neutrale.

#### Limita a 0 dB

Consente di sostituire i segmenti tra i punti di fade-in e fade-out con un segmento singolo neutrale.

#### Ducking

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Impostazioni di ducking**. Questa finestra di dialogo consente di creare degli effetti di ducking tra le clip su due tracce adiacenti in cui il livello o l'effetto in mandata di una clip vengono modificati ogni volta che nell'altra traccia sono presenti delle clip.

#### Metti in mute la selezione

Aggiunge dei punti di inviluppo del livello e crea una curva per mettere in mute la selezione portando il livello a zero con tempi di caduta e risalita predefiniti di 20 ms.

#### Alza la selezione

Aggiunge dei punti di inviluppo del livello e crea una curva per aumentare il livello audio della selezione con tempi di caduta e risalita di 20 ms. È possibile trascinare il segmento creato verso l'alto e verso il basso per regolare il livello.

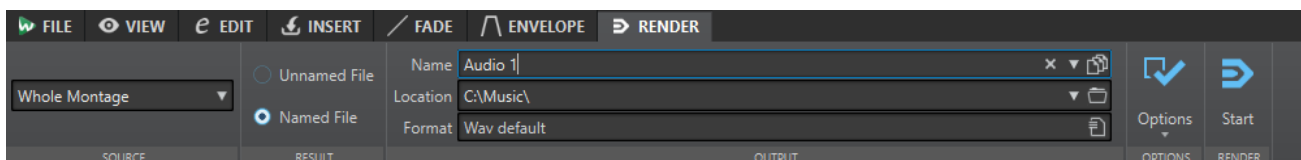
LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 167

## Scheda Renderizza (Montaggio audio)

La scheda **Renderizza** consente di eseguire un mix down dei montaggi audio verso dei file audio.

- Nel **Montaggio audio** fare clic su **Renderizza**.



### Sorgente

#### Menu a tendina Sorgente

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

#### Montaggio intero

Consente di processare e renderizzare l'intero intervallo audio.

#### Traccia attiva

Processa e renderizza la traccia attiva, dall'inizio della prima clip fino alla fine dell'ultima clip. Le clip in mute non vengono renderizzate.

#### Regione contrassegnata specifica

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

Specificare la regione da processare nel menu a tendina.

### Risultato

#### File senza nome

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

#### File con nome

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

### Uscita

#### Nome

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

#### Posizione

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

#### Formato

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

### Opzioni

A seconda della sorgente selezionata, sono disponibili diverse opzioni.

### **Bypass della Sezione Master**

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

### **Aggiungi una coda del riverbero**

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

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

### **Copia marker**

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

### **Apri il file audio risultante**

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

### **Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante**

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

#### NOTA

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

---

## **Renderizza**

### **Avvia**

Avvia il processo di renderizzazione.

#### LINK CORRELATI

[Schede del montaggio audio](#) a pag. 133

[Scheda Renderizza per la Sezione Master](#) a pag. 196

## **Percorso del segnale nel montaggio audio**

Il segnale audio passa attraverso le diverse sezioni di WaveLab LE in un determinato modo.

1. Vengono letti i campioni audio.
2. Involuppo delle clip
3. Le clip sono mixate nello slot della traccia (ad esempio, clip sovrapposte).
4. Impostazioni del livello della traccia
5. Ogni traccia viene mixata in un bus stereo inviato alla **Sezione Master**.

### **Percorso del segnale nella Sezione Master**

1. I canali/la frequenza di campionamento possono cambiare in ciascuno slot del plug-in.
2. Indicatori della **Sezione Master**

3. Riproduzione o renderizzazione del formato file

## Creazione dei montaggi audio

È possibile creare dei nuovi montaggi audio vuoti dotati di proprietà personalizzate.

I file audio che si desidera utilizzare nel montaggio audio devono presentare la frequenza di campionamento selezionata qui.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
2. Selezionare **Montaggio audio > Personalizzato**.
3. Specificare la frequenza di campionamento del montaggio audio.
4. Fare clic su **Crea**.

---

### RISULTATO

Il montaggio audio viene creato.

### LINK CORRELATI

[Proprietà del montaggio audio](#) a pag. 146

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 143

## Creazione di montaggi audio da un file audio

È possibile creare un montaggio audio a partire da un file audio o da una selezione temporale in un file audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire il file audio a partire dal quale si desidera creare un nuovo montaggio audio.
  2. Facoltativo: se si desidera aprire una specifica parte del file audio in un nuovo montaggio audio, definire una selezione temporale nel file audio.
  3. Fare clic-destro sulla scheda del file audio.
  4. Selezionare **Crea un montaggio audio > Dal file audio corrente**.
  5. Nella finestra di dialogo **Crea un montaggio audio da un file audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Per aprire il file audio in un nuovo montaggio audio, selezionare **File intero**.
    - Per aprire in un nuovo montaggio audio la selezione temporale definita nel file audio, selezionare **Selezione temporale corrente**.
  6. Facoltativo: eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Per importare i marker del file audio nel nuovo montaggio audio, attivare l'opzione **Importa i marker**.
    - Per dividere il file audio in corrispondenza dei marker delle regioni generici, attivare l'opzione **Dividi ai marker delle regioni generici**.
  7. Fare clic su **OK**.
-

#### RISULTATO

Il file audio si apre in un nuovo montaggio audio.

#### LINK CORRELATI

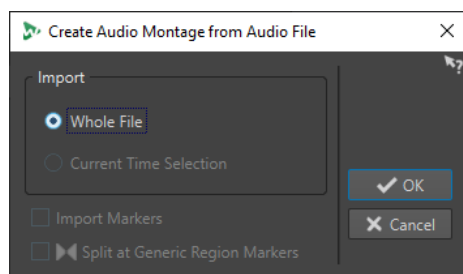
[Finestra di dialogo Crea un montaggio audio da un file audio](#) a pag. 144

## Finestra di dialogo Crea un montaggio audio da un file audio

In questa finestra di dialogo è possibile specificare se aprire il file audio o una selezione temporale all'interno di un file audio sotto forma di un nuovo montaggio audio. È anche possibile specificare se importare i marker nel nuovo montaggio audio ed eseguire una suddivisione in corrispondenza di determinati marker.

Per aprire la finestra di dialogo **Crea un montaggio audio da un file audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic-destro sulla scheda di un file audio e selezionare **Crea un montaggio audio > Dal file audio corrente**.
- Aprire un file audio nell'**Editor audio**, selezionare **File > Nuovo > Dal file corrente**, selezionare **Dal file audio corrente** e fare clic su **Crea**.



#### File intero

Se questa opzione è attivata, il file audio viene aperto in un nuovo montaggio audio.

#### Selezione temporale corrente

Se questa opzione è attivata, la selezione temporale definita nel file audio viene aperta in un nuovo montaggio audio.

#### Importa i marker

Se questa opzione è attivata, i marker all'interno del file audio vengono importati nel nuovo montaggio audio.

#### Dividi ai marker di una regione generica

Se questa opzione è attivata e il file audio contiene dei marker delle regioni generici, il file viene suddiviso in corrispondenza delle posizioni dei marker quando viene importato in un nuovo montaggio audio. L'audio al di fuori dei bordi dei marker viene rimosso.

#### LINK CORRELATI

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 143

## Modalità alternative di creazione di nuovi montaggi audio

Sono disponibili diversi modi per creare un nuovo montaggio audio.

- Convertendo dei file wave in un montaggio audio
- Duplicando dei montaggi audio



- Premendo **Ctrl/Opt** e trascinando una scheda di un montaggio nella barra delle schede

LINK CORRELATI

[Duplicati dei montaggi audio](#) a pag. 145

## Duplicati dei montaggi audio

È possibile duplicare i montaggi audio in vari modi. Questa funzionalità consente di creare rapidamente dei nuovi montaggi audio utilizzando le stesse proprietà e gli stessi file audio dei montaggi audio precedentemente creati.

Sono disponibili le seguenti varianti dei duplicati dei montaggi audio:

### **Vuoto (con le stesse proprietà)**

Crea un nuovo montaggio audio con le impostazioni dei canali e la frequenza di campionamento del montaggio audio originale, senza alcuna clip.

### **Duplicato esatto (usando gli stessi file audio)**

Crea un duplicato esatto del montaggio audio originale e consente alle nuove clip di fare riferimento ai file audio originali. Il montaggio audio duplicato utilizza le stesse impostazioni dei canali e la stessa frequenza di campionamento del montaggio audio originale.

Questa funzione è utile se si desidera creare diverse versioni del montaggio audio, ad esempio per provare differenti variazioni. Tuttavia, eventuali modifiche o processi applicati ai file audio veri e propri si rifletteranno in tutti i montaggi audio.

È anche possibile premere **Ctrl/Cmd**, trascinare una scheda e rilasciarla sulla barra delle schede per creare un duplicato esatto di un montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Duplicazione dei montaggi audio](#) a pag. 145

## Duplicazione dei montaggi audio

---

### PROCEDIMENTO

1. Aprire il montaggio audio che si desidera duplicare.
  2. Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **File**.
  3. Selezionare **Nuovo > Montaggio audio > Dal file corrente**.
  4. Nella sezione **Dal montaggio audio corrente**, selezionare una delle seguenti opzioni:
    - **Vuoto (con le stesse proprietà)**
    - **Duplicato esatto (usando gli stessi file audio)**
  5. Fare clic su **Crea**.
- 

### RISULTATO

Un duplicato del montaggio audio si apre in una nuova scheda.

LINK CORRELATI

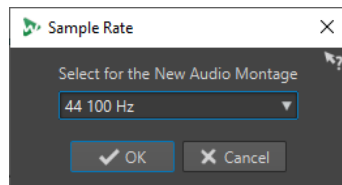
[Duplicati dei montaggi audio](#) a pag. 145

## Proprietà del montaggio audio

Nelle **Proprietà del montaggio audio** è possibile definire la frequenza di campionamento del montaggio audio.

Per aprire le impostazioni relative alla frequenza di campionamento per il montaggio audio selezionato, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per aprire le impostazioni relative alla frequenza di campionamento per il montaggio audio selezionato, selezionare la scheda **File** e fare clic su **Info**.
- Fare clic sul pulsante **Proprietà del montaggio audio** nella parte inferiore-destra della finestra del montaggio. Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**.



## Modifica della frequenza di campionamento dei montaggi audio

È possibile modificare la configurazione dei canali dei montaggi audio nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella parte inferiore-destra della finestra del montaggio, fare clic sul pulsante **Proprietà del montaggio audio**.
2. Nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**, selezionare una nuova frequenza di campionamento.
3. Fare clic su **OK**.

---

### LINK CORRELATI

[Proprietà del montaggio audio](#) a pag. 146

## Opzioni di importazione per i montaggi audio

È possibile importare file audio e tracce CD audio nel proprio montaggio audio.

La seguente opzione di importazione è disponibile nella sezione **Importa** della scheda **Inserisci** all'interno della finestra **Montaggio audio**:

- Per importare dei file audio, fare clic su **File audio** e selezionare i file audio da importare in corrispondenza della posizione del cursore di modifica sulla traccia attiva.

Se si importa un singolo file audio, si apre il menu a tendina **Incolla**. In questo menu è possibile specificare il modo in cui la clip deve essere inserita, decidere se l'operazione ha effetto sulle clip esistenti, ecc.

Se si importano più file audio, si apre la finestra di dialogo **Inserisci i file audio**. In questa finestra è possibile specificare dove inserire i file.

Per avere accesso alle seguenti opzioni di importazione, selezionare **File > Importa**.

- Per importare dei file audio, fare clic su **Aggiungi file al montaggio**, selezionare i file audio da importare e fare clic su **Importa**.

- Per importare delle tracce CD da un CD audio, fare clic su **CD audio**. Tramite la finestra di dialogo **Importa CD audio**, scegliere le tracce CD da estrarre.

## Riferimenti non validi ai file audio

Un montaggio audio è costituito da dei riferimenti a uno o più file audio. Questi riferimenti possono risultare non validi se si spostano ad esempio i file audio in un'altra posizione sull'hard disk. WaveLab LE individua i riferimenti non validi e consente di specificare delle nuove posizioni file o di sostituire il file audio mancante con un altro file audio.

### LINK CORRELATI

[Riparazione dei riferimenti non validi ai file audio](#) a pag. 147

[Finestra di dialogo File mancanti](#) a pag. 147

## Riparazione dei riferimenti non validi ai file audio

Quando si apre un montaggio audio contenente dei riferimenti non validi ai file audio, si apre automaticamente la finestra di dialogo **File mancanti**.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **File mancanti**, selezionare i riferimenti ai file audio mancanti che si intende riparare.
2. Nel campo **Dove cercare**, specificare la posizione file del nuovo riferimento al file audio.
3. Facoltativo: attivare l'opzione **Cerca nelle sotto-cartelle** per includere le sotto cartelle nella ricerca.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per fare in modo che WaveLab LE cerchi automaticamente i file audio aventi lo stesso nome dei file mancanti, fare clic su **Trova i file che hanno lo stesso nome**.  
Nel campo **Seleziona un sostituto**, selezionare i nuovi riferimenti ai file audio e fare clic su **OK**.
  - Per selezionare i file audio per la sostituzione dei file mancanti, fare clic su **Sostituisci i file selezionati con**, selezionare i nuovi file e fare clic su **Apri**.

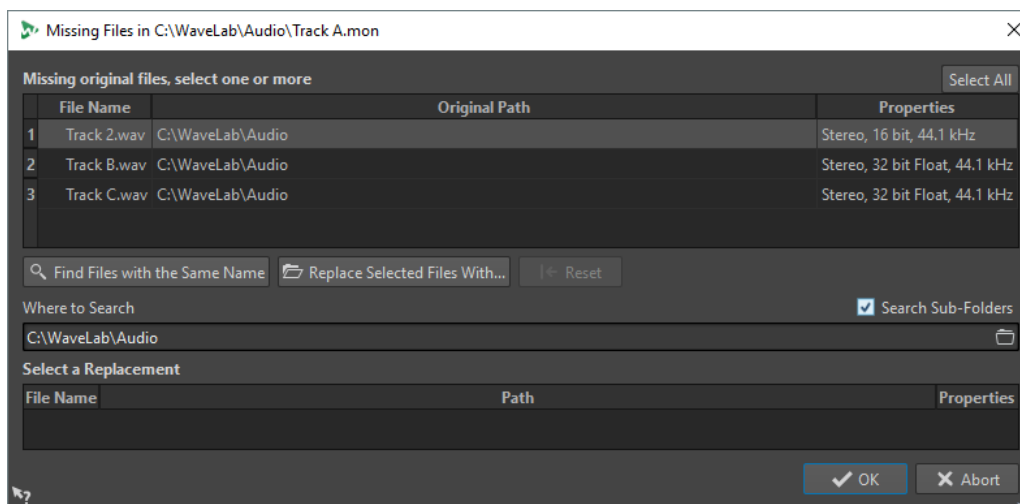
---

### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo File mancanti](#) a pag. 147

## Finestra di dialogo File mancanti

Questa finestra di dialogo viene visualizzata quando, all'apertura di un montaggio audio, alcuni file audio a cui esso fa riferimento non possono essere individuati. È possibile cercare i file o selezionare dei sostituti.



### File di origine mancanti

Sono qui elencati i file che non è possibile individuare. Ogni file può essere sostituito da un file esistente. Per cercare sostituti a più file, selezionare i file e specificare un nuovo percorso nel campo **Dove cercare**.

Un file con un segno di spunta verde è associato a un sostituto valido. Un file con un segno di spunta rosso non è ancora associato a un sostituto valido, ma sono disponibili possibili sostituti nella parte inferiore di questa finestra di dialogo.

### Trova i file che hanno lo stesso nome

Questa opzione consente a WaveLab LE di individuare tutti i file con lo stesso nome nella cartella specificata nel campo **Dove cercare**.

### Sostituisci i file selezionati con

Consente di sostituire i file mancanti con un singolo file specifico.

### Reinizializza

Consente di rimuovere tutti i possibili sostituti dei file mancanti selezionati.

### Dove cercare

Consente di specificare una posizione di ricerca dei file. Fare clic su **Trova i file che hanno lo stesso nome** per avviare la ricerca.

### Elenco dei sostituti

Consente di elencare i file che possono essere utilizzati come sostituti. È inoltre possibile trascinare un file nell'elenco da Esplora file/macOS Finder.

## Assemblaggio del montaggio audio

Il montaggio audio viene assemblato aggiungendo tracce e clip.

### LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 148

[Clip](#) a pag. 151

## Tracce

Le tracce rappresentano la struttura utilizzata per organizzare le clip. Le tracce audio possono essere in formato mono o stereo.

Le tracce audio consentono di aggiungere delle clip a un montaggio audio.

## Aggiunta di tracce

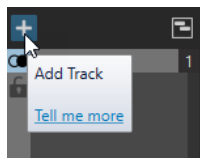
È possibile aggiungere tracce stereo e tracce mono.

---

### PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic su + in cima all'area dei controlli delle tracce.



- Fare clic-destro nell'area dei controlli delle tracce per aprire il menu a tendina **Traccia** e selezionare **Aggiungi una traccia**.

2. Selezionare il tipo di traccia che si desidera aggiungere al proprio montaggio audio.
- 

### LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 148

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 130

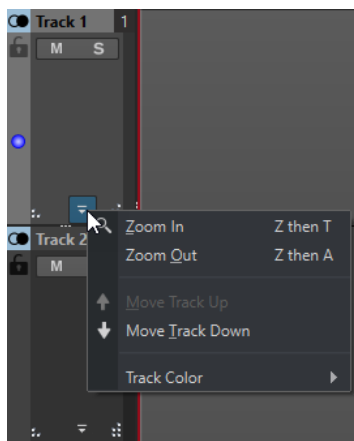
## Spostamento delle tracce nell'elenco tracce

È possibile spostare le tracce verso l'alto o verso il basso nell'elenco tracce.

---

### OPZIONI

- Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare una traccia e trascinarla verso l'alto o verso il basso nell'elenco tracce.
- In fondo all'area dei controlli delle tracce, fare clic sulla freccia in giù e selezionare **Sposta la traccia verso l'alto** o **Sposta la traccia verso il basso**.



---

### LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 148

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 130

## Ridimensionamento delle tracce

È possibile ridimensionare liberamente l'altezza e la larghezza delle tracce.

Sono disponibili diversi modi per ridimensionare l'altezza e la larghezza delle tracce, in base al punto dell'area dei controlli di ciascuna traccia in cui si fa clic e trascinamento.

---

### OPZIONI

- Per modificare l'altezza di tutte le tracce contemporaneamente, fare clic e trascinamento sulla parte inferiore-sinistra dell'area dei controlli di una delle tracce.
- Per modificare l'altezza della traccia attiva, fare clic e trascinamento sulla parte inferiore-centrale dell'area dei controlli della traccia.
- Per modificare l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto di essa in maniera proporzionale, fare clic e trascinamento sulla parte inferiore-destra dell'area dei controlli della traccia.

---

### LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 148

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 130

## Rimozione di tracce

Rimuovere una traccia con clip provoca anche la rimozione delle clip. Tuttavia, i file audio a cui si riferiscono le clip non vengono influenzati.

---

### PROCEDIMENTO

- Fare clic-destro nell'area di controllo della traccia che si desidera rimuovere e fare clic su **Rimuovi la traccia**.

---

### LINK CORRELATI

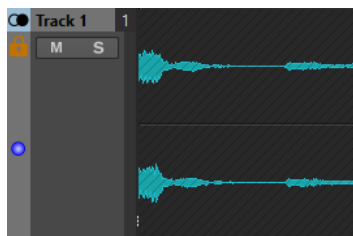
[Tracce](#) a pag. 148

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 130

## Blocco e sblocco delle tracce

È possibile bloccare le tracce per impedirne lo spostamento, la modifica o l'eliminazione accidentale.

- Per bloccare una traccia, fare clic sul pulsante **Blocca** della traccia nell'area di controllo.



- Per sbloccare una traccia, fare nuovamente clic sul pulsante **Blocca**.

---

### LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 148

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 130

## Suddividere le tracce stereo in tracce mono

È possibile suddividere le tracce stereo in tracce mono di tipo sinistra/destra o centrale/laterale. Si tratta di una divisione virtuale che non influisce sui file audio né comporta la creazione di nuovi file.

---

### PROCEDIMENTO

- Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic-destro nell'area dei controlli della traccia che si desidera dividere e selezionare **Suddividi in tracce mono sinistra/destra**.

---

### RISULTATO

La traccia viene divisa. Se sono presenti delle clip nella traccia, i due lati stereo sono ora clip separate ed è possibile spostarle e modificarle in maniera indipendente.

Le tracce mono vengono automaticamente raggruppate e possono essere spostate e ridimensionate solo insieme.

### LINK CORRELATI

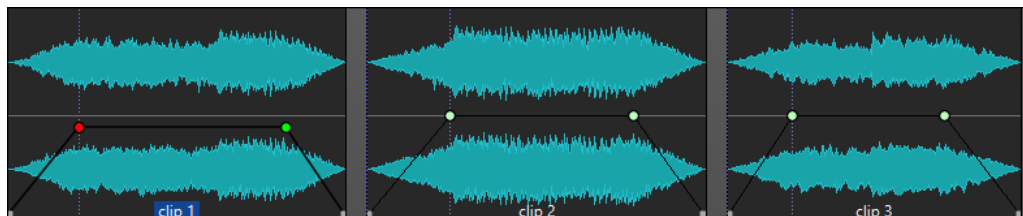
[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 130

## Clip

I file audio inseriti nei montaggi audio vengono rappresentati come clip. Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, comprese le relative posizioni di inizio e di fine nel file, curve degli involucri, dissolvenze, ecc. Questo consente alle clip di riprodurre piccole porzioni dei relativi file audio sorgente.

Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente. Poiché una clip fa riferimento solo al file sorgente originale, non contiene dati audio. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

È possibile visualizzare le clip del montaggio audio attivo nella finestra **Clip**.



3 clip in una traccia

### LINK CORRELATI

[Modifica delle clip](#) a pag. 155

## Inserimento di file audio nei montaggi audio

Quando si inseriscono dei file audio nei montaggi audio, i file audio sono rappresentati come clip. I file audio possono essere inseriti nei montaggi audio in vari modi.

### LINK CORRELATI

[Clip](#) a pag. 151

[Inserimento di file audio nei montaggi audio mediante trascinamento](#) a pag. 152

[Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite il menu contestuale](#) a pag. 152

[Inserimento dei file audio nei montaggi audio utilizzando la funzione di copia e incolla](#) a pag. 152

[Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite Esplora file/macOS Finder](#) a pag. 153

[Inserimento di file audio nei montaggi audio utilizzando la finestra del browser dei file](#) a pag. 153  
[Inserimento delle regioni dei file audio nei montaggi audio mediante trascinamento](#) a pag. 153  
[Inserimento dei file audio nei montaggi audio mediante copia da altri montaggi audio](#) a pag. 154  
[Inserimento di file audio stereo in tracce mono o viceversa](#) a pag. 154  
[Inserimento delle clip nei montaggi audio utilizzando la finestra Clip](#) a pag. 155

## Inserimento di file audio nei montaggi audio mediante trascinamento

È possibile trascinare un file audio o una sezione di un file audio dalla finestra della forma d'onda alla finestra del montaggio per inserirli nel montaggio audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere il file audio intero nel montaggio audio, trascinare la scheda del file sulla scheda di un montaggio audio e rilasciarla su una traccia.
  - Per aggiungere una parte del file audio nel montaggio audio, selezionare la parte audio che si intende aggiungere, trascinarla nella scheda del montaggio audio e rilasciarla su una traccia.

---

### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

## Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite il menu contestuale

Il menu contestuale della finestra del montaggio consente di inserire dei file audio nei montaggi audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic-destro su un'area vuota di una traccia.
2. Nel menu a tendina, fare clic su **Inserisci i file audio** e selezionare il file audio che si desidera inserire nella traccia.

---

### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

## Inserimento dei file audio nei montaggi audio utilizzando la funzione di copia e incolla

È possibile copiare e incollare un file audio o una sezione di un file audio dalla finestra della forma d'onda alla finestra del montaggio per inserirli nel montaggio audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, selezionare la sezione audio a cui si desidera che la clip faccia riferimento.
2. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Copia**, oppure premere **Ctrl/Cmd - C**.



3. Nella finestra del montaggio, selezionare la traccia nella quale si desidera inserire la clip. La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
  4. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**, oppure premere **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

## Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite Esplora file/macOS Finder

È possibile copiare e incollare un file audio da Esplora file/macOS Finder alla finestra del montaggio per inserirlo nel montaggio audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. In Esplora file/macOS Finder, selezionare un file audio e premere **Ctrl/Cmd - C**.
  2. Nella finestra del montaggio, impostare il cursore di modifica alla posizione in cui si desidera inserire la clip.
  3. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**, oppure premere **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

## Inserimento di file audio nei montaggi audio utilizzando la finestra del browser dei file

È possibile trascinare un file audio dalla finestra **Browser dei file** alla finestra del montaggio per inserirlo nel montaggio audio.

#### NOTA

È inoltre possibile eseguire questa operazione in Esplora file/macOS Finder.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Browser dei file**.
  2. Nella finestra **Browser dei file**, selezionare i file audio ai quali si desidera che la clip faccia riferimento, quindi trascinarli su una traccia.
- 

#### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 52

## Inserimento delle regioni dei file audio nei montaggi audio mediante trascinamento

Se in un file audio sono state definite delle regioni, è possibile trascinarle dalla finestra **Browser dei file** a una traccia.

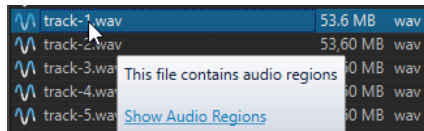
---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Browser dei file**.

2. Nella finestra **Browser dei file**, selezionare il file audio da cui si desidera inserire le regioni dei marker nel montaggio audio.

Nella parte destra della finestra **Browser dei file**, la sezione delle regioni audio mostra le regioni dei marker del file selezionato. Questa sezione è nascosta per impostazione predefinita. Per visualizzare la sezione delle regioni audio, selezionare un file audio contenente i marker e fare clic su **Visualizza le regioni audio**.



3. Trascinare una qualsiasi regione nella traccia.
- 

#### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 52

## Inserimento dei file audio nei montaggi audio mediante copia da altri montaggi audio

Se è stato aperto più di un montaggio audio, è possibile eseguire la copia da un montaggio audio a un altro, mediante trascinamento o copia e incolla.

---

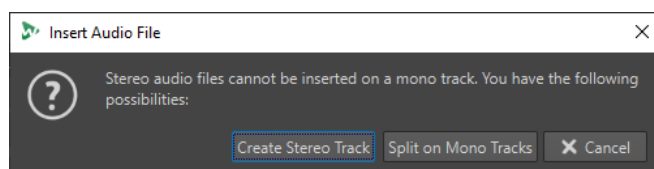
#### PROCEDIMENTO

1. In un montaggio audio, selezionare le clip che si intende inserire in un altro montaggio audio.
  2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Trascinare la clip sulla scheda di un altro montaggio audio e rilasciarla su una traccia.
    - Fare clic su **Ctrl/Cmd - C**. Aprire un altro montaggio audio e posizionare il cursore di modifica alla posizione in cui si desidera inserire la clip. Fare clic su **Ctrl/Cmd - V**.
- 

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

Quando si inserisce un file audio stereo in una traccia mono è possibile decidere di creare automaticamente una traccia stereo o suddividere il file stereo in due tracce mono.

### Inserimento di file audio stereo in tracce mono



Quando si inserisce un file audio stereo in una traccia mono, sono disponibili le seguenti opzioni nella finestra di dialogo **Inserisci file audio**:

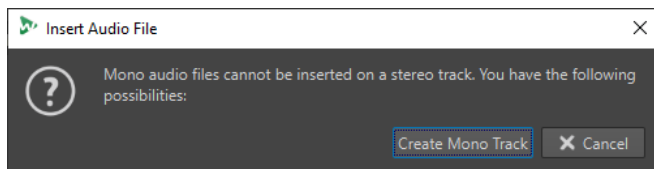
#### Crea una traccia stereo

Crea una traccia stereo e inserisce il file audio stereo.

### Dividi sulle tracce mono

Suddivide il file audio stereo su due tracce mono. Se la traccia sotto la prima traccia è già una traccia mono, questa traccia viene utilizzata per il secondo file mono. Se non è presente una seconda traccia mono, viene creata automaticamente una traccia mono.

### Inserimento di file audio mono in tracce stereo



Quando si inserisce un file audio mono in una traccia stereo, è possibile selezionare l'opzione **Crea una traccia mono** per creare automaticamente una traccia mono sotto la traccia stereo e inserire qui il file audio mono.

#### LINK CORRELATI

[Inserimento di file audio nei montaggi audio](#) a pag. 151

## Inserimento delle clip nei montaggi audio utilizzando la finestra Clip

È possibile trascinare una clip dalla finestra **Clip** alla finestra del montaggio per inserirla nel montaggio audio.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Clip**.
2. Selezionare una o più clip e trascinarle in una traccia.

---

#### RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

## Modifica delle clip

Tutte le clip sono visualizzate nella finestra **Clip**. In questa finestra è possibile modificare e riordinare le clip, nonché trascinarle nel montaggio audio.

La clip attiva viene evidenziata nell'elenco delle clip.

#### LINK CORRELATI

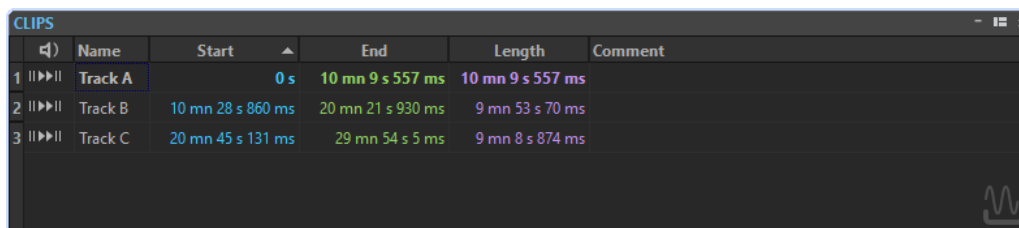
[Clip](#) a pag. 151

[Finestra Clip](#) a pag. 155

## Finestra Clip

In questa finestra è riportato un elenco delle clip posizionate nel montaggio audio attivo, insieme a una serie di informazioni aggiuntive sulle clip.

- Per aprire la finestra **Clip**, aprire un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Clip**.



	Name	Start	End	Length	Comment
1	Track A	0 s	10 mn 9 s 557 ms	10 mn 9 s 557 ms	
2	Track B	10 mn 28 s 860 ms	20 mn 21 s 930 ms	9 mn 53 s 70 ms	
3	Track C	20 mn 45 s 131 ms	29 mn 54 s 5 ms	9 mn 8 s 874 ms	

## Elenco delle clip

Nelle colonne relative all'elenco delle clip è possibile visualizzare le seguenti impostazioni per ciascuna clip:

- Nome
- Tempo di inizio e di fine
- Durata
- Commento

È inoltre possibile riprodurre una clip con o senza transizione. Sono disponibili i seguenti pulsanti di riproduzione:

### Riproduci pre-roll



Esegue la riproduzione dall'inizio con un valore di pre-roll.

È anche possibile premere **Alt** e fare clic su **Dall'inizio con pre-roll** per eseguire la riproduzione dall'inizio con un breve valore di pre-roll.

### Riproduci



Esegue la riproduzione dall'inizio.

## Selezione delle clip

È possibile modificare in un'unica operazione più clip selezionate.

- Per selezionare una clip e deselectionare tutte le altre clip selezionate, fare doppio-clic sull'area inferiore della clip.
- Per selezionare una clip, fare clic sopra di essa. Le clip selezionate sono visualizzate con colori diversi.
- Per selezionare più clip, fare **Ctrl/Cmd**-clic sulle clip desiderate.
- Per selezionare un intervallo di clip, cliccarci sopra tenendo premuto **Shift**.
- Per selezionare diverse clip adiacenti, fare doppio-clic sull'area superiore di una clip e, dopo il secondo clic, eseguire un trascinamento per selezionare le clip adiacenti.

### LINK CORRELATI

[Finestra Clip](#) a pag. 155

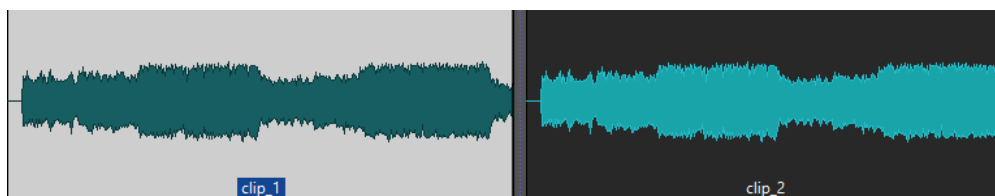
[Intervalli di selezione nei montaggi audio](#) a pag. 157

[Menu Clip attiva](#) a pag. 160

## Confronto tra clip attive e clip non attive

Una clip attiva è rappresentata dalla clip selezionata, dalla clip sulla quale è stato fatto clic, o dall'ultima clip modificata. È possibile attivare una sola clip alla volta. Per impostazione

predefinita, la clip attiva si distingue grazie a un'etichetta con il nome evidenziato. Alcune funzioni possono essere processate solamente sulla clip attiva.



Clip attiva (a sinistra) e clip non attiva (a destra)

- Per aprire il menu **Clip attiva**, fare clic-destro su una clip.

LINK CORRELATI

[Selezione delle clip](#) a pag. 156

## Intervalli di selezione nei montaggi audio

Un intervallo di selezione è un'area selezionata in una traccia. L'intervallo di selezione può trovarsi interamente o parzialmente all'interno di una clip o in una sezione vuota della traccia. È possibile definire degli intervalli di selezione su una o più tracce.

- Per definire un intervallo di selezione, fare clic sull'area superiore di una traccia ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra su una o più tracce.

Gli intervalli di selezione sono utili per i seguenti scopi:

- Per modificare le clip tagliando o cancellando la selezione, oppure troncando la clip in corrispondenza della selezione stessa.
- Per creare una nuova clip trascinando l'intervallo di selezione in un'altra traccia.
- Per aprire una finestra del montaggio con l'intervallo di selezione dal file audio sorgente, trascinando l'intervallo di selezione nell'**Editor audio**.
- Per riprodurre solo l'intervallo di selezione, l'intero montaggio audio o solo la clip con la parte di clip che si interseca.
- Per eseguire la riproduzione in loop all'interno della selezione attivando il loop e selezionando la modalità **Loop** nella barra di trasporto.

## Creazione e modifica degli intervalli di selezione nei montaggi audio

È possibile ridimensionare, creare, spostare e rimuovere gli intervalli di selezione.

- Per creare un intervallo di selezione in un'area vuota in una traccia, fare clic e trascinare con il mouse. La posizione di inizio/fine e la lunghezza dell'intervallo vengono visualizzate nella linea info.
- Per creare un intervallo di selezione all'interno di una clip, fare clic e trascinare con il mouse nell'area superiore della clip. La posizione di inizio/fine e la lunghezza dell'intervallo vengono visualizzate nella linea info.
- Per creare un intervallo di selezione dell'area tra due marker, fare doppio-clic tra i marker.
- Per creare un intervallo di selezione da una clip, aprire la finestra **Clip** e fare **Alt**-clic sul numero a sinistra della clip corrispondente. Per eseguire un ingrandimento sulla clip selezionata, fare clic sul numero a sinistra della clip.
- Per ridimensionare un intervallo di selezione, fare **Shift**-clic ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra, oppure fare clic e trascinare i bordi dell'intervallo di selezione.

- Per spostare un intervallo di selezione, premere **Ctrl/Cmd** e **Shift**, quindi trascinarlo verso sinistra o destra.
- Per deselezionare un intervallo di selezione, fare clic in un punto qualsiasi nel montaggio audio o premere **Esc**.

LINK CORRELATI

[Finestra Clip](#) a pag. 155

## Riorganizzazione delle clip

È possibile modificare liberamente l'ordine delle clip nella finestra di montaggio.

### Modifica dell'ordine delle clip nei montaggi audio mediante trascinamento

Nella finestra **Clip**, è possibile riordinare le clip trascinandole in un'altra posizione nell'elenco.

---

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra **Clip**.
2. Nell'elenco delle clip, trascinare una clip in un'altra posizione nell'elenco.

È possibile spostare più di una clip nello stesso momento selezionando più clip e trascinandole. Se viene selezionata più di una clip, tutte le clip comprese tra la clip selezionata più a sinistra e quella più a destra vengono spostate.

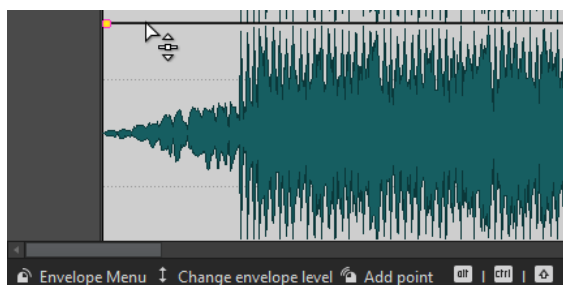
---

LINK CORRELATI

[Finestra Clip](#) a pag. 155

## Linea info

Nella linea info situata nella parte inferiore della finestra **Montaggio audio** è possibile visualizzare i risultati ottenuti quando si fa clic con il pulsante del mouse con o senza i tasti di modifica, a seconda della posizione del cursore.



Nella linea info vengono utilizzati i seguenti simboli:

#### Singolo clic



Indica l'azione prodotta dalla selezione.

#### Doppio clic



Indica l'azione prodotta dal doppio-clic.

### Clic destro



Indica che è possibile fare clic-destro per visualizzare un menu. Il nome del menu viene visualizzato a destra del simbolo.

### Ctrl/Cmd-clic



Indica che è possibile fare **Ctrl/Cmd**-clic per attivare una funzione supplementare.

### Alt-clic



Indica che è possibile fare **Alt**-clic per attivare una funzione supplementare.

### Shift-clic



Indica che è possibile fare **Shift**-clic per attivare una funzione supplementare.

### Trascinamento verso l'alto/verso il basso



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso l'alto o verso il basso.

### Trascinamento verso sinistra/destra



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso destra o verso sinistra.

### Trascinamento in qualsiasi direzione



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento di un elemento in qualsiasi direzione nel montaggio audio.

### Trascinamento al di fuori del montaggio audio



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento di un elemento fuori dal montaggio audio.

### Spostamento/Ridimensionamento delle clip o modifica dei valori degli involuipi



Indica che si stanno spostando o ridimensionando clip oppure modificando valori di involuppo, ad esempio.

### Tasti di modifica combinati

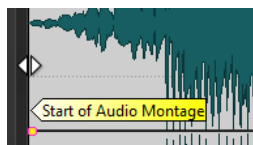


Indica che è possibile utilizzare tasti di modifica combinati.

## Agganci magnetici nei montaggi audio

Alcune posizioni, come i marker o l'inizio e la fine di una clip, sono magnetiche. Gli elementi trascinati possono essere agganciati a queste posizioni. In questo modo è più semplice posizionare in maniera precisa gli elementi.

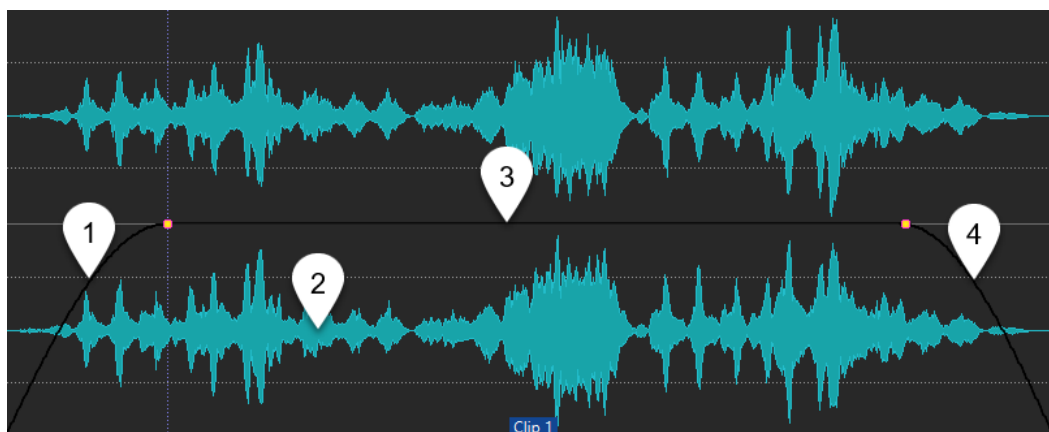
Quando ad esempio una clip viene spostata o ridimensionata e i relativi bordi o cue-point si avvicinano ai bordi magnetici, la clip scatta in questa posizione. Viene quindi visualizzata un'etichetta con la posizione di scatto.



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

## Menu contestuali delle clip

È possibile visualizzare numerose funzioni di modifica delle clip mediante i menu contestuali delle clip. A seconda del punto in cui si fa clic-destro sulla clip, sono disponibili diversi menu contestuali.



- 1 Sezione Fade-in**  
Consente di aprire il menu a tendina **Fade-in** in cui è possibile modificare il fade-in.
- 2 Un'area qualsiasi di una clip**  
Consente di aprire il menu a tendina **Clip attiva** in cui è possibile modificare la clip attiva.
- 3 Sezione Sustain**  
Consente di aprire il menu a tendina **Inviluppo** in cui è possibile modificare l'inviluppo.
- 4 Sezione Fade-out**  
Consente di aprire il menu a tendina **Fade-out** in cui è possibile modificare il fade-out.

LINK CORRELATI

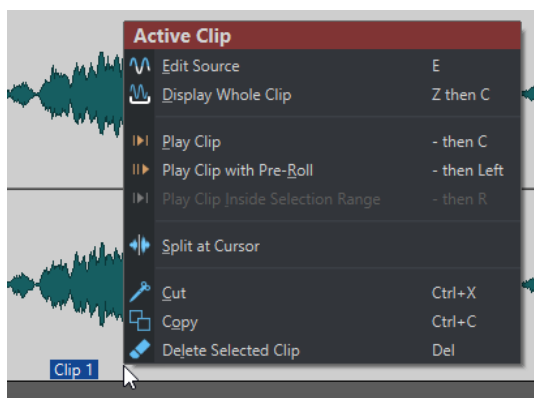
[Menu Clip attiva](#) a pag. 160

## Menu Clip attiva

Il menu a tendina **Clip attiva** consente di modificare e riprodurre la clip attiva con o senza pre-roll.

- Per aprire il menu a tendina **Clip attiva**, fare clic-destro su una clip.





### Modifica la sorgente

Aprire il file audio sorgente nell'**Editor audio**.

### Visualizza l'intera clip

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

### Riproduci clip

Riproduce la clip attiva.

### Riproduci la clip con il pre-roll

Riproduce la clip attiva con il pre-roll.

### Riproduci la clip all'interno della selezione

Riproduce l'intervallo audio selezionato. Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce vengono messe in mute.

### Dividi al cursore

Consente di dividere la clip attiva in corrispondenza della posizione del cursore di modifica. È anche possibile eseguire la divisione alla posizione del cursore mediante doppio-click sul cursore di modifica oppure premendo **S**.

### Taglia

Consente di tagliare la clip attiva e di posizionarla negli appunti. È quindi possibile incollarla in un'altra posizione in una traccia del montaggio audio.

### Copia

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

### Elimina

Elimina la clip attiva.

#### LINK CORRELATI

[Modifica dei file sorgente delle clip](#) a pag. 167

[Menu contestuali delle clip](#) a pag. 160

## Spostamento e applicazione delle dissolvenze incrociate alle clip

È possibile lasciare che le clip si sovrappongano ad altre clip, oppure le si può spostare o creare delle dissolvenze tra di esse.

#### LINK CORRELATI

[Spostamento delle clip](#) a pag. 162

## Spostamento delle clip

È possibile trascinare una clip o tutte le clip selezionate in un'altra posizione.

### NOTA

La configurazione dei canali della clip deve coincidere con quella della traccia di destinazione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, selezionare le clip che si desidera spostare.
  2. Fare clic sull'area della clip e trascinare le clip in qualsiasi direzione.  
Durante il trascinamento, la posizione di inizio corrente della clip viene visualizzata nella linea info.
- 

### LINK CORRELATI

[Spostamento e applicazione delle dissolvenze incrociate alle clip](#) a pag. 161

## Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip

Sono disponibili varie opzioni utili per eseguire le operazioni di spostamento e dissolvenza incrociata delle clip.

### Ripercussione

La funzione Ripercussione consente di determinare se le clip sulla destra vengono spostate quando si sposta una clip. Le opzioni di ripercussione sono disponibili nella scheda **Modifica** della finestra **Montaggio audio**.

#### Traccia

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip nella traccia attiva che si trovano a destra della clip modificata. Questa funzione si applica anche in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip contemporaneamente.

#### Globale

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip su tutte le tracce che si trovano a destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

#### Nessuno

Disattiva la funzione Ripercussione. Di conseguenza, vengono spostate solamente le clip selezionate.

### Dissolvenze incrociate

Le seguenti opzioni relative alle dissolvenze incrociate sono disponibili nella scheda **Dissolvenza** della finestra **Montaggio audio** all'interno della sezione **Opzioni**.

#### Sovrapposizioni

Questo menu a tendina consente di impostare il comportamento di esecuzione automatica delle dissolvenze incrociate.

- Se l'opzione **Nessuna dissolvenza incrociata automatica** è attivata, non vengono eseguite dissolvenze incrociate automatiche quando le clip si sovrappongono.

- Se l'opzione **Sovrapposizioni libere** è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone a un'altra clip sulla stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

### Opzioni

- Se l'opzione **Crea delle dissolvenze predefinite nelle nuove clip** è attivata, tutte le nuove clip otterranno la lunghezza e la forma di fade-in e fade-out predefinite. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze predefinite.

### LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 136

[Scheda Dissolvenza \(Montaggio audio\)](#) a pag. 138

## Clip sovrapposte

È possibile spostare le clip in modo che si sovrappongano.

Tenere presente quanto segue:

- Le tracce nel montaggio audio sono polifoniche, ovvero ogni traccia può riprodurre diverse clip sovrapposte nello stesso momento. Le clip sovrapposte sono trasparenti e consentono quindi di visualizzare le clip sottostanti e le relative forme d'onda.
- Sono disponibili delle opzioni relative alle dissolvenze incrociate che regolano in maniera automatica le curve di inviluppo del livello quando si sovrappongono delle clip.

## Duplicazione delle clip

È possibile duplicare rapidamente una o più clip mediante trascinamento. I duplicati delle clip possono essere spostati in altre posizioni nella stessa traccia, in un'altra traccia o in un altro montaggio audio.

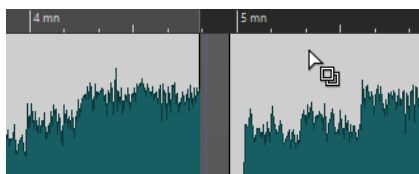
### NOTA

La configurazione dei canali della clip deve coincidere con quella della traccia di destinazione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una o più clip.
2. Fare clic sull'area superiore e trascinare le clip in un'altra posizione nella stessa traccia, in un'altra traccia, o in un'altra scheda del montaggio audio.



Il cursore cambia a indicare che ci si trova nell'area superiore delle clip.

Durante il trascinamento, una linea punteggiata indica la posizione in cui verrà posizionata la prima delle clip copiate. La posizione è indicata anche sulla linea info.

Vengono tenute in considerazione le impostazioni dell'opzione **Ripercussione** che possono essere definite nella scheda **Modifica** della finestra **Montaggio audio**.

---

LINK CORRELATI

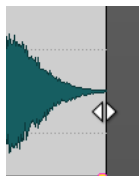
[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 136

## Ridimensionamento delle clip

In questo contesto, il ridimensionamento indica generalmente lo spostamento dei punti di inizio e di fine di una clip. Questo consente di rivelare una parte variabile del file audio originale.

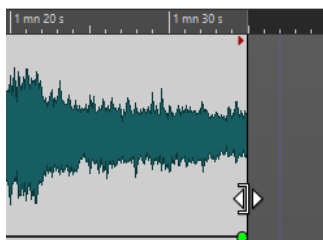
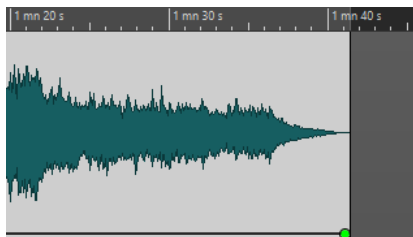
Per ridimensionare una clip, fare clic sul bordo sinistro o destro della clip e spostare il punto di inizio/fine a sinistra o a destra. Non è possibile trascinare il bordo di una clip oltre il punto di inizio o di fine del file audio al quale fa riferimento.

Se si preme **Alt** durante il ridimensionamento, tutte le clip selezionate vengono ridimensionate dello stesso valore.



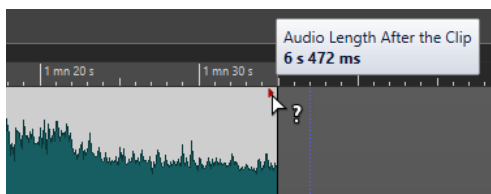
### Indicatore di clip ridimensionata

Quando si ridimensiona una clip, viene visualizzato un piccolo triangolo nell'angolo superiore sinistro o destro della clip, a seconda che si ridimensioni l'inizio o la fine della clip. Questo indicatore è utile per trovare e correggere gli errori, ad esempio quando si taglia una parte eccessiva della clip e risulta mancante l'inizio o la fine dell'audio.



Clip prima e dopo il ridimensionamento. L'indicatore nell'angolo in alto a destra mostra che la clip è stata ridimensionata.

Quando si passa il puntatore del mouse sopra l'indicatore della clip ridimensionata, una descrizione comando mostra la lunghezza dell'audio prima/dopo la clip. L'unità di tempo visualizzata dipende dall'unità di tempo del righello del tempo.



#### LINK CORRELATI

[Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip](#) a pag. 162

## Divisione delle clip

È possibile dividere le clip per trasformare una clip in due clip indipendenti. Le due clip presentano lo stesso nome e le stesse impostazioni. Gli involucri e le dissolvenze incrociate vengono convertiti in modo che le due clip siano riprodotte come se fossero un'unica clip.

#### PREREQUISITI

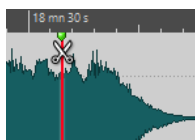
Decidere se si desidera creare automaticamente delle dissolvenze incrociate tra la clip sinistra e destra. Per attivare/disattivare questa opzione, selezionare la scheda **Dissolvenza** e attivare/disattivare **Crea delle dissolvenze predefinite nelle nuove clip** nella sezione **Opzioni**.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic sulla posizione in cui si desidera dividere la clip.
2. Spostare il cursore del mouse nella posizione del cursore di modifica nell'area in cima della clip.

Il cursore diventa a forma di forbici.



3. Fare doppio-clic.

---

#### RISULTATO

La clip viene divisa in due.

## Eliminazione di parti delle clip all'interno degli intervalli di selezione

L'eliminazione di una parte di una clip all'interno di un intervallo di selezione comporta la rimozione dell'intervallo selezionato e lo spostamento della sezione destra della clip verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare un intervallo in una clip.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Rimozione**, fare clic su **Elimina l'intervallo selezionato**.

---

#### RISULTATO

L'intervallo selezionato viene eliminato e la sezione destra della clip viene spostata verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

## Eliminazione delle clip

L'eliminazione delle clip non comporta l'eliminazione del file audio a cui le clip fanno riferimento.

---

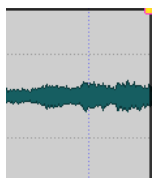
#### PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic-destro su una clip e selezionare **Elimina**.
  - Selezionare una clip e premere **Canc**.  
Per assicurarsi che non sia presente alcun intervallo di selezione, premere **Esc**.
- 

## Clip e cue-point

Un cue-point è un marker di posizione definito che appartiene a una clip. Esso può essere posizionato all'interno o all'esterno della clip. I cue-point sono visualizzati come linee verticali punteggiate.



Quando si sposta una clip, i rispettivi cue-point sono magnetici verso qualsiasi bordo, marker o posizione. Sono possibili diversi utilizzi:

- Impostare il cue-point in una posizione rilevante nell'audio per allineare la clip con altre clip, ecc.
- Impostare il cue-point prima dell'inizio di una clip per posizionare le clip in una riga con spazi predefiniti.
- Impostare il cue-point in corrispondenza del punto di fade-in o di fade-out di una clip per mantenere le lunghezze delle dissolvenze definite durante l'esecuzione di una dissolvenza incrociata.

### NOTA

Ogni clip può presentare solo un cue-point. Se si seleziona un'altra opzione di inserimento cue-point, il cue-point viene spostato in una nuova posizione.

---

### LINK CORRELATI

[Aggiunta dei cue-point](#) a pag. 166

## Aggiunta dei cue-point

È possibile aggiungere un cue-point per ciascuna clip.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nel montaggio audio, fare clic sulla posizione della clip in cui si desidera impostare un cue-point.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Clip**, aprire il menu a tendina **Cue point**.
4. Selezionare una delle seguenti opzioni:
  - **Imposta al cursore**
  - **Imposta alla posizione dello spazio vuoto predefinito**
  - **Segue il punto di fine del fade-in**
  - **Segue il punto di inizio del fade-out**

5. Facoltativo: selezionare **Cue point di fine personalizzato** e specificare un cue-point di fine personalizzato.
- 

LINK CORRELATI

[Clip e cue-point](#) a pag. 166

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 136

## Gestione dei file sorgente delle clip

Nell'**Editor audio** è possibile modificare i file utilizzati nel montaggio audio corrente.

LINK CORRELATI

[Modifica dei file sorgente delle clip](#) a pag. 167

## Modifica dei file sorgente delle clip

La modifica del montaggio audio potrebbe richiedere il processamento o la modifica dei file audio correnti a cui fanno riferimento le clip.

Utilizzare uno dei seguenti metodi per modificare il file sorgente di una clip:

- Fare clic-destro sulla clip che si desidera modificare e selezionare **Modifica la sorgente**. Il file sorgente della clip si apre nell'**Editor audio**. Modificare la clip, salvarla e tornare al montaggio audio.
- Fare doppio-clic sulla clip e trascinarla nell'elenco delle schede o nell'**Editor audio**.

Tenere presente quanto segue:

- Tutte le modifiche eseguite in questo modo hanno effetto sul file audio sorgente e quindi su tutte le clip che utilizzano il file audio, comprese le clip in altri montaggi audio.
- È possibile annullare/ripristinare tutte le modifiche nei file audio, anche dopo il salvataggio dei file. Tali modifiche si riflettono immediatamente in tutti i montaggi audio aperti.
- Se si utilizza **File > Salva con nome** per salvare il file audio sorgente con un nome diverso, tutti i montaggi audio aperti che si riferiscono al file fanno ora riferimento al nuovo file.

## Inviluppi per le clip

Per le clip all'interno di un montaggio audio, è possibile creare degli involuppi per il volume e le dissolvenze e per il panorama.

È possibile creare una curva dell'involuppo del livello indipendente per automatizzare il livello, per creare dissolvenze e dissolvenze incrociate e per mettere in mute sezioni delle clip.

È possibile modificare le impostazioni di involuppo nella finestra **Inviluppo** o facendo clic-destro su una curva di involuppo. A seconda che si faccia clic sulla parte del fade-in, del fade-out o del sustain, il menu delle impostazioni conterrà opzioni differenti.

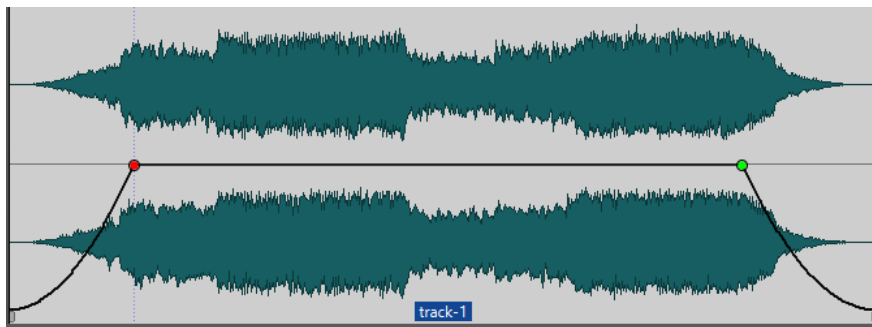
LINK CORRELATI

[Scheda Involuppo \(Montaggio audio\)](#) a pag. 140

## Inviluppi del livello

Per impostazione predefinita, in tutte le clip viene visualizzata una curva di inviluppo del livello. L'inviluppo è costituito da tre parti: la parte del fade-in, la parte del sustain e la parte del fade-out.

I punti sul lato destro e sinistro della curva sono i punti di giunzione di fade-in e fade-out che separano le parti di dissolvenza dalla parte di sustain. I punti di colore grigio all'inizio di un fade-in e alla fine di un fade-out consentono di visualizzare piccole dissolvenze anche quando si utilizza il massimo fattore di ingrandimento.



La curva di inviluppo indica se sono stati definiti punti, fade-in o fade-out. Oltre a essere visualizzati nella curva, i cambi nell'inviluppo del livello si riflettono anche nella forma d'onda.

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 167

## Selezionare gli inviluppi

È possibile selezionare gli inviluppi di volume/dissolvenza e gli inviluppi del panorama.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una clip.
  2. Selezionare la scheda **Inviluppo**.
  3. Nella sezione **Selettore**, aprire il menu a tendina **Tipo di inviluppo** e definire se si desidera modificare l'inviluppo di tipo **Volume/Dissolvenze** o l'inviluppo del **Panorama**.
- 

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 167

[Scheda Inviluppo \(Montaggio audio\)](#) a pag. 140

## Nascondere le curve di inviluppo

Per impostazione predefinita, gli inviluppi vengono visualizzati in tutte le clip. È possibile nascondere tali inviluppi. Tuttavia, gli inviluppi nascosti sono ancora attivi.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una clip.
  2. Selezionare la scheda **Inviluppo**.
  3. Nella sezione **Selettore**, aprire il menu a tendina **Tipo di inviluppo** e selezionare **Nascondi tutto**.
-



LINK CORRELATI

[Involuppi per le clip](#) a pag. 167

[Scheda Involuppo \(Montaggio audio\)](#) a pag. 140

## Modifica dell'involuppo di una clip

I punti della curva consentono di creare curve di volume, di panorama e di dissolvenza per una clip. È possibile modificare la curva di involuppo aggiungendo e spostando i punti della curva.

LINK CORRELATI

[Modifica delle curve di involuppo](#) a pag. 170

## Aggiunta dei punti curva degli involuppi

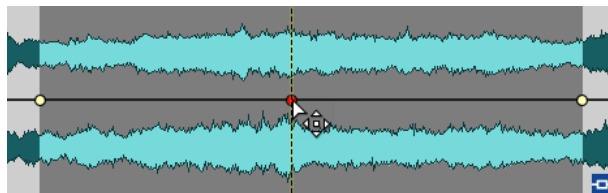
È possibile aggiungere uno o più punti curva degli involuppi.

OPZIONI

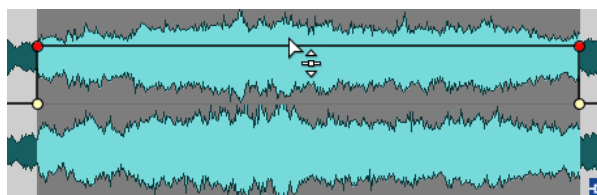
- Per aggiungere un punto curva, fare doppio-clic sulla curva di involuppo.  
Se si tiene premuto il pulsante del mouse dopo aver fatto doppio-clic sulla curva di involuppo, è possibile spostare il punto curva in un'altra posizione.
- Per aggiungere punti curva multipli entro un intervallo di selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere tre punti curva, definire un intervallo di selezione e fare doppio-clic sulla curva di involuppo all'interno dell'intervallo.

Viene in tal modo creato un punto curva all'inizio e alla fine della selezione e un punto curva alla posizione di clic. Se l'intervallo di selezione contiene già un punto curva e si fa doppio-clic sulla curva di involuppo, vengono creati due punti curva.

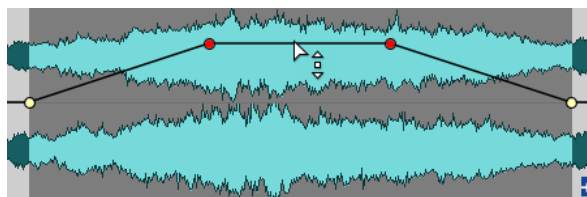


- Per aggiungere quattro punti curva con due punti curva all'inizio della selezione e due punti curva alla fine, definire un intervallo di selezione, fare clic sulla curva di involuppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.



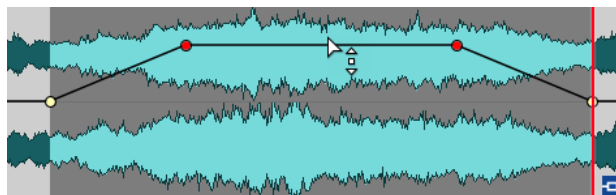
Questo ha effetto solamente se l'intervallo di selezione non contiene alcun punto curva. La distanza tra il primo e il secondo e tra il terzo e l'ultimo punto curva è di 20 ms per impostazione predefinita.

- Per aggiungere quattro punti curva che abbiano uguale distanza tra loro, definire un intervallo di selezione, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sulla curva di involuppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.



Questo ha effetto solamente se l'intervallo di selezione non contiene alcun punto curva.

- Per aggiungere quattro punti curva, dove i due punti curva al centro abbiano una distanza tra loro maggiore rispetto alla distanza con il primo e l'ultimo punto curva, definire un intervallo di selezione, premere **Ctrl/Cmd - Alt**, fare clic sulla curva di inviluppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.



Questo ha effetto solamente se l'intervallo di selezione non contiene alcun punto curva.

---

#### LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 167

[Modifica delle curve di inviluppo](#) a pag. 170

## Modifica delle curve di inviluppo

Molte delle operazioni di modifica utilizzate solitamente nel contesto del sistema operativo del computer in uso possono essere applicate quando si modificano le curve degli inviluppi. Inoltre, viene applicato un numero di procedure specifiche.

#### OPZIONI

- Per eliminare un punto della curva, fare doppio-clic sul punto della curva. Il punto della curva tra le parti di sustain e dissolvenza dell'inviluppo non può essere eliminato.
- Per selezionare più punti curva, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e fare clic sui punti desiderati.
- Per selezionare un intervallo di punti, fare **Alt**-clic e trascinamento per creare un rettangolo di selezione.
- Per eliminare più punti della curva, selezionarli, fare clic-destro su uno dei punti e selezionare **Elimina i punti selezionati**.
- Per spostare tutti i punti selezionati, fare clic su uno dei punti selezionati e trascinare.
- Per aumentare o diminuire il valore di due punti della curva consecutivi, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul segmento tra i punti ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per modificare la posizione temporale di due punti della curva consecutivi, fare **Shift**-clic sul segmento tra i punti ed eseguire un trascinamento verso destra o verso sinistra.
- Per aumentare o diminuire l'intera curva di inviluppo, assicurarsi che non sia selezionato alcun punto della curva, fare clic sulla curva di inviluppo e trascinare verso l'alto o verso il basso. Non trascinare un segmento delimitato dai punti selezionati.
- Per regolare gli inviluppi in tutte le clip selezionate, tenere premuto **Alt** e trascinare qualsiasi curva di inviluppo verso l'alto o verso il basso. Si tratta di un modo rapido per regolare contemporaneamente il livello o il panorama di più clip e anche per regolare insieme entrambi i lati di un inviluppo stereo.
- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, fare **Ctrl/Cmd**-clic ed eseguire un trascinamento.

- Per modificare contemporaneamente il livello o la durata di fade-in/out di più inviluppi, selezionare le clip che si desidera modificare, premere **Alt** e modificare l'inviluppo con il mouse.
- 

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 167

[Aggiunta dei punti curva degli inviluppi](#) a pag. 169

## Reinizializzazione delle curve di inviluppo

È possibile riportare i punti della curva al livello predefinito di 0 dB.

---

OPZIONI

- Per riportare un singolo punto a 0 dB, selezionare il punto desiderato, cliccarci sopra col tasto destro del mouse e selezionare **Reinializza i punti selezionati**.
  - Per riportare l'intera curva di inviluppo alle impostazioni predefinite, fare clic-destro sulla curva di inviluppo e selezionare **Riporta il livello a 0 dB**.
- 

LINK CORRELATI

[Modifica dell'inviluppo di una clip](#) a pag. 169

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 167

## Aumentare i livelli di una selezione

È possibile aumentare il livello dell'audio con tempi di risalita e caduta specifici (impostati per impostazione predefinita a 20 ms) e regolare quindi il livello.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, all'interno di una clip selezionare l'intervallo per la sezione della quale si desidera aumentare il livello.
  2. Fare clic-destro sulla curva di inviluppo e selezionare **Alza il livello della selezione con l'inviluppo**.  
Il livello dell'intervallo di selezione viene aumentato.
  3. Fare clic sull'inviluppo dell'intervallo di selezione e trascinare verso l'alto o verso il basso per regolare il livello.
- 

LINK CORRELATI

[Modifica dell'inviluppo di una clip](#) a pag. 169

## Mettere in mute degli intervalli selezionati delle clip

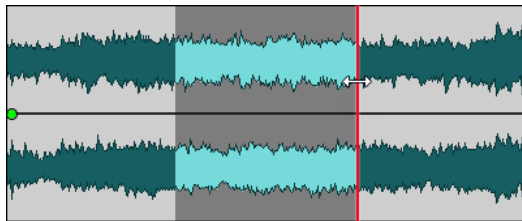
È possibile mettere in mute (silenziare) un intervallo selezionato riducendo il volume a -144 dB.

Le sezioni silenziate (in mute) non vengono influenzate quando si trascina la curva di inviluppo verso l'alto o verso il basso.

---

PROCEDIMENTO

1. All'interno della finestra di montaggio, in una clip selezionare un intervallo per la sezione che si desidera mettere in mute.

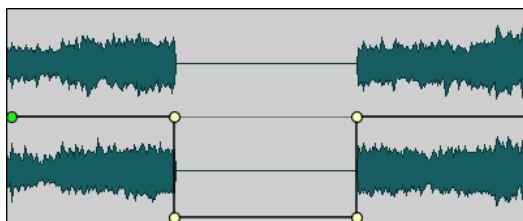


2. Fare clic-destro sulla curva di inviluppo e selezionare **Metti in mute la selezione con l'inviluppo**.

---

#### RISULTATO

La sezione è in mute. Vengono applicati un fade-in e un fade-out di 20 ms alla sezione silenziata.



#### LINK CORRELATI

[Modifica dell'inviluppo di una clip](#) a pag. 169

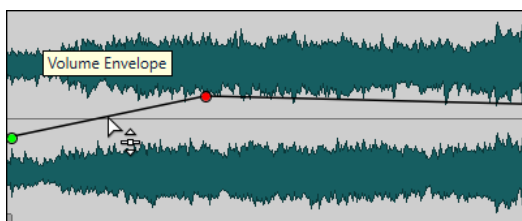
## Modifica del livello complessivo degli inviluppi delle clip

La curva di inviluppo predefinita non contiene alcun punto di inviluppo del livello, ma è possibile utilizzarla per modificare il livello complessivo della clip.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, posizionare il cursore del mouse sulla curva di inviluppo. Il cursore del mouse viene visualizzato con la forma di un cerchio con due frecce che puntano verso l'alto e verso il basso.



2. Fare clic e trascinare la curva verso l'alto o verso il basso per modificare il livello di inviluppo della clip.

---

#### LINK CORRELATI

[Modifica dell'inviluppo di una clip](#) a pag. 169

## Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio

Un fade-in rappresenta un incremento graduale di livello, un fade-out un decremento graduale. Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out.

LINK CORRELATI

[Creazione delle dissolvenze nelle clip](#) a pag. 173

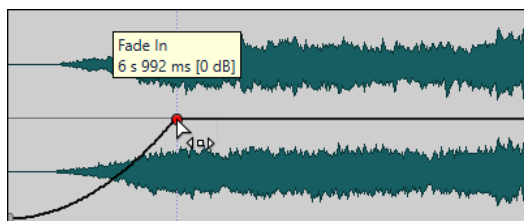
## Creazione delle dissolvenze nelle clip

Per impostazione predefinita, in tutte le clip vengono visualizzati i punti di giunzione di fade-in e fade-out. Questi possono essere trascinati orizzontalmente per creare un fade-in o un fade-out per una clip.

È possibile aggiungere dei punti di inviluppo a una dissolvenza proprio come avviene con gli inviluppi del livello.

- Per creare un fade-in, fare clic sul punto di fade-in all'inizio di una clip e trascinarlo verso destra.
- Per creare un fade-out, fare clic sul punto di fade-out alla fine di una clip e trascinarlo verso sinistra.
- Per creare un fade-in o un fade-out in corrispondenza di una specifica posizione temporale, utilizzare l'opzione **Applica i tempi di dissolvenza** nella scheda **Dissolvenza**. Inserire il valore temporale desiderato nel campo del tempo e fare clic su **Applica i tempi di dissolvenza**.
- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, premere **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.
- Per regolare i punti di fade-in/fade-out in tutte le clip selezionate contemporaneamente, tenere premuto **Alt** e trascinare un punto di fade-in/fade-out verso l'alto o verso il basso. Si tratta di un modo rapido per regolare contemporaneamente le dissolvenze di più clip.
- Per creare una dissolvenza incrociata, spostare una clip su un'altra clip. Una dissolvenza incrociata viene creata automaticamente al punto di giunzione.

La curva di fade-in/fade-out risultante viene visualizzata nella clip e la dissolvenza viene inoltre riflessa nella forma d'onda. Se si posiziona il mouse sul punto di fade-in, la durata di fade-in viene visualizzata in secondi e millisecondi, mentre il volume è indicato in dB.



LINK CORRELATI

[Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio](#) a pag. 172

[Scheda Dissolvenza \(Montaggio audio\)](#) a pag. 138

## Menu Fade-in e Fade-out

In questi menu, è possibile selezionare diversi preset delle curve di dissolvenza e altre opzioni relative alle dissolvenze.

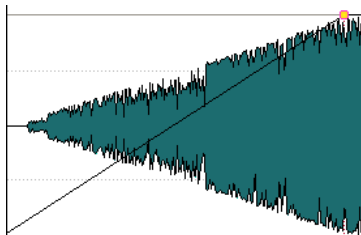
- Per aprire il menu a tendina **Fade-in** o **Fade-out**, fare clic-destro sui punti di fade-in o di fade-out.

### Zoom sull'intervallo del fade-in/Zoom sull'intervallo del fade-out

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare principalmente la parte del fade-in/fade-out della clip attiva.

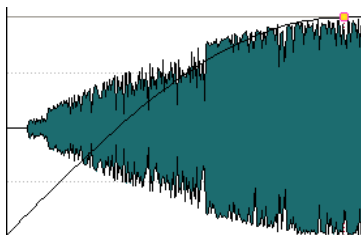
### Lineare

Modifica il livello in maniera lineare.



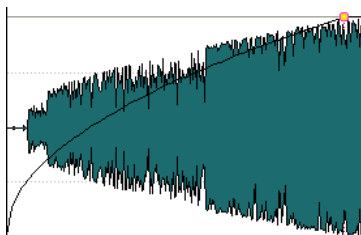
### Seno (\*)

Consente di modificare il livello in base al primo quarto di periodo della curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.



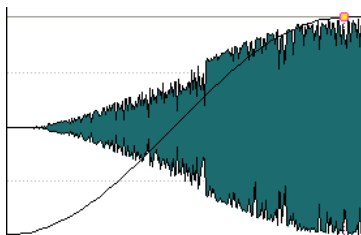
### Radice quadrata (\*)

Consente di modificare il livello in base alla curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.



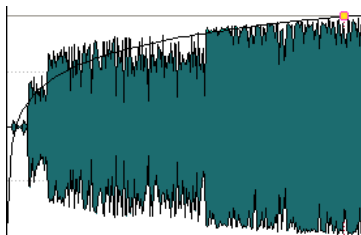
### Sinusoidale

Consente di modificare il livello in base a mezzo periodo della curva di seno.



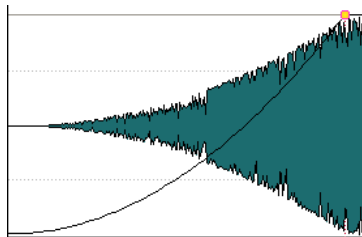
### Logaritmico

Consente di modificare il livello in maniera logaritmica.



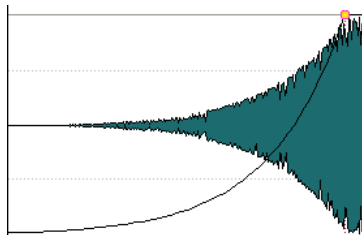
### Esponenziale

Consente di modificare il livello in maniera esponenziale.



### Esponenziale+

Consente di modificare il livello in maniera fortemente esponenziale.



LINK CORRELATI

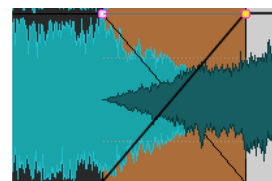
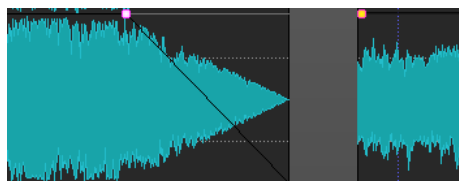
[Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio](#) a pag. 172

## Modifica delle dissolvenze incrociate

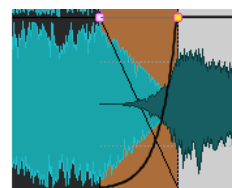
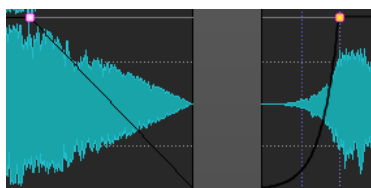
È possibile creare dissolvenze incrociate con lunghezze e forme indipendenti per le curve di fade-in e di fade-out.

La dissolvenza incrociata automatica predefinita è lineare. Questo tipo di dissolvenza utilizza la stessa forma e le stesse lunghezze di dissolvenza per il fade-in e per il fade-out. Si applicano le seguenti regole:

- Una dissolvenza incrociata include fade-in e fade-out.
- È possibile modificare le curve di fade-in e di fade-out nelle dissolvenze incrociate esattamente come avviene per le dissolvenze semplici.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la durata della dissolvenza incrociata, premere **Shift**, fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la regione della dissolvenza incrociata, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Quando si sposta una clip in modo che questa si sovrapponga a un'altra per creare una dissolvenza incrociata e nessuna clip presenta una dissolvenza definita nella sovrapposizione, viene creata una dissolvenza incrociata predefinita.
- Quando si sposta una clip con una curva di dissolvenza definita in modo che questa si sovrapponga a un'altra clip che non presenta una dissolvenza definita, la clip non spostata assume automaticamente la stessa forma della dissolvenza della clip spostata, con la compensazione dell'ampiezza. Questo si applica solo se la lunghezza di fade-out della clip non spostata è impostata a zero.



- Se entrambe le clip presentano delle diverse curve di dissolvenza definite, viene creata una dissolvenza asimmetrica.



LINK CORRELATI

[Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip](#) a pag. 162

## Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza

La funzione **Renderizza** consente di eseguire il mixdown dell'intero montaggio audio o di una regione, in un singolo file audio.

È necessario eseguire un mixdown per produrre un file audio da un montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Renderizzazione nella Sezione Master](#) a pag. 194

## Renderizzazione dei montaggi audio in file audio

È possibile eseguire la renderizzazione di regioni di montaggi audio o di interi montaggi audio verso un singolo file audio.

PREREQUISITI

Configurare il montaggio audio.

---

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Renderizza**.
2. Nella sezione **Sorgente**, specificare quale parte del file audio si desidera renderizzare.
3. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
4. Nella sezione **Uscita**, fare clic sul campo **Formato** e fare clic su **Modifica**.
5. Definire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Formato file audio**.
6. Fare clic su **OK**.
7. Facoltativo: definire delle impostazioni aggiuntive nella scheda **Renderizza**.
8. Nella sezione **Renderizza**, fare clic su **Avvia la renderizzazione**.

---

RISULTATO

Il montaggio audio viene renderizzato.

LINK CORRELATI

[Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza](#) a pag. 176

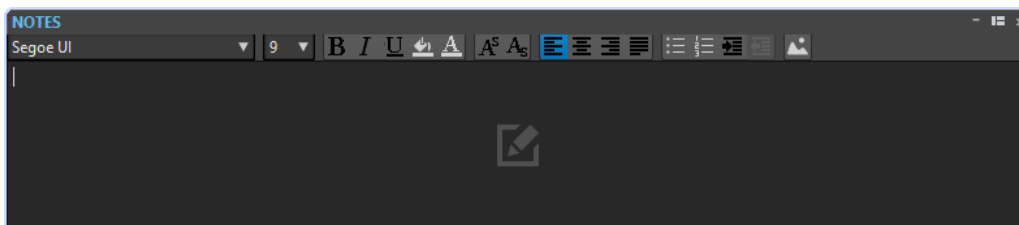
[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95



## Finestra Note

Questa finestra consente di inserire delle note relative alla sessione del montaggio audio corrente.

- Per aprire la finestra **Note**, aprire un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Note**.



È possibile inserire del testo direttamente in questa finestra e utilizzare i controlli dell'editor di testo HTML standard per formattare il testo, aggiungere immagini ed elenchi. Le note vengono salvate con il montaggio audio.

## Importazione di CD audio

È possibile importare i file dei CD audio. Il CD audio importato si apre sotto forma di un montaggio audio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa**.
2. Fare clic su **CD audio**.
3. In Esplora file/macOS Finder, selezionare il file CD audio semplificato che si desidera importare e fare clic su **Importa**.

---

### RISULTATO

Il CD audio importato si apre sotto forma di un nuovo montaggio audio senza titolo che contiene tutte le tracce audio salvate al suo interno.

# Registrazione

È possibile registrare l'audio nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio**.

Possono essere utilizzati i seguenti metodi di registrazione:

- Nell'**Editor audio** è possibile registrare i file con opzioni multiple tramite la finestra di dialogo **Registrazione**.
- Nella finestra **Montaggio audio** è possibile registrare più tracce di un montaggio audio contemporaneamente.
- È possibile eseguire la registrazione mentre si ascoltano gli effetti quando si esegue il monitoraggio del segnale in ingresso.

LINK CORRELATI

[Registrazione nell'Editor audio](#) a pag. 178

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 179

## Registrazione nell'Editor audio

Prima di avviare la registrazione, configurare la finestra di dialogo **Registrazione**.

---

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, fare clic sul pulsante **Registra** o premere **\*** sul tastierino numerico.  
Si apre la finestra di dialogo **Registrazione**.
2. Nella sezione **File da creare** della finestra di dialogo **Registrazione**, aprire il menu a tendina e definire se si desidera registrare un file con nome o un file temporaneo.
3. Selezionare un nome per il file e la relativa posizione di salvataggio.
4. Selezionare il formato audio eseguendo una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul pulsante freccia giù per selezionare un formato audio predefinito.
  - Fare clic sul formato audio per visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, quindi fare clic su **OK**.
5. Selezionare se si desidera registrare su un file audio o su una traccia del montaggio audio, tramite una delle seguenti opzioni:
  - **Crea una nuova finestra del file audio**
  - **Aggiungi al file audio attivo**
  - **Aggiungi alla traccia attiva del montaggio**
6. Scegliere se si desidera visualizzare il **Livello** o il display dello **Spettro** nel corso della registrazione.
7. Fare clic su **Registra** per avviare la registrazione.  
Lo sfondo della finestra di dialogo **Registrazione** diventa rosso per indicare una registrazione in corso.
8. Facoltativo: mettere in pausa la registrazione facendo clic sul pulsante **Pausa**.
9. Facoltativo: rilasciare i marker durante la registrazione facendo clic sui pulsanti di rilascio dei marker.

10. Una volta completata la registrazione, fare clic su **Arresta**.

11. Facoltativo: se si desidera registrare un'altra sessione, fare di nuovo clic su **Registra**.

---

LINK CORRELATI

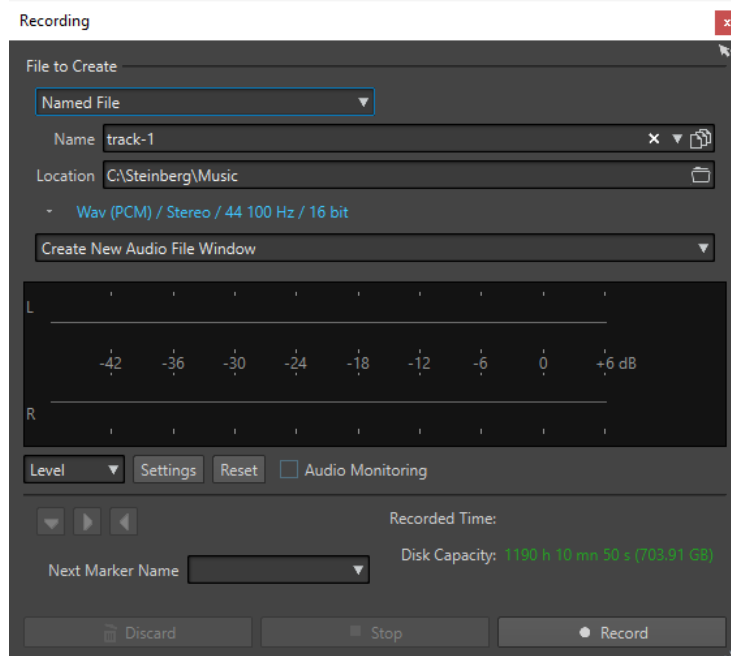
[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 179

## Finestra di dialogo Registrazione

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare le impostazioni di registrazione e avviare la registrazione di un file audio.

Per aprire la finestra di dialogo **Registrazione**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Aprire l'**Editor audio** e fare clic su **Registra** nella barra di trasporto.
- In altre aree di lavoro, fare **Alt/Opt**-clic su **Registra** nella barra di trasporto.
- Nella finestra **Montaggio audio**, premere **Alt/Opt - R**.



### Pulsanti principali



#### Elimina

Consente di arrestare la registrazione ed eliminare tutto ciò che è stato registrato fino ad ora.

#### Arresta

Consente di arrestare la registrazione.

#### Registra

Consente di avviare la registrazione. A seconda delle opzioni di registrazione, la modalità **Pausa** è attivata o meno.

## Impostazioni

### File da creare

Consente di specificare se si desidera registrare un **File temporaneo** da salvare successivamente, o se registrare un **File con nome** con un nome e una posizione specifici.

### Nome

Il nome del file da scrivere, senza percorso. Quando si digita, vengono visualizzati tutti i file presenti nella cartella selezionata che iniziano con le stesse lettere. Per visualizzare tutti i file nella cartella selezionata, fare clic sull'icona elenco.

### Posizione

Consente di specificare la cartella nella quale si desidera salvare la registrazione.

### Formato file audio

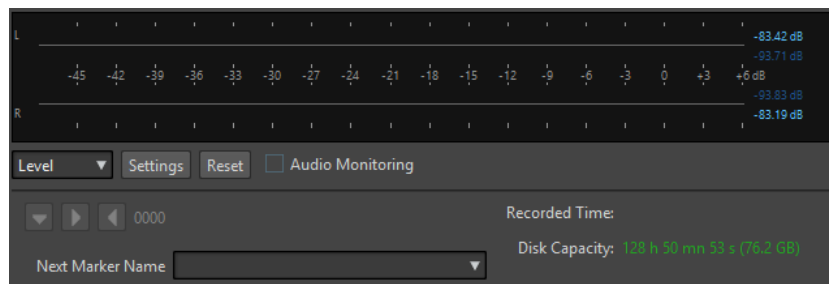
Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, nella quale è possibile impostare il formato del file.

### Posizione della registrazione

Consente di specificare la posizione in cui l'audio viene registrato:

- Se è selezionata l'opzione **Crea una nuova finestra del file audio**, l'audio viene registrato in una nuova finestra.
- Se è selezionata l'opzione **Aggiungi al file audio attivo**, l'audio viene registrato nella finestra del file audio attivo alla posizione del cursore di modifica. Se non esiste alcun file audio, ne viene creato uno nuovo.
- Se è selezionata l'opzione **Aggiungi alla traccia attiva del montaggio**, l'audio viene registrato in un montaggio audio esistente alla posizione del cursore di modifica. Se non esiste alcun montaggio audio, ne viene creato uno nuovo.

## Display dell'indicatore



### Livello/Spettro

Specifica se viene visualizzato l'**Indicatore di livello** o lo **Spettrometro**.

### Impostazioni

Se è selezionata l'opzione **Livello**, questo pulsante apre la finestra di dialogo **Impostazioni dell'indicatore di livello**, in cui è possibile personalizzare le impostazioni dell'indicatore.

Se è selezionata l'opzione **Spettro**, si apre un menu a tendina in cui è possibile selezionare i livelli audio che devono essere visualizzati dall'indicatore. Per la visualizzazione dello **Spettro** sono disponibili le seguenti impostazioni:

- **Restringi ai livelli audio elevati**
- **Includi i livelli audio medi**
- **Includi i livelli audio bassi**

### **Reinializza**

Consente di reinializzare i valori di picco.

### **Monitoraggio audio**

Se questa opzione è attivata, l'ingresso audio viene inviato anche alle porte di uscita.

### **Pulsanti dei marker**

Consentono di impostare i marker nel corso della registrazione.

### **Nome del marker successivo**

Consente di modificare il nome del marker successivo da inserire.

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95

[Indicatore di livello e Spettrometro per le registrazioni](#) a pag. 181

[Finestra di dialogo Impostazioni dell'indicatore di livello](#) a pag. 181

## **Indicatore di livello e Spettrometro per le registrazioni**

Nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione** si trova un display dell'indicatore. Questo display è utile per verificare il livello di ingresso e lo spettro delle frequenze del segnale in ingresso.

È possibile attivare gli indicatori audio inserendo la spunta nella casella di controllo **Monitoraggio audio**.

Per reinializzare gli indicatori, fare clic sul pulsante **Reinializza**.

### **Indicatore di livello**

Nell'**Indicatore di livello**, le barre orizzontali indicano il livello di picco (barre esterne) e l'intensità acustica media (VU, barre interne) di ciascun canale. Vengono anche visualizzati i valori numerici. Quando si fa clic sul pulsante **Impostazioni**, si apre la finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di livello/panorama**.

### **Spettrometro**

Lo **Spettrometro** consente di visualizzare un diagramma a barre, che fornisce una rappresentazione grafica continua dello spettro delle frequenze. Dal menu a tendina **Impostazioni** è possibile scegliere se restringere la rappresentazione ai livelli audio elevati o se includere anche i livelli bassi e medi.

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 179

## **Finestra di dialogo Impostazioni dell'indicatore di livello**

Nella finestra di dialogo **Impostazioni dell'indicatore di livello** è possibile definire il comportamento, la scala e il colore degli indicatori audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni dell'indicatore di livello**, aprire la finestra **Indicatore di livello** e selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

### **Indicatore di picco**

#### **Balistica - Velocità di rilascio**

Determina la velocità con cui l'indicatore del livello di picco decade dopo un picco.

### **Balistica - Tempo di mantenimento dei picchi**

Determina quanto a lungo il valore di picco rimane visualizzato. Il picco può essere visualizzato come linea o come numero. Se l'indicatore è troppo corto, viene visualizzata solo la linea.

### **Zona superiore/Zona mediana/Zona inferiore**

I pulsanti colorati consentono di selezionare i colori per le zone inferiore, mediana e superiore dell'indicatore di livello. È possibile definire l'intervallo per le zone superiore e mediana modificando i valori corrispondenti.

### **VU-Meter (Intensità acustica)**

#### **VU-Meter (Intensità acustica)**

Consente di attivare/disattivare il VU-meter.

#### **Balistica - Risoluzione**

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare l'intensità acustica. Più piccolo è il valore, più il VU-Meter si comporta come l'indicatore di picco.

#### **Balistica - Inerzia dell'intervallo**

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare le linee dei valori minimo e massimo recenti, determinando quindi la rapidità di risposta alle variazioni di intensità acustica.

### **Colori globali**

In questa sezione è possibile selezionare i colori per lo sfondo dell'indicatore, i contrassegni (unità di scala) e le linee della griglia.

### **Intervallo globale (Picco e VU-Meter)**

In questa sezione, è possibile specificare il valore minimo e massimo dell'intervallo del livello visualizzato.

## **Indicatore della capacità del disco**

Questo indicatore collocato nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione** indica approssimativamente lo spazio disponibile nell'hard disk specificato nella sezione **File da creare** o nell'hard disk selezionato per i file temporanei.

#### **NOTA**

Quando sull'hard disk è disponibile uno spazio inferiore a 30 secondi, l'indicazione della capacità del disco viene visualizzata in rosso.

---

#### **LINK CORRELATI**

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 179

## **Inserimento dei marker durante la registrazione**

Durante la registrazione, è possibile fare clic sui pulsanti dei marker per aggiungere dei marker al file registrato.

---

#### **PROCEDIMENTO**

1. Aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.

2. Facoltativo: se si desidera assegnare un nome ai marker inseriti anziché utilizzare dei marker generici, inserire il nome desiderato nel campo **Nome del marker successivo**.
  3. Definire le impostazioni desiderate e avviare la registrazione.
  4. Selezionare il tipo di marker che si intende inserire.
    - Per inserire un marker generico numerato, fare clic sul pulsante di colore giallo o premere **Ctrl/Cmd - M**.
    - Per inserire dei marker generici numerati di inizio e fine regione, fare clic sui pulsanti bianchi, oppure premere **Ctrl/Cmd - L / Ctrl/Cmd - R**.
- 

#### RISULTATO

Un marker viene rilasciato ogni volta che si fa clic sul pulsante marker.

#### NOTA

Se si inseriscono due o più marker di inizio regione in una riga senza nessun marker di fine regione in mezzo, viene mantenuto solo l'ultimo di tali marker di inizio. La stessa regola vale per i marker di fine regione.

---

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 179

# Sezione Master

La **Sezione Master** rappresenta il blocco finale nel percorso del segnale prima dell'invio dell'audio all'hardware, a un file o agli indicatori audio. Questa è la sezione in cui è possibile regolare i livelli master e aggiungere gli effetti.

Le impostazioni e gli effetti della **Sezione Master** vengono tenuti in considerazione nei seguenti casi:

- Quando si riproduce un file audio nella finestra della forma d'onda.
- Quando si riproduce un montaggio audio.
- Quando si utilizza la funzione **Renderizza**.

LINK CORRELATI

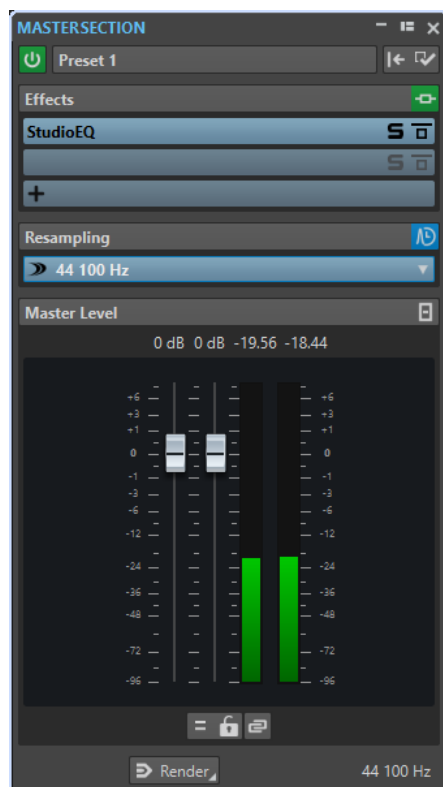
[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

[Renderizzazione nella Sezione Master](#) a pag. 194

## Finestra Sezione Master

In questa finestra è possibile applicare i plug-in degli effetti, regolare il livello master e renderizzare il file audio o il montaggio audio.

- Per aprire la finestra **Sezione Master**, selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Sezione Master**.



La **Sezione Master** è costituita dai seguenti pannelli:



- **Effetti**
- **Ricampionamento**
- **Livello master**

#### LINK CORRELATI

- [Pannello Effetti](#) a pag. 186
- [Pannello di ricampionamento](#) a pag. 190
- [Pannello Livello Master](#) a pag. 192

## Percorso del segnale

I pannelli nella finestra **Sezione Master** corrispondono ai blocchi di processamento della **Sezione Master**.

Il segnale passa attraverso questi blocchi, dall'alto verso il basso:

1. Audio da WaveLab LE
2. Effetti  
La modifica dell'ordine degli slot degli effetti influenza il percorso del segnale.
3. Ricampionamento
4. Livello master  
Gli indicatori audio della **Sezione Master** monitorano il segnale tra il pannello **Livello master** e l'hardware audio o il file su disco.
5. Hardware audio o file su disco

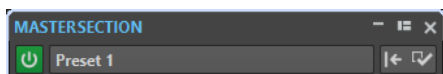
Nella **Sezione Master** il segnale passa attraverso tutti i plug-in, anche se alcuni di questi si trovano in stato di solo. Il suono, infatti, non è influenzato da questo perché i plug-in in mute vengono bypassati dal flusso del processo di riproduzione.

#### LINK CORRELATI

- [Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

## Strumenti della Sezione Master

Gli strumenti e le opzioni che si trovano in cima alla finestra della **Sezione Master** consentono di regolare diverse impostazioni prima della renderizzazione del file, di regolare le impostazioni di bypass e di decidere se il segnale della riproduzione passa o meno attraverso la **Sezione Master**.



### **Bypassa la Sezione Master**

Se questa opzione è attivata, la **Sezione Master** viene ignorata durante la riproduzione. Il processo di renderizzazione su file tiene comunque ancora in considerazione tutti i plug-in.

### **Preset**

Consente di salvare e richiamare i preset della **Sezione Master**. Il menu a tendina **Preset** offre una serie di opzioni aggiuntive per salvare e caricare banchi ed effetti predefiniti.

### **Reinizializza la Sezione Master**

Rimuove tutti gli effetti attivi dagli slot e imposta l'uscita master a 0 dB.

### **Impostazioni**

Apri il menu a tendina **Impostazioni** in cui è possibile definire una serie di impostazioni per la **Sezione Master**.

### **Menu a tendina Impostazioni**

#### **Nascondi le finestre dei plug-in quando la Sezione Master non è visibile**

Se questa opzione è attivata, le finestre dei plug-in vengono nascoste quando la **Sezione Master** non è visibile.

#### **Visualizza i controlli dei plug-in nella finestra dei plug-in**

Se questa opzione è attivata, i controlli dei plug-in vengono visualizzati nelle finestre dei plug-in.

#### **Utilizza la finestra della catena di plug-in**

Consente di visualizzare tutti i plug-in aperti nella finestra dei plug-in come schede, il che consente di spostarsi rapidamente tra i plug-in.

#### **La finestra dei plug-in si sposta con la Sezione Master**

Se questa opzione è attivata, quando si sposta la **Sezione Master** fluttuante si spostano anche le finestre dei plug-in.

#### **Visibilità delle sezioni**

Consente di visualizzare o nascondere le sezioni della **Sezione Master**.

#### **Riordina**

Riordina la **Sezione Master** in base alla frequenza di campionamento e alla configurazione del canale del file audio attivo. Il bus interno della **Sezione Master** e tutti i plug-in attivi vengono configurati di conseguenza.

Questa operazione viene eseguita automaticamente prima della riproduzione o della renderizzazione. Talvolta è utile riordinare manualmente la **Sezione Master** perché alcuni plug-in non accettano un segnale mono o stereo come ingresso, oppure una determinata frequenza di campionamento. In questo caso, facendo clic sul pulsante si viene informati degli eventuali problemi prima della riproduzione o della renderizzazione.

Questa operazione non produce alcun effetto se la riproduzione è già in corso o se non è presente alcun file audio attivo.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

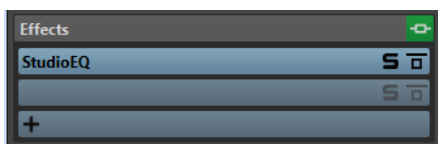
[Salvataggio dei preset della Sezione Master](#) a pag. 198

## **Pannello Effetti**

Questo pannello della **Sezione Master** consente di aggiungere fino a 4 effetti plug-in in serie e di gestirne l'utilizzo.

È possibile richiudere/espandere o visualizzare/nascondere completamente il pannello **Effetti**.

- Per richiudere/espandere il pannello **Effetti**, cliccarci sopra.
- Per visualizzare/nascondere il pannello **Effetti**, fare clic-destro sull'intestazione di un pannello e attivare/disattivare l'opzione **Visualizza Effetti**.



### Ripiega/esplodi il pannello

Consente di espandere o richiudere il pannello.

### Bypassa tutti gli effetti

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e durante la renderizzazione.

### Aggiungi effetto

Consente di aggiungere un effetto a uno slot effetti vuoto.

### Nomi dei plug-in degli effetti

Una volta che è stato aggiunto un plug-in a uno slot, è possibile fare clic sul nome del plug-in per aprire e chiudere la finestra corrispondente.

### Menu a tendina Preset

Consente di salvare e richiamare le impostazioni dei preset. Il menu a tendina **Preset** offre una serie di opzioni aggiuntive per salvare e caricare banchi ed effetti predefiniti.

### Menu a tendina Opzioni degli effetti

Consente di caricare un altro effetto nello slot degli effetti. Sono inoltre disponibili le seguenti opzioni:

- L'opzione **Rimuovi plug-in** consente di rimuovere l'effetto dallo slot.
- Le opzioni **Disponi tutti i plug-in verso il basso/Disponi tutti i plug-in verso l'alto** consentono di spostare gli effetti in un'altra posizione.
- Se l'opzione **Attivo** è attivata, l'effetto è attivo. Se l'opzione **Attivo** è disattivata, l'effetto viene escluso dalla riproduzione e dalla renderizzazione.

### Solo (bypass)

Mette in solo il plug-in.

### Bypassa effetto

Bypassa il plug-in durante la riproduzione e, in maniera opzionale, durante la renderizzazione. Il segnale è ancora processato dal plug-in, ma non viene inserito nel flusso udibile.

### LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

## Formati dei plug-in degli effetti supportati

WaveLab LE supporta i plug-in specifici per WaveLab LE, i plug-in VST 2 e i plug-in VST 3.

### Plug-in specifici di WaveLab LE

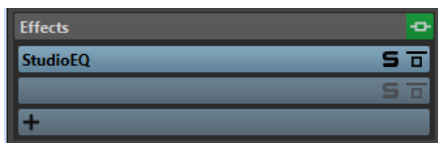
In WaveLab LE sono inclusi alcuni plug-in specifici, come ad esempio **Resampler**.

### Plug-in VST

Il formato dei plug-in VST di Steinberg è supportato da programmi e plug-in di numerosi produttori. WaveLab LE include solo alcuni plug-in VST. Altri plug-in possono essere acquistati separatamente da Steinberg o altri produttori.

## Configurazione degli effetti

Il numero di effetti disponibili nel pannello **Effetti** dipende dal numero e dal formato dei plug-in installati.



- Per selezionare un effetto plug-in per uno slot nel pannello **Effetti**, fare clic sullo slot e selezionare l'effetto desiderato dal menu a tendina. Dopo aver selezionato un effetto, quest'ultimo si attiva automaticamente e viene visualizzato il relativo pannello di controllo.
- Per disattivare un effetto, fare clic-destro sul rispettivo slot e disattivare l'opzione **Attivo**. Per attivare l'effetto, attivare nuovamente l'opzione **Attivo**.
- Per rimuovere un effetto plug-in, fare clic-destro sul rispettivo slot e selezionare **Rimuovi plug-in** dal menu a tendina.
- Per visualizzare/nascondere la finestra di un plug-in, fare clic sul rispettivo slot.
- Per mettere in solo un effetto, fare clic sul rispettivo pulsante **Solo (bypass)**. Questo consente di controllare soltanto il suono di tale effetto. È possibile anche bypassare gli effetti tramite i relativi pannelli di controllo.
- Per modificare l'ordine degli slot e quindi anche l'ordine in cui il segnale passa attraverso gli effetti, fare clic su uno slot e trascinarlo in una nuova posizione.

### LINK CORRELATI

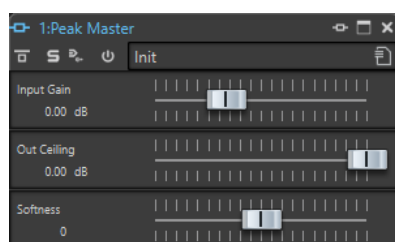
[Pannello Effetti](#) a pag. 186

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

## Finestre dei plug-in per la Sezione Master

Nelle finestre dei plug-in della **Sezione Master** è possibile definire le impostazioni per gli effetti plug-in della **Sezione Master**.

- Per visualizzare la finestra di un plug-in, fare clic sul rispettivo slot nel pannello **Effetti** della **Sezione Master**.



### Catena di plug-in

Se l'opzione **Utilizza la finestra della catena di plug-in** è attivata nel menu a tendina **Impostazioni** della **Sezione Master**, gli effetti del file audio attivo vengono visualizzati in una catena di plug-in nella parte superiore della finestra dei plug-in.

È possibile fare clic-destro sulla scheda di un plug-in o su una scheda vuota per selezionare un nuovo plug-in per lo slot.

### Bypassa effetto

Se questa opzione è attivata, il plug-in viene bypassato durante la riproduzione e la renderizzazione. Tuttavia, bypassando gli effetti viene comunque consumata potenza

della CPU durante la riproduzione. Fare inoltre riferimento a: [Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto](#)

#### **Solo (bypass)**

Mette in solo il plug-in.

#### **Renderizzazione sul posto**

Processa l'audio sul posto. I plug-in bypassati sono esclusi dal processamento e viene eseguita una dissolvenza incrociata ai bordi dell'audio renderizzato.

#### **Attiva/disattiva l'effetto**

Se si disattiva un plug-in, questo viene escluso sia dalla riproduzione, sia dalla renderizzazione. Fare inoltre riferimento a: [Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto](#)

#### **Preset**

Consente di visualizzare un menu in cui è possibile caricare o salvare preset per il plug-in.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

[Pannello Effetti](#) a pag. 186

[Preset dei plug-in degli effetti](#) a pag. 190

[Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto](#) a pag. 189

## **Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto**

Per disattivare gli effetti, è possibile bypassarli o disabilitarli. Esiste tuttavia una differenza tra bypassare e disabilitare gli effetti per quanto riguarda il processamento in tempo reale, la renderizzazione e il comportamento in riproduzione.

	<b>Bypassare gli effetti</b>	<b>Disabilitazione degli effetti</b>
Cosa accade al processamento in tempo reale quando si bypassa un effetto rispetto a quando l'effetto viene disabilitato?	Non è possibile sentire l'effetto, ma il processamento continua in background e consuma potenza della CPU.	L'effetto non viene caricato e non consuma potenza della CPU.
Cosa accade al processo di renderizzazione quando si bypassa un effetto rispetto a quando l'effetto viene disabilitato?	L'effetto non viene caricato e non consuma potenza della CPU.	L'effetto non viene caricato e non consuma potenza della CPU.
Cosa accade quando si attiva/disattiva la funzione di bypass rispetto a quando si abilita/disabilita l'effetto durante la riproduzione?	La riproduzione continua senza errori o interruzioni.	Possono verificarsi piccole interruzioni.

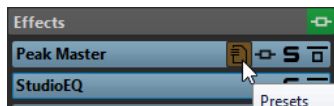
#### LINK CORRELATI

[Finestre dei plug-in per la Sezione Master](#) a pag. 188

## Preset dei plug-in degli effetti

WaveLab LE viene fornito con una selezione di preset di fabbrica per i plug-in degli effetti inclusi. È possibile utilizzarli così come sono oppure come punto di partenza per le proprie impostazioni personali.

I plug-in di terze parti possono disporre di propri preset di fabbrica. Per accedere ai preset relativi a un effetto, fare clic sul pulsante **Preset** nella rispettiva finestra del pannello di controllo oppure sul pulsante **Preset** del rispettivo slot degli effetti. Le funzioni disponibili dipendono dal tipo di plug-in.



LINK CORRELATI

[Preset a pag. 66](#)

[Preset per i plug-in VST 2 a pag. 190](#)

## Preset per i plug-in VST 2

I plug-in VST 2 hanno una propria gestione dei preset.

Quando si fa clic sul pulsante **Preset** per questo tipo di effetti, viene visualizzato un menu a tendina con le seguenti opzioni:

### Carica banco/Salva banco

Consente di caricare e salvare set di preset completi. Il formato file è compatibile con Cubase.

### Carica banco predefinito/Salva banco predefinito

Consente di caricare il set predefinito di preset o di salvare il set corrente di preset come banco predefinito.

### Carica effetto/Salva effetto

Consente di caricare o salvare un preset. Questo formato è compatibile anche con Cubase.

### Modifica nome del programma corrente

Consente di definire un nome per il preset.

### Elenco dei preset

Consente di selezionare uno dei preset caricati.

LINK CORRELATI

[Preset dei plug-in degli effetti a pag. 190](#)

## Pannello di ricampionamento

Questo pannello della **Sezione Master** consente di ricampionare il segnale. Mediante l'utilizzo del plug-in **Resampler** è possibile verificare i picchi prima del guadagno master e degli indicatori audio e prima dell'applicazione delle funzioni di limiting e dithering.

È possibile richiudere/espandere o visualizzare/nascondere completamente il pannello **Ricampionamento**.

- Per richiudere/espandere il pannello **Ricampionamento**, cliccarci sopra.

- Per visualizzare/nascondere il pannello **Ricampionamento**, fare clic-destro sull'intestazione di un pannello e attivare/disattivare l'opzione **Visualizza Ricampionamento**.



#### Ripiega/esplodi il pannello

Consente di espandere o richiudere il pannello.

#### Attivato/Disattivato

Attiva/disattiva l'effetto di ricampionamento.

#### Usa la frequenza di campionamento preferita

Se questa opzione è attivata, il ricampionamento coincide con il valore di frequenza di campionamento specificato come frequenza di campionamento preferita nella scheda **Connessioni audio**.

#### NOTA

La frequenza di campionamento viene utilizzata solamente per la riproduzione. Questo consente di riprodurre delle frequenze di campionamento non supportate dalla propria periferica audio.

#### Menu Frequenza di campionamento

Consente di selezionare una frequenza di campionamento.

#### LINK CORRELATI

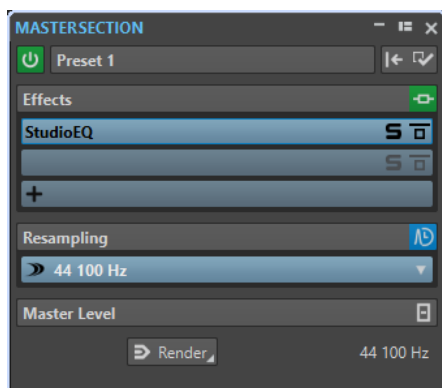
[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 12

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

## Frequenza di campionamento del driver audio

La frequenza di campionamento del driver audio è visualizzata nella parte inferiore-destra della finestra della **Sezione Master**. La frequenza di campionamento viene mostrata una volta avviata la riproduzione o la registrazione.

Il valore rappresenta la frequenza di campionamento del file audio o del montaggio audio riprodotti, o la frequenza di campionamento impostata nel plug-in **Resampler** nella **Sezione Master**.



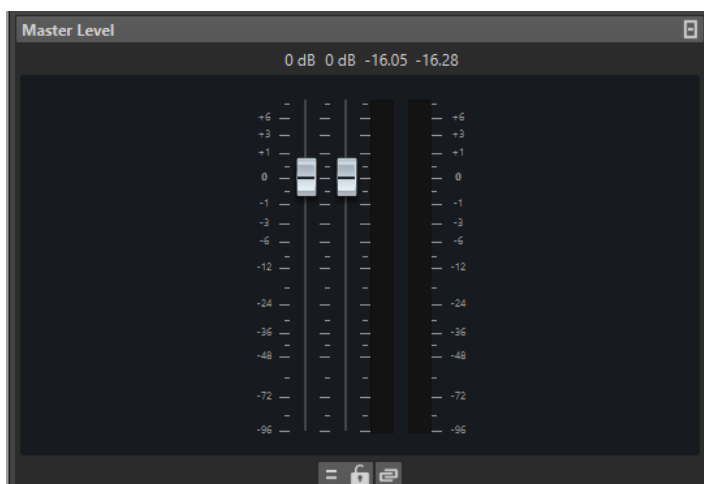
#### LINK CORRELATI

[Pannello di ricampionamento](#) a pag. 190

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

## Pannello Livello Master

Questo pannello della **Sezione Master** consente di controllare il livello master del file audio attivo.



### Fader

I fader del pannello **Livello master** regolano il livello di uscita finale. Utilizzare i fader per ottimizzare il livello del segnale che viene inviato all'hardware audio.

#### NOTA

È importante evitare il clipping, specialmente durante il mastering. Il clipping è segnalato da appositi indicatori della **Sezione Master**.

### Indicatori audio

Gli indicatori audio della **Sezione Master** consentono di visualizzare il livello del segnale.

Utilizzare questi indicatori per ottenere una panoramica dei livelli dei segnali. I campi numerici sopra i fader consentono di visualizzare i livelli di picco per ciascun canale. Gli indicatori di picco diventano rossi appena il segnale produce clipping. Nel caso in cui ciò si verificasse, si consiglia di fare quanto segue:

- Abbassare i fader.
- Fare clic-destro sugli indicatori di clipping e selezionare **Reinizia picchi** per reinizziarli.
- Riprodurre nuovamente la sezione fino a che non si presenta più alcun problema di clipping.

### Impostazioni

#### Processamento dei canali audio

Consente di mixare o filtrare i canali audio. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Se è selezionata l'opzione **Canali predefiniti**, il flusso audio non viene modificato.
- **Mixaggio in mono** mixa i canali stereo in canali mono.

#### Svincola i fader

Consente di regolare i fader individualmente o tutti insieme.



Se il pulsante **Svincola i fader** è disattivato, lo spostamento di un fader implica lo spostamento dell'altro fader, dello stesso valore. L'attivazione del pulsante **Svincola i fader** consente di correggere un bilanciamento stereo non corretto regolando il livello dei canali singolarmente.

Se si bilanciano i fader con il pulsante **Svincola i fader** attivato e poi si disattiva di nuovo il pulsante **Svincola i fader**, è possibile regolare il livello complessivo senza modificare l'offset dei livelli tra i canali.

Gli offset dei fader non vengono mantenuti alla fine dell'intervallo di movimento o una volta che il pulsante del mouse viene rilasciato.

#### Blocca i fader

Consente di bloccare i fader. La posizione dei fader bloccati non può essere modificata con il mouse. Sono comunque possibili altri metodi di modifica, ad esempio utilizzando i controlli remoti o le scorciatoie.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

## Mixaggio dei canali stereo verso dei canali mono

Nella **Sezione Master** è possibile mixare i canali sinistro e destro di una traccia stereo verso due canali mono. L'opzione **Mixa in mono** è utile per verificare la compatibilità mono dei mix stereo, ecc. In questo caso, il livello di uscita viene automaticamente ridotto di -6 dB per evitare il clipping.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nel pannello **Livello master** della **Sezione Master**, fare clic su **Processamento dei canali audio**.
2. Selezionare **Mixaggio in mono**.

#### NOTA

Se l'opzione **Mixa in mono** è attivata, l'indicatore del pannello **Livello master** si illumina anche se il livello master non viene regolato. Questo consente di evitare che l'opzione **Mixaggio in mono** rimanga attivata accidentalmente.

3. Per applicare le impostazioni, renderizzare il file.
- 

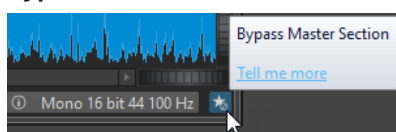
#### LINK CORRELATI

[Pannello Livello Master](#) a pag. 192

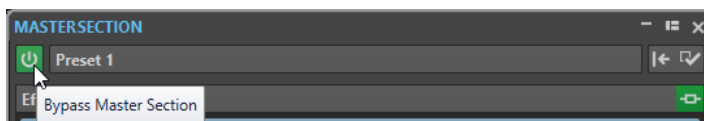
## Bypassare la Sezione Master

Per impostazione predefinita, la **Sezione Master** è attiva. È possibile tuttavia bypassarla in maniera individuale per ciascun file, oppure globalmente.

- Per bypassare la **Sezione Master** per singoli file audio o montaggi audio, attivare il pulsante **Bypassa la Sezione Master** in fondo alla finestra della forma d'onda/del montaggio.



- Per bypassare globalmente la **Sezione Master**, attivare il pulsante **Bypassa la Sezione Master** che si trova nella parte superiore-sinistra della **Sezione Master** stessa.



LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

## Renderizzazione nella Sezione Master

Se si renderizzano gli effetti utilizzando la funzione **Renderizza** della **Sezione Master**, questi diventano parte permanente di un file. In questo modo, anziché eseguire tutto il processamento in tempo reale durante la riproduzione, è possibile salvare l'output audio in un file su disco.

La scrittura dei segnali in uscita della **Sezione Master** in un file su disco consente di applicare il processamento della **Sezione Master** a un file audio o di eseguire il mixdown di un montaggio audio con un file audio.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 184

## Renderizzare i file

PREREQUISITI

È stato configurato un file audio o un montaggio audio.

---

PROCEDIMENTO

1. Regolare le impostazioni nella **Sezione Master**.
2. Nella parte inferiore della **Sezione Master**, fare clic sul pulsante **Renderizza**.
3. Definire le proprie impostazioni di renderizzazione.
4. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
5. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica formato**.
6. Definire le proprie impostazioni nella finestra di dialogo **Formato file audio** e fare clic su **OK**.
7. Dopo aver configurato il processo di renderizzazione, fare clic su **Avvia**.

---

RISULTATO

Il file viene renderizzato.

NOTA

È possibile eseguire contemporaneamente numerose operazioni di renderizzazione utilizzando file diversi.

---

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 95

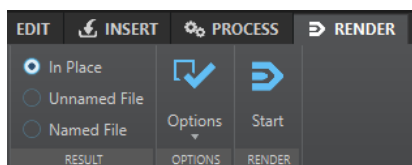
[Creazione di preset dei formati file audio](#) a pag. 98

## Renderizzazione sul posto

Nell'**Editor audio** è possibile processare una sezione di un file audio o l'intero file audio. Questo rappresenta un modo estremamente rapido per processare numerose sezioni audio in un file audio o per testare l'effetto di plug-in diversi su un file audio.

È possibile selezionare la funzione **Renderizzazione sul posto** nelle seguenti posizioni del programma:

- Nella scheda **Renderizza** dell'**Editor audio**.  
Per avviare la renderizzazione sul posto, fare clic su **Avvia**.



- Nella **Sezione Master**, fare clic-destro su **Renderizza** e selezionare **Renderizzazione sul posto**.
- Nella barra dei comandi della finestra di un plug-in



Quando si seleziona la funzione **Renderizzazione sul posto** dalla scheda **Renderizza**, è possibile definire delle impostazioni di renderizzazione aggiuntive nel menu a tendina **Opzioni**. Quando si seleziona la funzione **Renderizzazione sul posto** dalla **Sezione Master** o dalla finestra di un plug-in, le seguenti impostazioni di renderizzazione sono sempre attive:

- Fade-in/out ai bordi
- Escludi i plug-in bypassati

### NOTA

Una volta che una sezione audio è stata processata, non vengono eseguiti bypass automatici dei plug-in o della **Sezione Master**.

---

### ESEMPIO

Un esempio di utilizzo della funzione di renderizzazione sul posto:

Si supponga che si stia cercando di pulire e restaurare un file e si disponga di 3 plug-in preferiti, ad esempio 3 diversi plug-in di declicker. Si desidera ora utilizzare quello che offre i risultati migliori.

1. Caricare tutti e 3 i plug-in nella **Sezione Master**.
  2. Selezionare una regione, mettere in solo il plug-in #1 e riprodurre la regione.
  3. Mettere in solo il plug-in #2 e riprodurre la regione.
  4. Mettere in solo il plug-in #3 e riprodurre la regione.
  5. Mettere in solo il plug-in che ha prodotto gli effetti più soddisfacenti all'ascolto e fare clic su **Renderizzazione sul posto**, oppure premere **Alt-A**.
- 

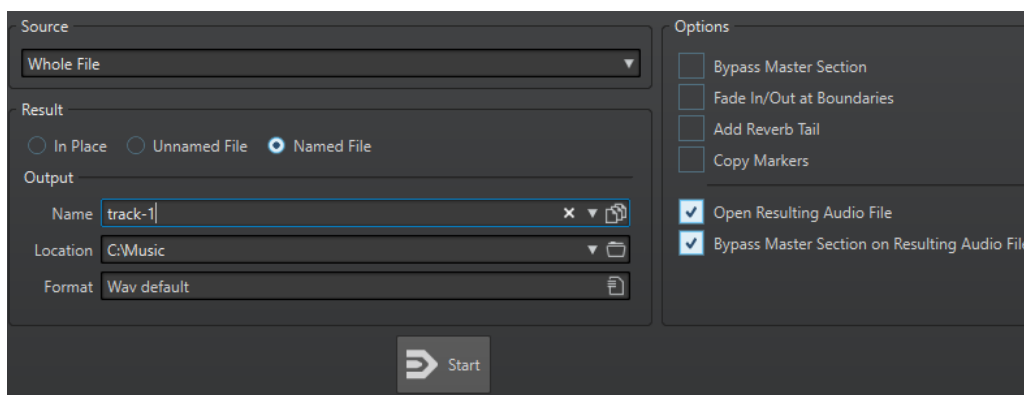
### LINK CORRELATI

[Scheda Renderizza per la Sezione Master](#) a pag. 196

## Scheda Renderizza per la Sezione Master

Questa scheda consente di selezionare quali parti di un file audio renderizzare e in quale formato.

- Per aprire la scheda **Renderizza**, fare clic su **Renderizza** in fondo alla **Sezione Master**.



Per la renderizzazione dei file audio e dei montaggi audio sono disponibili le seguenti opzioni:

### Sorgente

- L'opzione **Intervallo audio selezionato** consente di processare e renderizzare l'intervallo audio selezionato.
- L'opzione **Regione specifica** consente di processare e renderizzare un intervallo audio specificato utilizzando i marker delle regioni. Nel menu a tendina accanto a questa opzione, selezionare la regione che si desidera renderizzare.

### Sul posto

Se questa opzione è attivata, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio sorgente. Questa opzione è disponibile solamente per i file audio.

### File senza nome

Se questa opzione è attivata, il nome del file è senza titolo.

### File con nome

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

### Nome

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

### Posizione

Consente di selezionare una cartella per il file renderizzato.

### Formato

Apri un menu in cui è possibile selezionare il formato file.

### Bypass della Sezione Master

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

### Aggiungi una coda del riverbero

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

Alcuni plug-in non sono in grado di fornire una durata della coda a WaveLab LE. In tal caso, questa opzione non produce alcun effetto. Per tali plug-in, è possibile aggiungere il plug-in **Silenzi** per inserire campioni extra alla fine del file.

#### **Copia marker**

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

#### **Salta le regioni di esclusione**

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

#### **Apri il file audio risultante**

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

#### **Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante**

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

#### **NOTA**

Si consiglia di attivare questa opzione per evitare di monitorare due volte questo nuovo file attraverso gli effetti quando sono stati applicati degli effetti a un file.

---

### **Scheda Renderizza per i file audio**

Le opzioni seguenti della scheda **Renderizza** sono esclusive per la renderizzazione dei file audio.

#### **Sorgente**

L'opzione **File intero** processa e renderizza l'intero file.

#### **Sul posto**

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

### **Scheda Renderizza per i montaggi audio**

L'opzione seguente della scheda **Renderizza** è esclusiva per la renderizzazione dei montaggi audio.

#### **Sorgente**

L'opzione **Montaggio intero** processa e renderizza l'intero montaggio audio.

## **Preset della Sezione Master**

È possibile salvare tutte le impostazioni definite nella **Sezione Master** sotto forma di preset e caricare i preset successivamente.

#### **LINK CORRELATI**

[Salvataggio dei preset della Sezione Master](#) a pag. 198

[Caricamento dei preset della Sezione Master](#) a pag. 199

## Salvataggio dei preset della Sezione Master

È possibile salvare tutte le impostazioni definite nella **Sezione Master** sotto forma di preset. Sono inclusi i processori utilizzati, le impostazioni applicate per ciascuno di essi e le opzioni di dithering.

---

### PROCEDIMENTO

1. Configurare la **Sezione Master**.
  2. Fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Salva con nome**.
  3. Facoltativo: nella finestra di dialogo **Salva il preset della Sezione Master**, fare clic sul nome del percorso, inserire un nome e fare clic su **OK** per creare una nuova sotto cartella nella cartella dei preset della **Sezione Master**.
  4. Inserire un nome per il preset nel campo **Nome**.
  5. Selezionare le opzioni che si desidera salvare nel preset.
  6. Fare clic su **Salva**.
- 

### LINK CORRELATI

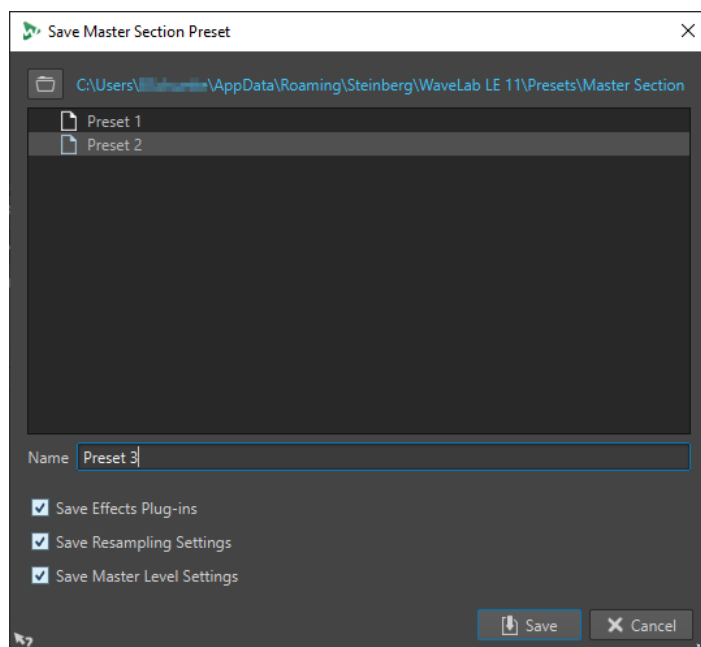
[Finestra di dialogo Salva il preset della Sezione Master](#) a pag. 198

[Caricamento dei preset della Sezione Master](#) a pag. 199

## Finestra di dialogo Salva il preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile salvare una configurazione della **Sezione Master** come preset e definire quali parti della **Sezione Master** corrente includere nel preset.

- Per aprire la finestra di dialogo **Salva il preset della Sezione Master**, fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Salva con nome**.



### Posizione

Consente di aprire la cartella radice del preset in Esplora file/macOS Finder. È qui possibile creare delle sotto-cartelle per il salvataggio dei preset.

### Elenco di preset

Consente di elencare tutti i preset esistenti.

### Nome

Consente di specificare il nome del preset da salvare.

### Salva i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti vengono salvati con il preset.

### Salva le impostazioni di ricampionamento

Se questa opzione è attivata, le impostazioni di ricampionamento vengono salvate con il preset.

### Salva le impostazioni della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, le impostazioni del Livello Master vengono salvate con il preset.

#### LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset della Sezione Master](#) a pag. 198

## Caricamento dei preset della Sezione Master

È possibile caricare un preset della **Sezione Master** salvato in precedenza e un preset della **Sezione Master** salvato temporaneamente.

Aprire il menu a tendina **Preset** che si trova in cima alla finestra della **Sezione Master**.

- Per caricare un preset precedentemente salvato nella cartella Presets\Master Section, selezionare un preset dal menu a tendina **Preset**.
- Per caricare un preset da una qualsiasi posizione, selezionare **Carica preset**, selezionare il preset desiderato e fare clic su **Apri**.
- Per caricare un preset salvato temporaneamente, aprire il sotto menu **Ripristina** e selezionare un preset.

#### LINK CORRELATI

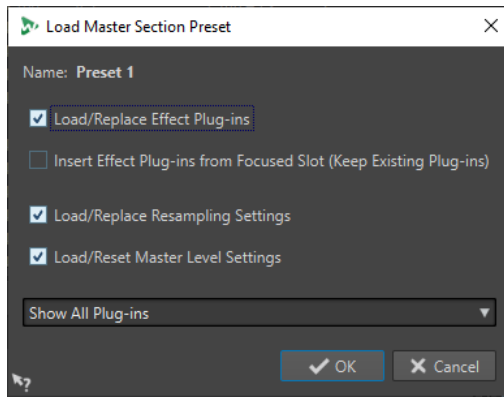
[Finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master](#) a pag. 199

## Finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali parti di un preset salvato della **Sezione Master** caricare all'apertura.

- Per aprire la finestra di dialogo **Carica i preset della Sezione Master**, fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Carica preset**.

Questa finestra di dialogo si apre solamente se è attivata nel menu a tendina **Preset** della **Sezione Master**. Aprire il menu a tendina **Preset** in cima alla **Sezione Master** e attivare l'opzione **Apri la finestra delle opzioni quando si seleziona un preset**.



Ora, quando si ripristina un preset salvato temporaneamente o si apre un preset salvato, viene visualizzata una finestra di dialogo con le seguenti opzioni:

### Nome

Consente di visualizzare il nome del preset.

### Carica/Sostituisci i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti attivi vengono rimossi e i nuovi plug-in vengono inseriti dallo slot superiore.

### Inserisci il plug-in degli effetti dallo slot focalizzato (mantieni i plug-in esistenti)

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti correnti vengono mantenuti e tutti i nuovi plug-in vengono inseriti a partire dallo slot superiore.

### Carica/Sostituisci le impostazioni di ricampionamento

Se questa opzione è attivata, vengono reinizializzate le impostazioni di ricampionamento attuali e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

### Carica/Reinializza le impostazioni del livello master

Se questa opzione è attivata, vengono reinizializzate le impostazioni correnti del **Livello master** e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

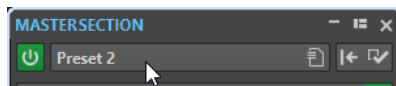
### LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset della Sezione Master](#) a pag. 199

## Menu a tendina Preset della Sezione Master

Questo menu a tendina varie opzioni per il salvataggio, la gestione e il ripristino dei preset della **Sezione Master**.

- Per aprire il menu a tendina **Preset**, fare clic sul pannello dei preset che si trova in cima alla **Sezione Master**.



### Salva

Consente di salvare le modifiche apportate a un preset esistente.

### Salva con nome

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare un nome e una posizione per il preset.



### Organizza i preset

Consente di aprire la cartella **Sezione Master** in Esplora file/macOS Finder, in cui è possibile rinominare o eliminare dei preset.

### Carica preset

Consente di caricare un preset della **Sezione Master** tramite Esplora file/macOS Finder. Questa funzione è utile, ad esempio, se si desidera caricare un preset fornito da un'altra fonte e che non si trova quindi nella cartella radice predefinita.

### Apri la finestra delle opzioni quando si seleziona un preset

Se questa opzione è attivata, quando si seleziona un preset viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di scegliere come caricare il preset selezionato.

### Salvataggio temporaneo

Consente di selezionare uno degli slot per salvare temporaneamente un preset.

### Ripristina

Consente di ripristinare un preset salvato in precedenza.

### Elenco dei preset salvati

Elenca i preset salvati nella cartella **Preset** della **Sezione Master**.

#### LINK CORRELATI

[Preset della Sezione Master](#) a pag. 197

## Monitoraggio delle operazioni in background

Durante la renderizzazione è possibile monitorare il processo in corso e mettere in pausa o annullare delle operazioni.

Una barra di stato sotto la finestra della forma d'onda e la finestra del montaggio visualizza il progresso del processo di renderizzazione corrente. È possibile annullare o mettere in pausa la renderizzazione utilizzando i pulsanti corrispondenti.



#### LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 235

## Annullamento delle attività in background

È possibile annullare i processi di renderizzazione in esecuzione in background.

---

#### PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nella barra di stato, fare clic su **Annulla**.



- Premere **Alt/Opt-.** sulla tastiera del computer.
- 

#### LINK CORRELATI

[Monitoraggio delle operazioni in background](#) a pag. 201

## Interruzioni del flusso audio

Le interruzioni del flusso audio (dropout) si verificano, nella maggior parte dei casi, quando il computer non dispone della potenza di elaborazione sufficiente per gestire tutti i processori di effetti utilizzati.

Per evitare delle interruzioni del flusso audio, provare ad eseguire le seguenti operazioni:

- Utilizzare un numero inferiore di effetti.
- Provare a renderizzare il processo anziché eseguirlo in tempo reale. In seguito, gestire il file processato senza applicare alcun effetto. Le interruzioni del flusso audio non si verificano mai quando si renderizza verso un file.
- Non processare alcun file in background.

Se nemmeno seguendo i suggerimenti indicati viene risolto il problema, controllare le impostazioni della scheda audio utilizzata. Potrebbe essere necessario regolare le impostazioni del buffer audio. Se si verifica un dropout durante un processo di masterizzazione in tempo reale, si consiglia di procedere a una nuova masterizzazione. Interrompere la riproduzione, fare clic sull'indicatore del dropout per reinizializzarlo e riprovare.

# Marker

I marker consentono di salvare e assegnare dei nomi a posizioni specifiche all'interno di un file. I marker sono utili per l'esecuzione di operazioni di modifica e per la riproduzione.

I marker possono essere ad esempio utilizzati per:

- Indicare cue-point o posizioni in tempo assoluto.
- Evidenziare sezioni problematiche.
- Separare visivamente le tracce.
- Impostare il cursore della forma d'onda in una specifica posizione.
- Selezionare tutto il contenuto audio tra due posizioni.

## NOTA

Le funzioni disponibili nella finestra **Marker** sono le stesse per i file audio e per i montaggi audio. Tuttavia, la finestra **Marker** relativa ai montaggi audio offre una serie di opzioni supplementari relative alle clip.

## LINK CORRELATI

[Tipi di marker](#) a pag. 203

[Finestra Marker](#) a pag. 203

[Creazione dei marker](#) a pag. 206

## Tipi di marker

È possibile utilizzare diversi tipi di marker per raggiungere rapidamente determinate posizioni.

Sono disponibili i seguenti tipi di marker:

### Marker generici

Consentono, ad esempio, di individuare delle posizioni e selezionare tutto il contenuto audio tra due punti. I marker generici possono essere creati nel corso della registrazione.

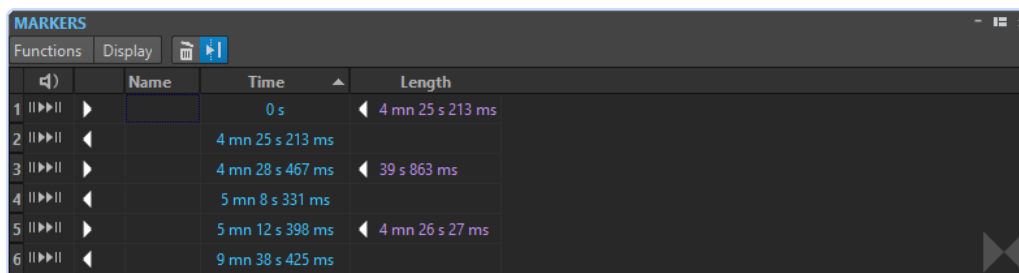
### Marker di inizio e fine delle regioni

Definiscono i punti di inizio e fine per regioni generiche. I marker di inizio e fine delle regioni possono essere creati durante la registrazione e vengono utilizzati a coppie.

## Finestra Marker

In questa finestra, è possibile creare, modificare e utilizzare dei marker mentre si lavora su un file audio o su un montaggio un audio.

- Per aprire la finestra **Marker**, aprire un file audio o un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Marker**.



Finestra **Marker** per i file audio

## Elenco dei marker

La finestra **Marker** contiene un elenco di tutti i marker del file attivo assieme ai relativi dettagli e controlli. È possibile creare e modificare degli indicatori di modifica dall'elenco dei marker.

### Numeri dei marker

Facendo clic sul numero di un marker la forma d'onda scorre fino a individuare il marker corrispondente.

### Riproduci pre-roll



Riproduce l'audio a partire dalla posizione del marker con un valore di pre-roll.

È anche possibile premere **Alt** e fare clic su **Riproduci pre-roll** per eseguire la riproduzione dalla posizione del marker con un breve valore di pre-roll.

### Riproduci



Riproduce l'audio a partire dalla posizione del marker.

### Tipo di marker

Visualizza il tipo di marker. Per modificare il tipo di marker, fare clic sull'icona del marker e selezionare un altro tipo di marker dall'elenco pop-up.

### Nome

Consente di visualizzare il tipo di marker. Per modificare il nome, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo nome.

### Tempo

Consente di visualizzare la posizione del marker sul righello dei tempi. Per modificare la posizione, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

### Canali

Visualizza i canali sui quali si trovano i marker. È possibile fare clic sul canale per specificare un altro canale per il marker o selezionare **Imposta per tutti i canali** per impostare il marker per tutti i canali.

### Durata

Consente di visualizzare la durata temporale tra la posizione di partenza del marker e il marker di fine corrispondente.

- Per eseguire un ingrandimento sulla regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, fare clic sulla cella corrispondente nella colonna **Lunghezza**.
- Per selezionare la regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, fare doppio-clic sulla cella corrispondente nella colonna **Lunghezza**. Questa funzione è disponibile solamente per i marker nell'**Editor audio**.

### **Clip di riferimento (disponibile solo per i marker nella finestra Montaggio audio)**

Un marker può essere attaccato al bordo sinistro o destro di una clip e alla sua forma d'onda. Quando si sposta una clip, il marker corrispondente si sposta di conseguenza. La colonna della clip di riferimento visualizza il nome della clip.

### **Offset (disponibile solo per i marker nella finestra Montaggio audio)**

Consente di visualizzare la distanza tra il marker e il punto di riferimento.

## **Menu Funzioni**

A seconda del fatto che sia aperto l'**Editor audio** o il **Montaggio audio**, sono disponibili diverse opzioni. Le seguenti opzioni sono disponibili per i file audio e i montaggi audio:

### **Seleziona tutto**

Consente di selezionare tutti i marker nell'elenco dei marker.

### **Inverti gli stati di selezione**

Inverte gli stati di selezione di tutti i marker.

### **Deseleziona tutto**

Consente di deselezionare tutti i marker.

### **Elimina i marker selezionati**

Consente di eliminare tutti i marker selezionati.

### **Nomi dei marker predefiniti**

Apri la finestra di dialogo **Nomi dei marker predefiniti** in cui è possibile selezionare i nomi predefiniti per ciascun tipo di marker.

Le opzioni del menu **Funzioni** che seguono sono disponibili solamente per i file audio:

### **Seleziona nell'intervallo di tempo**

Consente di selezionare i marker che si trovano nell'intervallo di selezione all'interno della finestra della forma d'onda.

Le opzioni del menu **Funzioni** che seguono sono disponibili solamente per i montaggi audio:

### **Vincola i marker selezionati all'inizio della clip attiva**

Consente di vincolare la posizione del marker all'inizio della clip attiva. Quando l'inizio della clip si sposta, si sposta anche il marker.

### **Vincola i marker selezionati alla fine della clip attiva**

Consente di vincolare la posizione del marker alla fine della clip attiva. Quando la fine della clip si sposta, si sposta anche il marker.

### **Scollega i marker selezionati dalla relativa clip associata**

Rende la posizione del marker relativa all'inizio del montaggio audio.

### **Segui la riproduzione**

Se questa opzione è attivata e si riproduce dell'audio, una barra verde accanto al nome del marker indica l'ultimo marker riprodotto.

### **Legame completo alla clip**

Collega dei marker a una clip in modo che vengano copiati o eliminati quando la clip stessa viene copiata o eliminata.

### **Personalizza la barra dei comandi**

Apri la finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, contenente una serie di opzioni per nascondere o visualizzare dei pulsanti specifici della barra dei comandi.

## Menu Visualizzazione

Utilizzare il menu **Visualizzazione** per determinare i tipi di marker visualizzati nell'elenco dei marker e sulla linea temporale.

## Creazione dei marker

È possibile creare dei marker nella finestra della forma d'onda e nella finestra del montaggio in modalità arresto o durante la riproduzione. È possibile creare dei marker specifici se si sa già cosa si desidera contrassegnare, oppure creare dei marker generici.

---

### PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Avviare la riproduzione.
  - Nella finestra della forma d'onda/di montaggio, spostare il cursore nella posizione in cui si desidera inserire il marker.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Inserisci** e fare clic su un'icona marker nella sezione **Marker**.
  - Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Inserisci** e fare clic su **Crea/Assegna nome a marker** nell'angolo inferiore-destro della sezione **Marker**. Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Crea marker** che consente di creare diversi tipi di marker e coppie di marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica o dell'intervallo di selezione.
  - Fare clic-destro nella parte superiore del righello dei tempi e selezionare un marker dal menu contestuale.
  - Premere **Insert**. In questo modo viene creato un marker generico.  
Per visualizzare i comandi da tastiera per altri tipi di marker, fare clic-destro sopra la linea del tempo della finestra della forma d'onda o del montaggio.
3. Facoltativo: per impostare un marker per un singolo canale, fare clic sul nome del canale nella colonna **Canale** della finestra **Marker** e selezionare il canale per il quale si desidera impostare il marker.

---

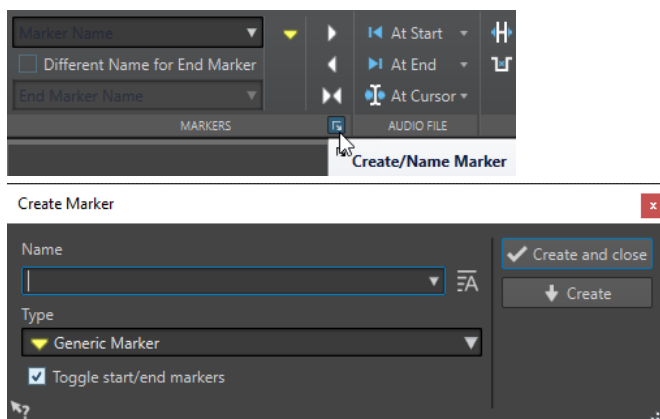
### LINK CORRELATI

- [Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81
- [Finestra di montaggio](#) a pag. 129
- [Finestra Marker](#) a pag. 203
- [Scheda Inserisci \(Montaggio audio\)](#) a pag. 137
- [Scheda Inserisci \(Editor audio\)](#) a pag. 90
- [Eliminazione dei marker](#) a pag. 208
- [Finestra di dialogo Crea marker](#) a pag. 206

## Finestra di dialogo Crea marker

Questa finestra di dialogo consente di creare diversi tipi di marker e coppie di marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica o dell'intervallo di selezione.

- Per aprire la finestra di dialogo **Crea marker**, fare clic su **Crea/Assegna nome a marker** nell'angolo inferiore-destro della sezione **Marker** nella scheda **Inserisci** dell'**Editor audio** o della finestra **Montaggio audio**.

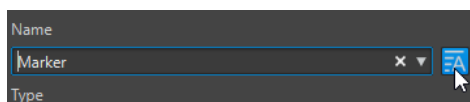


### Nome

Consente di inserire il nome del marker. Se si lascia vuoto questo campo, viene creato un nome generico.

### Nome predefinito

Se questa opzione a destra del campo **Nome** è attivata, WaveLab LE suggerisce un nome generico.



### Tipo

Consente di specificare il tipo di marker da generare.

### Alterna i marker di inizio/fine

Se questa opzione è attivata e si crea un marker di inizio, viene selezionato il marker di fine corrispondente, e viceversa.

### Crea e chiudi

Crea il marker e chiude la finestra di dialogo **Crea marker**.

### Crea

Crea il marker senza chiudere la finestra di dialogo **Crea marker**.

### LINK CORRELATI

[Creazione dei marker](#) a pag. 206

[Scheda Inserisci \(Editor audio\)](#) a pag. 90

## Creazione di marker all'inizio e alla fine della selezione

È possibile contrassegnare una selezione, ad esempio per la riproduzione in loop o la revisione.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda o nella finestra di montaggio, definire un intervallo di selezione.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
  - Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Inserisci** e selezionare una coppia di marker nella sezione **Marker**.
  - Nella finestra della forma d'onda, creare un intervallo di selezione, cliccarci sopra col tasto destro e selezionare la coppia di marker.

- Nella finestra della forma d'onda o nella finestra di montaggio, definire un intervallo di selezione, fare clic-destro sopra il righello dei tempi e selezionare la coppia di marker.
- 

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

[Scheda Inserisci \(Montaggio audio\)](#) a pag. 137

[Scheda Inserisci \(Editor audio\)](#) a pag. 90

## Duplicazione dei marker

La duplicazione dei marker è un sistema rapido per creare un marker da un marker esistente.

---

PROCEDIMENTO

- Nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, tenere premuto **Shift**, fare clic su un marker e trascinare.
- 

LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

## Eliminazione dei marker

I marker possono essere eliminati nella finestra della forma d'onda o nella finestra del montaggio e nella finestra **Marker**.

LINK CORRELATI

[Eliminazione dei marker nella finestra della forma d'onda/di montaggio](#) a pag. 208

[Eliminazione dei marker nella finestra dei marker](#) a pag. 209

## Eliminazione dei marker nella finestra della forma d'onda/di montaggio

---

PROCEDIMENTO

- Per eliminare i marker nella finestra della forma d'onda o del montaggio, eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Nella finestra della forma d'onda/del montaggio, fare clic-destro su un marker e selezionare **Elimina**.
    - Trascinare e rilasciare l'icona di un marker verso l'alto, fuori dal righello del tempo.
- 

LINK CORRELATI

[Eliminazione dei marker](#) a pag. 208

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129



## Eliminazione dei marker nella finestra dei marker

Questa opzione è utile se il progetto dispone di molti marker o se il marker che si desidera eliminare non è visibile nella finestra della forma d'onda/di montaggio.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare uno o più marker.  
È possibile selezionare anche **Funzioni > Seleziona tutto**.
2. Fare clic su **Elimina i marker selezionati**, oppure selezionare **Funzioni > Elimina i marker selezionati**.

---

### LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 203

[Eliminazione dei marker](#) a pag. 208

## Spostamento dei marker

È possibile regolare le posizioni dei marker nella finestra della forma d'onda e nella finestra del montaggio.

---

### PROCEDIMENTO

- Nella finestra della forma d'onda/di montaggio, trascinare un marker su una nuova posizione del righello dei tempi.  
Se l'opzione **Scatta verso le calamite** è attivata, il marker scatta alla posizione del cursore o all'inizio/fine di una selezione o forma d'onda.

---

### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

[Righello del tempo e Righello del livello](#) a pag. 41

## Navigazione tra i marker

È possibile passare al marker precedente o a quello successivo utilizzando i relativi pulsanti.

- Per saltare al marker precedente/successivo, selezionare la scheda **Visualizza** e, nella sezione **Cursore**, fare clic su **Sposta il cursore al marker precedente/Sposta il cursore al marker successivo**.
- Per impostare un cursore della forma d'onda nella posizione di un marker, nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare doppio-clic sul triangolo di un marker.

---

### LINK CORRELATI

[Marker](#) a pag. 203

## Nascondere i marker di un tipo specifico

Per avere una migliore vista d'insieme è possibile nascondere determinati tipi di marker.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare **Visualizzazione**.
  2. Disattivare i tipi di marker che si desidera nascondere.  
È possibile rendere nuovamente visibili i marker attivando il tipo di marker corrispondente.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 203

## Conversione del tipo di un singolo marker

È possibile convertire marker di un tipo in marker di un altro tipo.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, fare clic sull'icona del marker che si desidera convertire.
  2. Seleziona un nuovo tipo di marker dall'elenco.
- 

#### LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 203

## Come rinominare i marker

È possibile modificare il nome dei marker.

- Per rinominare un marker nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare clic-destro su un marker, selezionare **Rinomina** e inserire un nuovo nome.
- Per rinominare un marker nella finestra **Marker**, fare doppio-clic sul nome di un marker nella colonna **Nome** e inserire un nuovo nome.
- Per modificare i nomi predefiniti, nella finestra **Marker**, selezionare **Funzioni** > **Nomi dei marker predefiniti**.

#### LINK CORRELATI

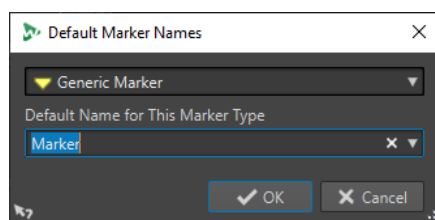
[Finestra Marker](#) a pag. 203

[Finestra di dialogo Nomi dei marker predefiniti](#) a pag. 210

## Finestra di dialogo Nomi dei marker predefiniti

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare i nomi dei marker predefiniti.

- Per aprire la finestra di dialogo **Nomi dei marker predefiniti**, aprire la finestra **Marker** e selezionare **Funzioni** > **Nomi dei marker predefiniti**.



### Tipo di marker

Consente di selezionare il tipo di marker per il quale si intende specificare un nome predefinito.

### Nome predefinito per questo tipo di marker

Consente di specificare il nome predefinito per il tipo di marker selezionato.

#### LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 203

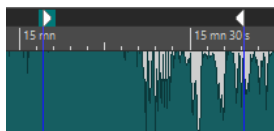
[Come rinominare i marker](#) a pag. 210

## Selezionare i marker

Sono disponibili diversi modi per selezionare i marker.

- Nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare clic su un marker.
- Nella finestra **Marker**, fare clic su una cella. Viene selezionato il marker corrispondente.
- Utilizzare **Ctrl/Cmd** o **Shift** per selezionare più marker.

Lo sfondo dell'icona del marker cambia, a indicare la selezione.



#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

[Finestra Marker](#) a pag. 203

## Selezione dell'audio tra i marker

È possibile selezionare l'audio tra due marker adiacenti o tra due marker qualsiasi. Questo consente di selezionare una sezione che è stata contrassegnata.

- Per selezionare l'audio tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due marker nella finestra della forma d'onda o di montaggio.
- Per selezionare più regioni tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due e dopo il secondo clic trascinare per selezionare le regioni adiacenti.
- Per selezionare l'audio compreso tra una coppia di marker di regione, tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sul marker di una regione.
- Per estendere la selezione fino alla fine di una regione di un marker, nella finestra della forma d'onda/di montaggio tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sulla regione del marker che si desidera selezionare.
- Per aprire la finestra **Marker** e visualizzare ulteriori informazioni su un marker specifico, tenere premuto **Alt** e fare doppio-clic su un marker.

#### LINK CORRELATI

[Finestra della forma d'onda](#) a pag. 81

[Finestra di montaggio](#) a pag. 129

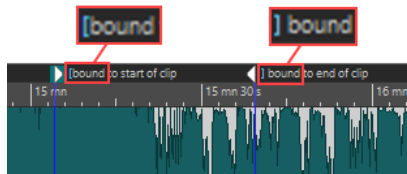
[Finestra Marker](#) a pag. 203

## Associazione di marker a clip nel montaggio audio

Nella finestra **Montaggio audio** è possibile vincolare i marker alle clip. Se si esegue questa operazione, il marker rimane nella stessa posizione in relazione all'inizio/fine della clip, anche se quest'ultima viene spostata o ridimensionata nel montaggio audio.

Le opzioni per vincolare tra loro le clip e i marker sono disponibili nel menu **Funzioni** della finestra **Marker** o facendo clic-destro su un marker nella finestra **Montaggio audio**.

Quando un marker è associato a un elemento della clip, il nome è preceduto da un carattere blu.



LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 203

# Loop

La riproduzione in loop di un suono consente di ripetere una sezione del campione indefinitamente per creare un sustain di lunghezza illimitata. I suoni strumentali nei campionatori si basano ad esempio sulla riproduzione in loop tipica dei suoni di organo.

In WaveLab LE i loop sono definiti dalla selezione audio.

Per avere la certezza di trovare un buon punto di loop, tenere in considerazione quanto segue:

- Un loop lungo suona generalmente in maniera più naturale rispetto a un loop più breve. Tuttavia, se il suono non presenta una sezione stabile al centro (una parte di sustain uniforme), potrebbe essere difficile trovare un buon loop lungo.  
Ad esempio, una nota di piano che decade in maniera continua è più difficile da riprodurre in loop in quanto il punto di inizio del loop è più forte rispetto al punto di fine. Con un flauto è più semplice, in quanto il suono nella sezione di sustain è molto stabile.
- Un loop dovrebbe iniziare subito dopo l'attacco, ovvero, quando il suono si è stabilizzato in una nota di sustain.
- Se si imposta un loop lungo, dovrebbe terminare il più tardi possibile, ma prima che il suono inizi a decadere verso il silenzio.
- I loop brevi sono difficili da posizionare all'interno del suono. Tentare di posizionarli vicino alla fine.

## NOTA

Maggiori informazioni sulla riproduzione in loop in generale e sulle esatte capacità del campionatore in particolare sono disponibili nel manuale del campionatore.

## LINK CORRELATI

[Creazione di loop](#) a pag. 213

## Creazione di loop

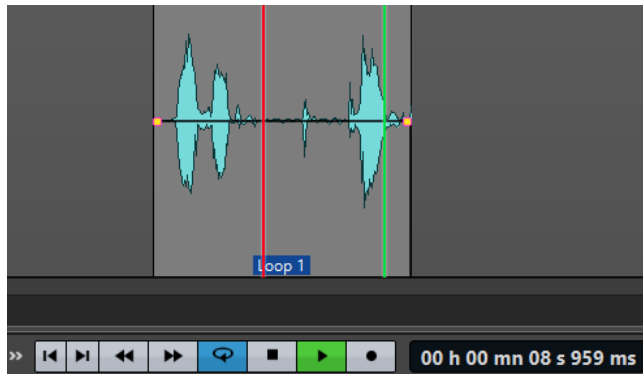
È possibile eseguire in loop una selezione audio e regolare il loop durante la riproduzione.

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la sezione audio a cui si desidera applicare il loop.
2. Nella barra Trasporto, attivare **Loop**.
3. Fare clic-destro su **Riproduci l'intervallo audio** e attivare l'opzione **Regione tra le coppie di marker**.
4. Fare clic-destro su **Loop** e selezionare la modalità con cui si desidera riprodurre l'audio in loop nel menu **Modalità Loop**. Sono disponibili le seguenti opzioni:
  - **Riproduci in maniera continua**
  - **Riproduci due volte**
  - **Riproduci tre volte**
  - **Riproduci quattro volte**

- **Riproduci cinque volte**

5. Riprodurre il loop.



La selezione audio viene riprodotta in loop.

6. Facoltativo: modificare i bordi sinistro e destro della selezione per regolare il loop.
-

# Importazione di CD audio

È possibile leggere tracce audio da normali CD e salvarle come copia digitale in qualsiasi formato audio sull'hard disk.

Benché WaveLab LE supporti un ampio numero di unità CD, è necessario prestare attenzione ad alcune restrizioni:

- Osservare e rispettare qualsiasi avviso di copyright sui CD da cui si stanno importando tracce.

Quando si importano le tracce, queste vengono chiamate «Traccia XX» per impostazione predefinita, dove XX è un numero che inizia da 01. Lo schema di numerazione può essere modificato.

## NOTA

L'importazione di tracce CD audio è tecnicamente più complicata della lettura di file da un CD-ROM o hard disk, in quanto può essere difficoltoso rilevare i settori audio. Alcuni CD che non si conformano totalmente agli standard CD possono causare problemi, in particolare quando sono protetti da copia.

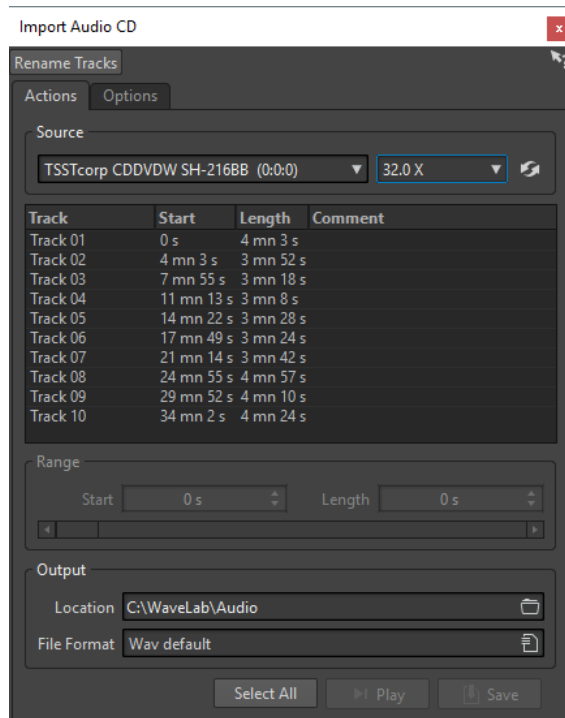
## LINK CORRELATI

[Importazione di tracce CD audio](#) a pag. 217

## Finestra di dialogo Importa CD audio

In questa finestra di dialogo, è possibile importare uno o più tracce da un CD audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Importa CD audio**, selezionare **File > Importa** e fare clic su **CD audio**.



## Menu Rinomina tracce

### Nome

Consente di rinominare le tracce in base allo schema di rinomina selezionato.

## Scheda Azioni

### Sorgente

Su sistemi Windows, selezionare l'unità CD da cui importare le tracce CD audio. Su sistemi macOS, selezionare un percorso per i file.

### Velocità

Consente di impostare la velocità di scrittura. La massima velocità impostabile varia in base al dispositivo di scrittura utilizzato e al disco in esso presente.

### Aggiorna

Se si inserisce un CD durante la visualizzazione della finestra di dialogo **Importa CD audio**, è necessario fare clic su questo pulsante per mostrare i contenuti di tale CD nell'elenco.

### Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto dall'unità selezionata.

### Elenco tracce

Consente di visualizzare le tracce sul CD.

### Intervallo - Inizio/Lunghezza

Se si desidera importare solo una sezione di una traccia, utilizzare i campi **Inizio** e **Lunghezza** per definire un punto di inizio e la rispettiva lunghezza.

### Uscita - Posizione

Consente di impostare la posizione di uscita.



#### **Uscita - Formato file**

Consente di impostare il formato file di output.

#### **Seleziona tutto**

Consente di selezionare tutte le tracce CD nell'elenco tracce.

#### **Riproduci**

Consente di riprodurre la traccia CD selezionata.

### **Scheda Opzioni**

#### **Taglia silenzio**

Se questa opzione è attivata, viene rimosso il silenzio tra le tracce importate. Viene rimosso solo il silenzio digitale, ovvero i campioni con un livello zero.

#### **Aggiornamento automatico al cambio del CD**

Se questa opzione è attivata, WaveLab LE verifica la presenza di un nuovo CD nell'unità varie volte al secondo. Se viene trovato un nuovo CD, viene aggiornato l'elenco delle tracce.

#### LINK CORRELATI

[Importazione di CD audio](#) a pag. 215

## **Importazione di tracce CD audio**

È possibile importare l'audio dai CD audio all'interno dei progetti di WaveLab LE.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel lettore CD-ROM/CD-R.
  2. Selezionare **File > Importa**.
  3. Fare clic su **CD audio**.
  4. Nella finestra di dialogo **Importa CD audio**, sezione **Sorgente**, selezionare l'unità dalla quale si desidera eseguire la lettura, quindi specificare la velocità di lettura.
  5. Nell'elenco delle tracce, selezionare le tracce che si desidera importare.
  6. Facoltativo: se è stato selezionato solo un file, nella sezione **Intervallo** è possibile definire valori di **Inizio** e **Lunghezza** per importare solo una parte della traccia.
  7. Nella sezione **Uscita** fare clic sull'icona della cartella e selezionare una posizione di uscita. È inoltre possibile trascinare una o più tracce CD in una traccia montaggio audio.
  8. Nella sezione **Uscita** fare clic sul campo del formato file e selezionare un formato file per i file audio importati.
  9. Fare clic su **Salva**.
- 

#### RISULTATO

Le tracce vengono importate nella posizione specificata.

#### LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Importa CD audio](#) a pag. 215

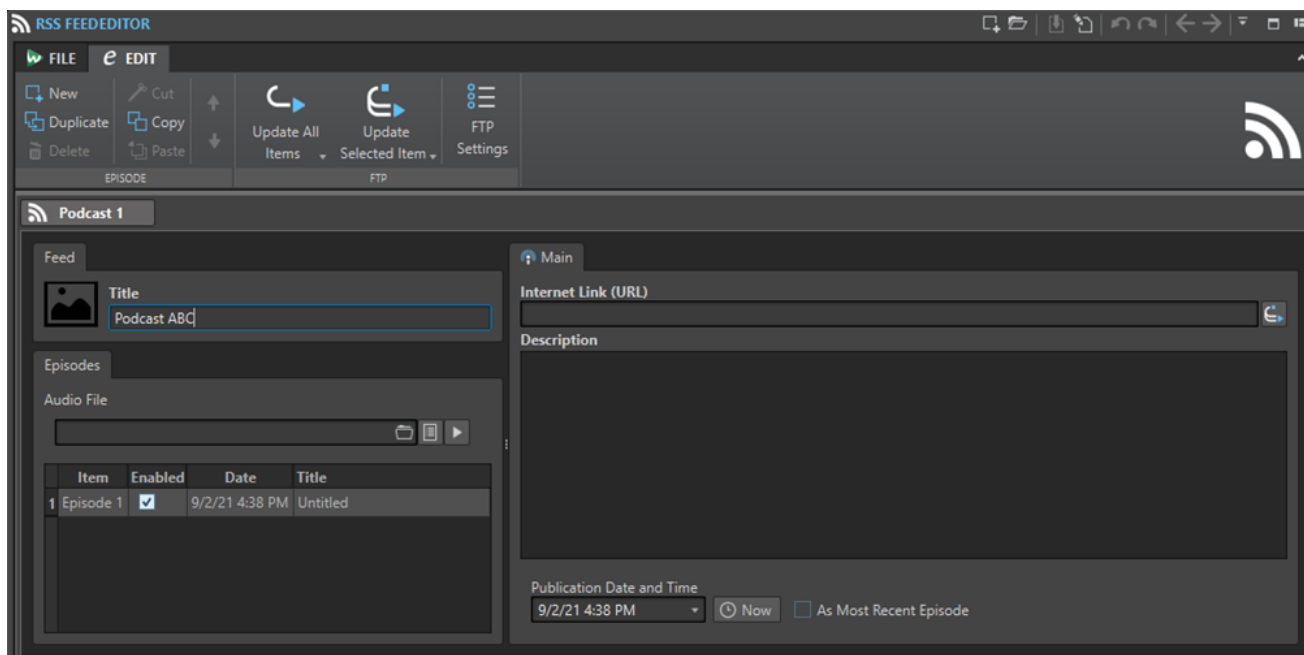
# Feed RSS

Il podcasting è un metodo di distribuzione dei file multimediali su internet utilizzato ad esempio per la riproduzione su dispositivi mobili e personal computer. I podcast vengono distribuiti utilizzando lo standard RSS (Rich Site Summary).

RSS è uno standard per la distribuzione di notizie e altre informazioni tramite internet. Un feed di notizie RSS invia brevi messaggi su un argomento specifico da uno specifico sito web. Per leggere i messaggi, l'utente deve utilizzare un programma in grado di monitorare feed multipli e scaricare i nuovi messaggi su base regolare. Può essere ad esempio utilizzato un lettore speciale di feed su un browser internet.

## Editor dei feed RSS

L'**Editor dei feed RSS** è diviso in varie schede. Le sezioni **Feed** ed **Episodi** consentono di visualizzare le informazioni per il feed o per un episodio, a seconda dell'elemento selezionato nell'elenco sotto. Qui è possibile aggiungere file, collegamenti internet o informazioni di testo al feed RSS e ai relativi episodi. La sezione Principale consente di visualizzare un elenco degli elementi del feed di base e di tutti gli episodi inclusi nel feed RSS.



### Episodio

Nella sezione **Episodio**, è possibile creare, eliminare e spostare i singoli episodi di un feed RSS.

#### Nuovo

Consente di aggiungere un nuovo episodio senza titolo.

#### Duplica

Consente di aggiungere un nuovo episodio copiando tutte le informazioni dall'episodio esistente a quello nuovo.

### **Elimina**

Consente di eliminare l'episodio selezionato. In alternativa, è possibile escludere un episodio dal feed RSS disattivando l'opzione **Abilitato**.

### **Taglia/Copia/Incolla**

Consentono di tagliare, copiare e incollare l'episodio selezionato.

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

Consente di spostare l'episodio selezionato di una posizione verso l'alto o verso il basso nell'elenco. In alternativa, utilizzare la funzione di trascinamento e rilascio.

### **FTP**

Nella sezione **FTP** è possibile definire la posizione in cui il feed RSS sarà caricato tramite FTP.

#### **Aggiorna tutti gli elementi**

Consente di caricare/aggiornare il file XML del feed RSS sul server FTP. Questa funzione consente inoltre di caricare tutti i file multimediali associati, ma solo se questi non sono ancora disponibili sul server FTP. Si tratta della funzione più comunemente utilizzata per caricare e aggiornare il feed RSS.

#### **Aggiorna l'elemento selezionato**

Consente di caricare/aggiornare il file XML del feed RSS sul server FTP. Viene caricato anche il file multimediale dell'elemento selezionato nell'elenco, ma solo se questo non è ancora disponibile sul server FTP.

#### **Carica/Sostituisci tutti gli elementi**

Questo comando è analogo a **Aggiorna tutti gli elementi**, ma carica/sostituisce sempre tutti i file multimediali appartenenti all'elemento. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

#### **Carica/Sostituisci gli elementi selezionati**

Questo comando è analogo a **Aggiorna l'elemento selezionato**, ma carica/sostituisce sempre il file multimediale dell'elemento selezionato nell'elenco. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

#### **Impostazioni FTP**

Apri la finestra di dialogo **Impostazioni FTP** che consente di modificare le impostazioni dell'FTP relative a questo feed RSS.

### **Feed RSS**

Nella sezione **Feed RSS** è possibile verificare se la pubblicazione del feed RSS è stata completata con successo e specificare delle opzioni globali per l'**Editor dei feed RSS**.

#### **Visualizza il feed RSS pubblicato**

Consente di aprire il proprio feed RSS (tramite l'URL specificato nelle impostazioni del sito FTP) utilizzando il browser internet predefinito.

### **Feed**

Nella scheda **Feed**, è possibile specificare un titolo per il proprio feed RSS.

### **Episodi**

Nella scheda **Episodi** è possibile specificare i titoli degli episodi.

## Principale

Nella scheda **Principale**, è possibile assegnare dei parametri al proprio feed RSS. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili cambiano. Le etichette di campo in grassetto contrassegnano i campi obbligatori.

### Titolo

Consente di impostare il titolo del feed, ad esempio l'argomento del proprio feed RSS.

### Descrizione

Offre uno spazio in cui inserire un'ulteriore descrizione del contenuto del feed.

### Link internet (URL)

Il collegamento principale del feed visualizzato dall'utente. Utilizzare tale collegamento per indirizzare gli utenti verso un sito web correlato al feed. Facendo clic sull'icona del mondo, si apre l'URL specificato nel browser Internet predefinito.

### File audio (disponibile solo per gli episodi)

Consente di impostare il percorso del file audio che si desidera aggiungere all'episodio. Il file audio può essere di qualsiasi formato supportato dal lettore multimediale del browser. Un file .MP3 garantisce la massima compatibilità. Fare clic sull'icona per elencare i file audio già aperti in WaveLab LE. Selezionarne uno per l'episodio.

In alternativa, è possibile trascinare l'icona di elenco di un file audio nel pannello dei file audio. Fare clic sull'icona di riproduzione per aprire il file specificato nel lettore o nel visualizzatore multimediale predefinito del proprio sistema per riprodurre un'anteprima o a scopo di verifica.

### Immagine (disponibile solo per i feed)

In base agli standard RSS, questa immagine non deve essere più grande di 144 x 400 pixel, in modo che possa essere automaticamente ridimensionata. Se si fa clic sull'icona dell'immagine, l'immagine specificata si apre nel visualizzatore di immagini predefinito del proprio sistema.



Icona dell'immagine

### Data e ora di pubblicazione

Consente di impostare la data e l'ora di pubblicazione del feed o dell'episodio. Facendo clic su **Adesso**, vengono trasferite data e ora correnti del proprio sistema.

### Come l'episodio più recente (disponibile solo per i feed)

Se questa opzione è attivata, la data e l'ora dell'episodio più recente vengono assegnate automaticamente.

## Creazione di un feed RSS

I nuovi feed RSS o episodi possono essere creati in vari modi.

- Per creare un nuovo feed RSS, selezionare **File > Nuovo** e fare clic su **Crea feed RSS**.
- Per aggiungere un nuovo episodio senza titolo a un feed RSS, nell'**Editor dei feed RSS** selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Nuovo**.
- Per aggiungere un file audio all'episodio selezionato, selezionare la scheda **Principale**, fare clic sul campo **File audio** e selezionare l'opzione **Seleziona il file utilizzando il selettore standard**. Selezionare quindi il file audio desiderato in Esplora file/macOS Finder e fare clic su **Apri**.  
È possibile anche trascinare un file audio dalla finestra **Browser dei file** al campo **File audio**.

- Per duplicare l'episodio selezionato, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Duplica**. Questo aggiunge un nuovo episodio e copia tutte le informazioni dall'episodio esistente su quello nuovo.

## Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un feed RSS

Per poter caricare un feed RSS sul proprio server FTP, è necessario inserire prima i dettagli del server.

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor dei feed RSS**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **FTP**, fare clic su **Impostazioni FTP**.
3. Nella finestra di dialogo **Impostazioni FTP**, inserire i seguenti dettagli:
  - I dettagli di accesso per il server FTP.
  - Il percorso relativo e il nome file del feed (estensione `.xml`).
  - L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso per il feed.
4. Fare clic su **OK**.

### LINK CORRELATI

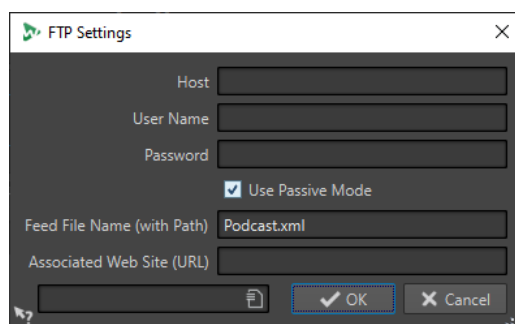
[Editor dei feed RSS](#) a pag. 218

[Finestra di dialogo Impostazioni FTP](#) a pag. 221

## Finestra di dialogo Impostazioni FTP

Nella finestra di dialogo **Impostazioni FTP** è possibile gestire tutte le informazioni necessarie per il processo di caricamento del feed RSS.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni FTP**, aprire l'**Editor dei feed RSS**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Impostazioni FTP**.



### Host

Il nome dell'host o l'indirizzo IP del server FTP.

### Nome utente

Il nome di accesso per il proprio server FTP.

### Password

La password di accesso.

### Usa la modalità passiva

Lasciare questa opzione attivata e modificarla solamente se si dovessero riscontrare dei problemi con la connessione FTP.

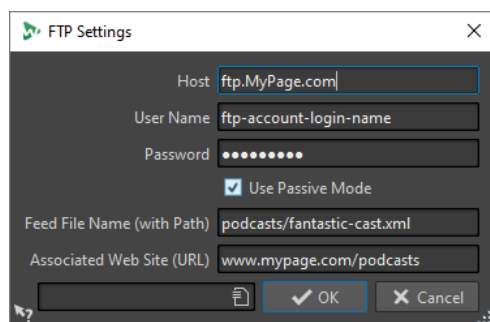
### Nome del file di Feed (con percorso)

Il nome del file RSS visualizzato sul proprio server FTP (estensione .xml), incluso il relativo percorso d'accesso. Il nome del file e il percorso d'accesso sono parte dell'indirizzo internet pubblico finale del feed RSS, perciò si consiglia di evitare nomi eccessivamente lunghi.

### Sito web associato (URL)

L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso del feed.

### Esempio di impostazioni FTP



- L'indirizzo dell'host FTP è «ftp.MyPage.com», l'indirizzo del sito web pubblico è «www.MyPage.com».
- L'impostazione del nome del file del feed è «podcasts/fantastic-cast.xml», l'impostazione del sito Web associato è «www.MyPage.com/podcasts».
- I file multimediali del feed RSS saranno caricati sul server FTP all'indirizzo «ftp.MyPage.com/podcasts».
- Il file del feed RSS stesso e l'indirizzo internet da distribuire saranno reperibili all'indirizzo «www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml».

Ciascun feed RSS salva le informazioni complete relative al proprio sito FTP. È anche possibile salvare e richiamare dei preset di siti FTP utilizzando le funzioni **Preset** nella parte inferiore della finestra di dialogo.

## Pubblicazione dei feed RSS

È possibile caricare un feed RSS direttamente da WaveLab LE al proprio server FTP.

### PREREQUISITI

Definire le impostazioni FTP all'interno di WaveLab LE.

---

### PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor dei feed RSS**, selezionare la scheda **Modifica**.
  2. Nella sezione **FTP**, selezionare una delle seguenti opzioni:
    - Aggiorna tutti gli elementi
    - Aggiorna l'elemento selezionato
    - Carica/Sostituisci tutti gli elementi sull'FTP
    - Carica/Sostituisci gli elementi selezionati
  3. Nella finestra di dialogo **Impostazioni FTP**, verificare se le impostazioni FTP sono corrette e fare clic su **OK**.
-

#### RISULTATO

Il feed RSS viene caricato sul proprio sito FTP.

#### LINK CORRELATI

[Editor dei feed RSS](#) a pag. 218

[Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un feed RSS](#) a pag. 221

## Verifica del completamento della pubblicazione dei feed RSS

Dopo aver creato e pubblicato un feed RSS, è possibile verificare se l'upload è stato eseguito correttamente.

- Per aprire il proprio browser internet predefinito e ricevere il feed RSS appena pubblicato da internet, aprire l'**Editor dei feed RSS**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Visualizza il feed RSS pubblicato**.

#### LINK CORRELATI

[Editor dei feed RSS](#) a pag. 218

# Personalizzazione

Personalizzare significa configurare le impostazioni in modo da gestire il comportamento e l'aspetto del programma secondo le proprie preferenze.

## LINK CORRELATI

[Personalizzazione della finestra della forma d'onda e della finestra di montaggio](#) a pag. 224

[Personalizzazione delle scorciatoie](#) a pag. 226

[Organizzazione dei plug-in](#) a pag. 230

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) a pag. 233

## Personalizzazione della finestra della forma d'onda e della finestra di montaggio

È possibile configurare la finestra della forma d'onda/di montaggio, definendo i colori di forme d'onda, sfondo, linee del cursore, ecc., nonché modificando l'aspetto del righello e altri dettagli della finestra.

La personalizzazione può essere eseguita nei seguenti modi:

- Modificando lo stile predefinito.
- Assegnando diversi stili, in base a condizioni specifiche. Ad esempio, un tipo specifico di file o uno specifico nome file.

## LINK CORRELATI

[Assegnazione di colori personalizzati alla finestra della forma d'onda o di montaggio](#) a pag. 224

[Assegnazione di colori personalizzati in base alle condizioni](#) a pag. 225

## Assegnazione di colori personalizzati alla finestra della forma d'onda o di montaggio

---

### PROCEDIMENTO

1. A seconda che si desideri personalizzare i colori della finestra della forma d'onda o della finestra del montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
    - Per la finestra della forma d'onda, selezionare **File > Preferenze > File audio** e selezionare la scheda **Stile**.
    - Per la finestra di montaggio, selezionare **File > Preferenze > Montaggi audio** e selezionare la scheda **Stile**.
  2. Selezionare la parte che si desidera colorare dall'elenco **Parti**.
  3. Specificare un colore mediante il selettore dei colori o i campi RGB.
- 

## LINK CORRELATI

[Personalizzazione della finestra della forma d'onda e della finestra di montaggio](#) a pag. 224

[Scheda Stile \(Preferenze dei file audio\)](#) a pag. 239

[Scheda Stile \(Preferenze dei montaggi audio\)](#) a pag. 242

[Copia delle impostazioni dei colori](#) a pag. 225



## Assegnazione di colori personalizzati in base alle condizioni

È possibile applicare automaticamente diversi schemi di colore a clip differenti, in base ai relativi nomi o alle proprietà dei rispettivi file audio.

### IMPORTANTE

Se si ridefiniscono i colori, prestare attenzione a non scegliere colori che potrebbero provocare la sparizione di altri elementi.

---

### PROCEDIMENTO

1. A seconda che si desideri personalizzare i colori della finestra della forma d'onda o della finestra di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
    - Per la finestra della forma d'onda, selezionare **File > Preferenze > File audio** e selezionare la scheda **Stile**.
    - Per la finestra di montaggio, selezionare **File > Preferenze > Montaggi audio** e selezionare la scheda **Stile**.
  2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
    - Nelle **Preferenze dei file audio**, selezionare una delle opzioni **Condizionale** dal menu a tendina nella parte superiore della finestra di dialogo.
    - Nelle **Preferenze dei montaggi audio**, nell'elenco **Parti**, selezionare una delle voci **Personalizzate**.
  3. Specificare un colore mediante il selettore dei colori o i campi RGB.
  4. Nella sezione **Questo stile viene usato se si applicano queste condizioni**, specificare le condizioni.
  5. Fare clic su **OK**.
- 

### LINK CORRELATI

[Personalizzazione della finestra della forma d'onda e della finestra di montaggio](#) a pag. 224

[Scheda Stile \(Preferenze dei file audio\)](#) a pag. 239

[Scheda Stile \(Preferenze dei montaggi audio\)](#) a pag. 242

[Copia delle impostazioni dei colori](#) a pag. 225

## Copia delle impostazioni dei colori

Quando si regolano le impostazioni dei colori per la finestra della forma d'onda o per la finestra del montaggio, è possibile copiare le impostazioni dei colori di una parte, o di tutte le parti di uno schema di colori personalizzato.

### PREREQUISITI

È possibile assegnare dei colori personalizzati alla finestra della forma d'onda e alla finestra del montaggio nella scheda **Stile** delle **Preferenze dei file audio** e delle **Preferenze dei montaggi audio**.

---

### OPZIONI

- Per copiare un'impostazione del colore, scegliere la parte da cui si desidera copiare il colore e selezionare **Copia colore**. Scegliere quindi la parte in cui copiare il colore e selezionare **Incolla**.

- Per copiare tutte le impostazioni di colore personalizzate, trascinare il nome di un'impostazione di colore personalizzata in un altro nome di colore personalizzato e fare clic su **OK**.
- 

LINK CORRELATI

[Personalizzazione della finestra della forma d'onda e della finestra di montaggio](#) a pag. 224

[Scheda Stile \(Preferenze dei file audio\)](#) a pag. 239

[Scheda Stile \(Preferenze dei montaggi audio\)](#) a pag. 242

## Personalizzazione delle scorciatoie

In WaveLab LE è possibile controllare molte funzioni tramite le scorciatoie per velocizzare il flusso di lavoro. È possibile modificare le scorciatoie esistenti e crearne di nuove.

La maggior parte delle scorciatoie sono limitate a uno specifico editor, il che significa che è possibile riutilizzare la stessa combinazione di scorciatoie in editor diversi. L'unica eccezione è rappresentata dalla **Sezione Master**, in cui tutte le scorciatoie sono valide per l'intera applicazione.

Le scorciatoie nelle sezioni **Navigazione (tastierino numerico)** e **Comandi di vista e navigazione** della scheda **Scorciatoie** sono dedicate alla navigazione in WaveLab LE.

Le scorciatoie che non possono essere modificate sono evidenziate in grigio. Le scorciatoie create dall'utente sono visualizzate in blu nell'editor.

È possibile creare una nuova scorciatoia specificando una sequenza di tasti composta da uno fino a quattro tasti, da premere in un ordine specifico per eseguire l'operazione desiderata.

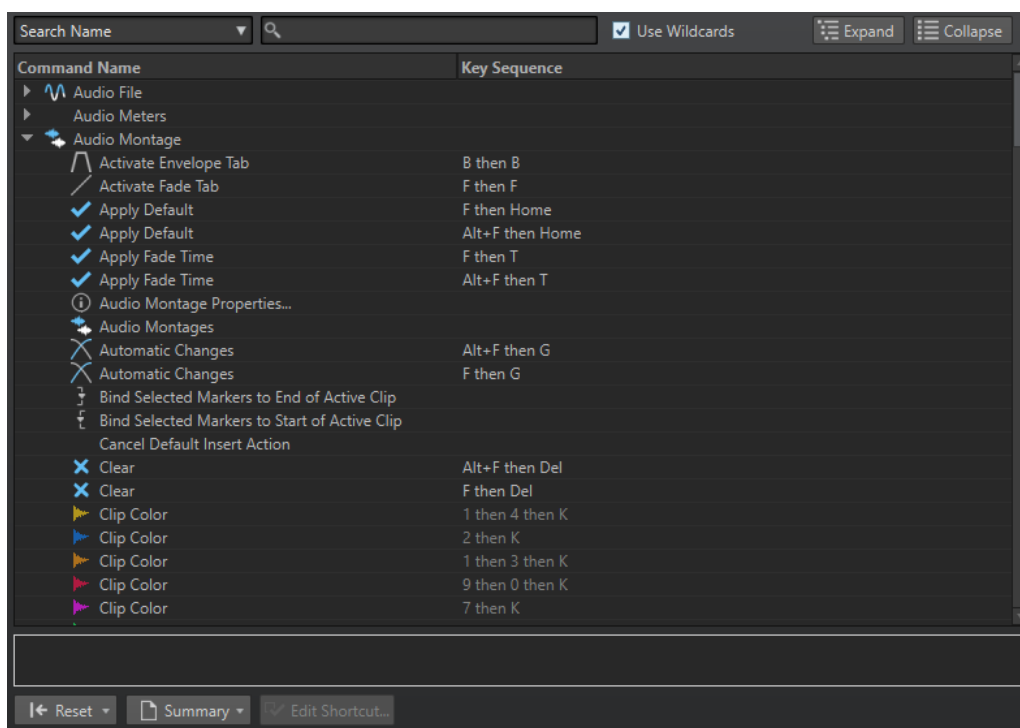
LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 226

## Scheda Scorciatoie (Preferenze)

Questa scheda consente di personalizzare le scorciatoie per WaveLab LE. Viene qui mostrato un elenco delle scorciatoie assegnate per i comandi e per le opzioni dei menu di WaveLab LE.

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



### Menu a tendina di ricerca

Consente di selezionare la parte dell'elenco dei comandi in cui viene eseguita la ricerca.

### Campo di ricerca

Consente di cercare un comando.

### Utilizza i metacaratteri

Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare i metacaratteri «\*» e «?».

«\*» sostituisce zero o più caratteri, mentre «?» sostituisce un singolo carattere.

Ad esempio, se è selezionata l'opzione **Ricerca per scorciatoia da tastiera**, digitare «\*» per visualizzare tutti i comandi che sono già associati a una scorciatoia.

### Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

### Elenco dei comandi

Consente di visualizzare tutti i comandi e le relative scorciatoie. La sezione sotto l'elenco dei comandi mostra una serie di informazioni supplementari per il comando selezionato.

### Reinizializza

Consente di riportare i comandi alle impostazioni predefinite.

### Indice

Consente di aprire un menu in cui è possibile generare un elenco di tutti i comandi e delle relative scorciatoie in formato HTML o come stampata.

### Modifica le scorciatoie

Consente di aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie** in cui è possibile modificare la scorciatoia per il comando selezionato.

### LINK CORRELATI

[Personalizzazione delle scorciatoie](#) a pag. 226

[Modifica delle scorciatoie](#) a pag. 228

## Modifica delle scorciatoie

È possibile visualizzare l'elenco di tutte le scorciatoie nella finestra di dialogo **Scorciatoie**, quindi modificare e definire le scorciatoie nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**.

La scheda **Scorciatoie** fornisce un set di comandi diverso per ciascun menu o finestra di dialogo.

- Per aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**. Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**.
- È possibile definire una scorciatoia da tastiera per comando. Ogni scorciatoia può essere composta da una sequenza di massimo quattro pressioni di tasti.
- Per riportare alcuni o tutti i tipi di scorciatoie alle impostazioni di fabbrica, utilizzare il pulsante **Reinializza**.

LINK CORRELATI

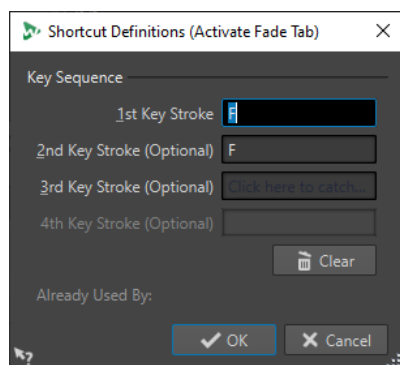
[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 226

[Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie](#) a pag. 228

## Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie

Questa finestra di dialogo consente di definire delle scorciatoie personalizzate per una particolare funzione.

- Per aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**.



### Sequenza di tasti

#### 1° tasto premuto

Consente di selezionare il primo tasto di una sequenza che comprende fino a quattro tasti. Impostare il focus sul campo del tasto premuto, quindi premere la combinazione di tasti desiderata. Se non viene visualizzato nulla, un tasto non è consentito in questo contesto.

#### 2°/3°/4° tasto premuto (opzionale)

Consente di selezionare dei tasti aggiuntivi che devono essere utilizzati per eseguire il comando. Il comando verrà eseguito solo se questi eventi tasto si attivano dopo il primo/secondo/terzo.

#### Cancella

Consente di eliminare tutti i campi degli evento tasto.

LINK CORRELATI

[Modifica delle scorciatoie](#) a pag. 228

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\) a pag. 226](#)

## Definizione delle sequenze di tasti

È possibile definire delle sequenze di tasti per una tastiera.

Sui computer Mac, i comandi per i menu principali devono essere costituiti da un singolo tasto.

Quando si utilizzano più comandi di pressione di un tasto, assicurarsi che i comandi da tastiera non interferiscano gli uni con gli altri. Ad esempio, quando si ha una scorciatoia con **Shift - L, M** e se ne definisce un'altra con **Shift - L**, questa seconda scorciatoia non ha alcun effetto.

### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**.
2. Nell'elenco dei comandi, selezionare il comando per il quale si desidera definire una sequenza di tasti e fare clic su **Modifica le scorciatoie** o fare doppio-clic sulla colonna **Sequenza di tasti** del comando corrispondente.
3. Nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, fare clic nei campi **Tasto premuto** e premere i pulsanti che si desidera utilizzare come sequenza di tasti.
4. Fare clic su **OK**.

### RISULTATO

Quando vengono quindi premuti i tasti/pulsanti specificati nella finestra di dialogo, viene eseguita l'operazione corrispondente. Le pressioni di tasti devono essere eseguite una dopo l'altra.

### LINK CORRELATI

[Scheda Dispositivi di controllo remoto a pag. 16](#)

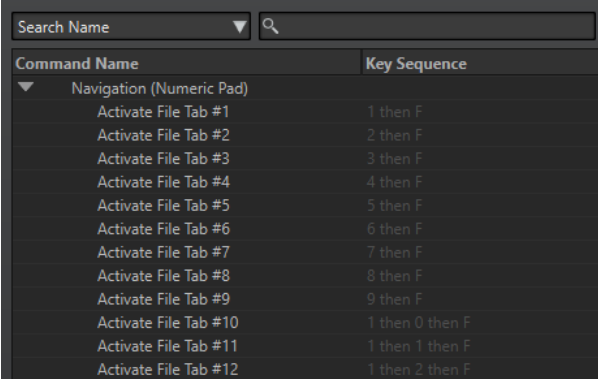
[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\) a pag. 226](#)

[Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie a pag. 228](#)

## Comandi da tastiera indicizzati

I comandi da tastiera indicizzati consentono di saltare a specifiche posizioni all'interno del proprio progetto, ad esempio a un marker specifico o a uno slot della **Sezione Master**.

I comandi da tastiera indicizzati disponibili sono elencati nella scheda **Scorciatoie**, della sezione **Navigazione (tastierino numerico)**.



Command Name	Key Sequence
Navigation (Numeric Pad)	
Activate File Tab #1	1 then F
Activate File Tab #2	2 then F
Activate File Tab #3	3 then F
Activate File Tab #4	4 then F
Activate File Tab #5	5 then F
Activate File Tab #6	6 then F
Activate File Tab #7	7 then F
Activate File Tab #8	8 then F
Activate File Tab #9	9 then F
Activate File Tab #10	1 then 0 then F
Activate File Tab #11	1 then 1 then F
Activate File Tab #12	1 then 2 then F

- Per attivare un comando da tastiera indicizzato, digitare il numero dell'elemento al quale si desidera saltare e premere il tasto corrispondente sulla tastiera.

---

#### ESEMPIO

Per saltare al quinto marker nella finestra di ricerca file, premere **5** sul tastierino numerico della tastiera, quindi premere **M**.

Per saltare alla decima scheda file, premere **1** poi **0** sul tastierino numerico della tastiera, quindi premere **F**.

---

#### LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 226

## Creazione di un elenco di tutte le scorciatoie

È possibile generare un file HTML o stampare un elenco contenente tutte le scorciatoie.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**.
  2. Fare clic su **Indice** e selezionare una delle seguenti opzioni:
    - Per aprire la finestra di dialogo **Anteprima di stampa**, dalla quale stampare l'elenco di tutte le scorciatoie, selezionare **Anteprima di stampa**. Perché l'opzione **Anteprima di stampa** sia disponibile, è necessario che sia collegata una stampante.
    - Per aprire l'elenco di tutte le scorciatoie in formato file HTML nel browser standard, selezionare **Rapporto HTML**.
- 

#### LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 226

## Organizzazione dei plug-in

WaveLab LE è fornito con numerosi plug-in. È possibile fare in modo che alcuni plug-in vengano esclusi dall'apertura in WaveLab LE. Possono inoltre essere aggiunti dei plug-in supplementari.

#### LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 231

[Aggiunta di ulteriori plug-in VST](#) a pag. 230

[Esclusione di plug-in](#) a pag. 231

## Aggiunta di ulteriori plug-in VST

È possibile specificare delle cartelle in cui possono trovarsi plug-in VST aggiuntivi. Questo è utile se sono in uso dei plug-in VST di terze parti che non si desidera salvare nella cartella VST standard.

---

#### PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
  2. Nella sezione **Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (Specifico per WaveLab LE)**, fare clic sull'icona della cartella e individuare la cartella che contiene i plug-in VST che si desidera aggiungere.
-

LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 231

## Esclusione di plug-in

È possibile specificare un elenco di plug-in che non saranno aperti da WaveLab LE.

---

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
  2. Nella sezione **Non caricare i seguenti plug-in**, digitare il nome del plug-in che non si desidera aprire:
    - Inserire il nome esatto del file, senza percorso ed estensione del file.
    - Inserire un nome per riga.
    - Se si inserisce il carattere «\*» prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.
- 

LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 231

## Scheda Plug-in (Preferenze)

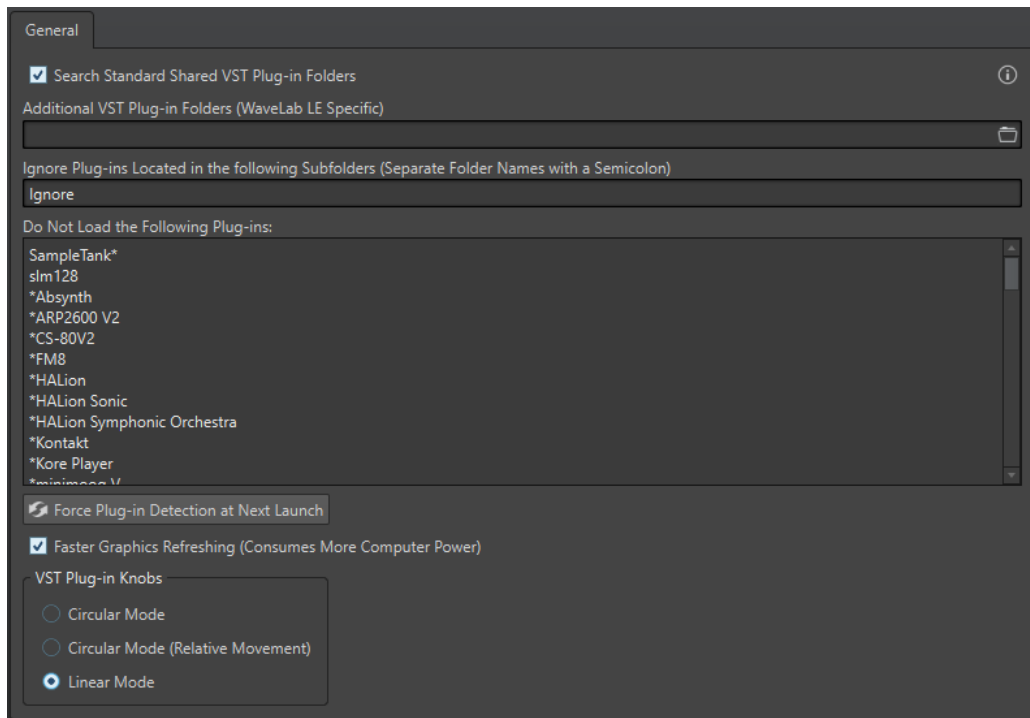
In questa scheda, è possibile accedere a una serie di opzioni per la gestione dei plug-in VST.

È possibile specificare dove WaveLab LE deve cercare i plug-in VST e quali di questi devono essere ignorati. Si può inoltre decidere in che modo i potenziometri dei plug-in VST rispondono alle azioni del mouse e con quale frequenza viene aggiornata la visualizzazione grafica.

Se si utilizza la propria struttura dei file personalizzata per organizzare e salvare i plug-in VST, questa finestra di dialogo consente di avere il pieno controllo su quali plug-in vengono caricati e su quali vengono invece ignorati. Questa funzionalità è utile se si desidera disattivare un particolare plug-in o per ignorare i plug-in che non si intende utilizzare con WaveLab LE.

- Per aprire le **Preferenze dei plug-in**, selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.


## Scheda Generale

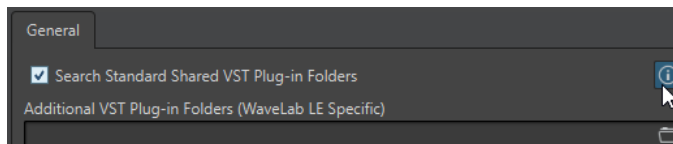


### Cerca le cartelle condivise standard dei plug-in VST

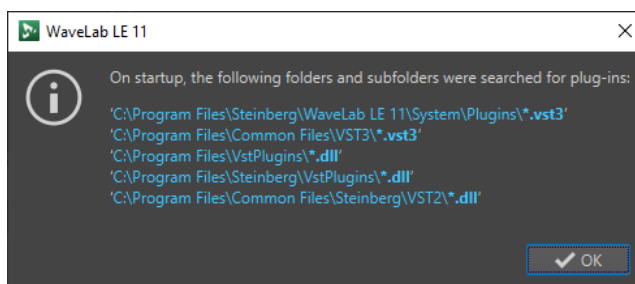
Se questa opzione è attivata, WaveLab LE cerca i plug-in VST nelle cartelle dei plug-in VST predefinite.

### Informazioni relative alle cartelle cercate

Fare clic sull'icona info  per vedere in quali cartelle WaveLab LE ha effettuato la ricerca dei plug-in quando è stato avviato il programma.



Se non è possibile trovare un particolare plug-in in WaveLab LE, questa funzione consente ad esempio di determinare se è stata specificata la cartella corretta.



### Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (specifico per WaveLab LE)

Consente di specificare cartelle aggiuntive in cui è possibile trovare i plug-in VST.

### Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle (separare i nomi delle cartelle con un punto e virgola)

Consente di specificare i nomi delle cartelle che WaveLab LE deve ignorare durante la ricerca di plug-in VST.



### Non caricare i seguenti plug-in

Consente di specificare i plug-in non aperti da WaveLab LE. Inserire i nomi dei file, senza percorso ed estensione del file. Scrivere ogni plug-in in una nuova riga.

Se si inserisce il carattere \* prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.

### Forza l'individuazione dei plug-in al lancio successivo

Consente di analizzare i plug-in al successivo avvio di WaveLab LE. Per ridurre il tempo di avvio di WaveLab LE, i plug-in non vengono analizzati a ogni avvio di WaveLab LE. Tuttavia, WaveLab LE mantiene un elenco dei plug-in e lo aggiorna automaticamente quando viene rilevata una modifica di data o dimensioni.

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

Se questa opzione è attivata, WaveLab LE non verifica se le proprietà dei plug-in aggiornati sono cambiate. Se si hanno dei plug-in che vengono aggiornati spesso, questa opzione velocizza l'avvio di WaveLab LE.

Tuttavia, alcuni produttori combinano più plug-in in un unico file. Se si ha la certezza che alcuni plug-in sono stati aggiunti dal produttore ma non compaiono in WaveLab LE, disattivare questa opzione e riavviare WaveLab LE. Successivamente è possibile riattivare questa opzione.

### Aggiornamento della grafica più rapido (consumo maggiore di potenza di calcolo)

Consente di aggiornare la grafica dei plug-in VST più rapidamente.

### Manopole plug-in VST

Consente di impostare la modalità per l'utilizzo delle manopole nei plug-in. Le opzioni disponibili sono **Modalità circolare**, **Modalità circolare (movimento relativo)** e **Modalità lineare**.

## Touch Bar (solo macOS)

La Touch Bar in cima alla tastiera offre delle scorciatoie per le funzioni di WaveLab LE. La Touch Bar cambia automaticamente in base a dove ci si trova all'interno di WaveLab LE e offre un sottoinsieme delle opzioni disponibili. La Touch Bar può essere personalizzata a seconda delle proprie necessità.

#### NOTA

La Touch Bar è disponibile solamente su determinati prodotti Apple.

---

#### LINK CORRELATI

[Personalizzazione della Touch Bar \(solo macOS\)](#) a pag. 233

## Personalizzazione della Touch Bar (solo macOS)

È possibile personalizzare la Touch Bar nella rispettiva finestra di personalizzazione.

---

#### OPZIONI

- Per aprire la finestra di personalizzazione della Touch Bar, selezionare **WaveLab LE 11 > Personalizza Touch Bar**.
- Per aggiungere un'opzione alla Touch Bar, utilizzare il cursore per trascinare le opzioni preferite dalla finestra di personalizzazione alla Touch Bar stessa.  
Completata l'operazione, toccare **Fine** sulla Touch Bar o fare clic su **Fine** sullo schermo.

- Per modificare l'ordine delle opzioni all'interno della Touch Bar, trascinarle verso sinistra o verso destra.
  - Per rimuovere le opzioni dalla Touch Bar, trascinarle in alto e al di fuori della Touch Bar stessa.
- 

LINK CORRELATI

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) a pag. 233

# Configurazione di WaveLab LE

È possibile configurare WaveLab LE in base alle proprie esigenze.

## NOTA

Le impostazioni definite nelle preferenze vengono applicate quando si passa ad un'altra finestra di WaveLab LE.

## Preferenze globali

Le **Preferenze globali** sono preferenze che si applicano in WaveLab LE in senso complessivo. Prima di iniziare a lavorare con WaveLab LE, si consiglia di modificare queste preferenze in modo da configurare il programma sulla base delle proprie esigenze.

- Per aprire le **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale**.

### LINK CORRELATI

[Scheda Generale \(Preferenze globali\)](#) a pag. 235

[Scheda Visualizzazione \(Preferenze globali\)](#) a pag. 235

[Scheda Audio \(Preferenze globali\)](#) a pag. 236

[Scheda Opzioni \(Preferenze globali\)](#) a pag. 237

## Scheda Generale (Preferenze globali)

In questa scheda è possibile modificare la lingua dell'interfaccia utente. Affinché le modifiche abbiano effetto è necessario riavviare il programma.

- Per aprire la scheda **Generale** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Generale**.

### LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 235

## Scheda Visualizzazione (Preferenze globali)

Questa scheda consente di modificare numerosi aspetti dell'interfaccia utente da applicare all'intero programma. Le opzioni qui presenti forniscono una serie di informazioni e funzioni utili per migliorare l'utilizzo del prodotto, le quali possono comunque essere disattivate per semplificare e ottimizzare l'interfaccia.

- Per aprire la scheda **Visualizzazione** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Visualizzazione**.

### Stile

#### Tema

Consente di alternare i diversi schemi di colori di WaveLab LE.

## Opzioni varie

### Visualizza l'applicazione a DPI elevato (solo Windows)

Se questa opzione è attivata e lo schermo utilizzato supporta l'alta risoluzione, WaveLab LE viene visualizzato in alta risoluzione. Se l'alta risoluzione non è supportata, questa opzione viene ignorata.

#### NOTA

Le finestre dei plug-in non vengono visualizzate in alta risoluzione. Se le finestre dei plug-in appaiono troppo piccole, disattivare l'opzione **Visualizza l'applicazione a DPI elevato**.

---

### Limita la scala ai multipli di 100

Se questa opzione è attivata, sono supportati solamente i fattori di scala multipli di 100. Ad esempio, se si utilizza un fattore di scala del 150 % in WaveLab LE, il ridimensionamento utilizzato è pari al 200 %.

Se questa opzione è disattivata, sono possibili anche valori intermedi come il 150 %.

### Utilizza il selettore dei file di sistema per aprire i file

Se questa opzione è attivata, quando si seleziona **Salva con nome** si apre il selettore dei file standard.

### Apri il selettore rapido dei file quando si salvano i file

Se questa opzione è attivata e si salva un file per mezzo della scorciatoia del comando di salvataggio, si apre una finestra di dialogo al posto della scheda **File**.

### Nascondi le schede non utilizzate della barra multifunzione

Se questa opzione è attivata, le schede non utilizzate della barra multifunzione vengono nascoste.

### Visualizza il logo di WaveLab LE all'avvio

Consente di determinare se visualizzare il logo di WaveLab LE durante l'inizializzazione del programma.

### Visualizza i tooltip

Se questa opzione è attivata, i tooltip vengono visualizzati quando si sposta il cursore del mouse sui pulsanti della barra dei comandi o sui marker.

### Nascondi le finestre più in alto quando l'applicazione non è attiva (solo Windows)

Se questa opzione è attivata, tutte le finestre fluttuanti vengono automaticamente nascoste quando un'altra applicazione diventa attiva. Se è disattivata, le finestre fluttuanti rimarranno in alto rispetto alle altre finestre dell'applicazione.

## Storia

### Numero massimo di voci nei menu dei file recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nei menu dei file recenti.

#### LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 235

## Scheda Audio (Preferenze globali)

Questa scheda consente di modificare le preferenze audio, come ad esempio la precisione del processamento.

- Per aprire la scheda **Audio** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Audio**.

#### **Precisione del processamento**

L'opzione **Precisione del processamento** consente di selezionare la precisione del processamento per i plug-in.

- Se si seleziona **64 bit in virgola mobile** e un plug-in è in grado di processare i campioni a 64 bit, il processamento opera a 64 bit senza perdita di qualità.  
Se un plug-in può gestire solamente i campioni a 32 bit, WaveLab LE converte tutti i campioni a 64 bit in virgola mobile nel formato 32 bit in virgola mobile prima di inviarli al plug-in. Al termine del processamento del plug-in, WaveLab LE converte nuovamente i campioni a 32 bit in virgola mobile nel formato 64 bit in virgola mobile senza alcuna perdita di qualità.
- Se si seleziona il formato **32 bit in virgola mobile**, WaveLab LE converte tutti i campioni a 64 bit in virgola mobile nel formato 32 bit in virgola mobile prima di inviarli al plug-in. Al termine del processamento del plug-in, WaveLab LE converte nuovamente i campioni a 32 bit in virgola mobile nel formato 64 bit in virgola mobile senza alcuna perdita di qualità.

Nei menu dei plug-in, gli indicatori «32F» e «64F» accanto ai nomi dei plug-in mostrano rispettivamente se uno specifico plug-in è in grado di operare a 32 bit in virgola mobile o a 64 bit in virgola mobile.

#### NOTA

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

---

L'opzione **File temporanei** consente di selezionare la precisione dei file temporanei che vengono creati da WaveLab LE nel corso del processamento dell'audio.

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

#### NOTA

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

---

#### LINK CORRELATI

[File temporanei](#) a pag. 57

[Preferenze globali](#) a pag. 235

## Scheda Opzioni (Preferenze globali)

Questa scheda consente di reinizializzare i riquadri dei messaggi predefiniti.

- Per aprire la scheda **Opzioni** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Opzioni**.

#### **Reinizializza le risposte predefinite**

Consente di riportare tutte le opzioni dei box dei messaggi alle rispettive impostazioni predefinite. Ad esempio, vengono disattivate tutte le opzioni **Non mostrare più**.

LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 235

## Preferenze dei file audio

In questa finestra di dialogo è possibile definire una serie di impostazioni relative alle operazioni di editing effettuabili nell'**Editor audio**. Tali impostazioni hanno comunque effetto anche su altre parti di WaveLab LE. È possibile scegliere le impostazioni predefinite per la modifica e la riproduzione, regolare l'aspetto dei display delle forma d'onda e determinare il funzionamento di WaveLab LE con l'audio e i file di picco.

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

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Preferenze dei file audio\)](#) a pag. 238

[Scheda Stile \(Preferenze dei file audio\)](#) a pag. 239

## Scheda Modifica (Preferenze dei file audio)

### Visualizzazione

#### Visualizza la vista globale quando si aprono dei nuovi file audio

Se questa opzione è attivata, quando viene aperto un file audio viene visualizzata anche una vista panoramica. Se questa opzione è disattivata, viene visualizzata solamente la vista principale.

#### Vista panoramica: gli indicatori passivi coprono anche la forma d'onda

Se questa opzione è attivata, l'indicatore dell'intervallo visualizzato nel righello del tempo della vista panoramica copre anche l'area della forma d'onda. A differenza dell'indicatore del righello del tempo, l'indicatore dell'intervallo è passivo e non può essere modificato.

#### Emulazione analogica della forma d'onda al livello di zoom dei campioni

Se questa opzione è attivata e una forma d'onda viene zoomata al livello dei singoli campioni nella linea del tempo, viene visualizzata un'emulazione analogica della forma d'onda.

#### Ingrandimento automatico per conservare la vista d'insieme

Se questa opzione è attivata e si apre un file audio, l'ingrandimento della vista d'insieme è impostato in modo da visualizzare l'intero file.

#### Visualizza l'estensione dei file nelle schede

Se questa opzione è attivata, nelle schede vengono visualizzati i nomi dei file con le relative estensioni. Ad esempio, «piano.mp3» al posto di «piano».

#### Numero di secondi da visualizzare all'apertura

Consente di specificare l'intervallo di tempo da visualizzare quando si apre un file audio per la prima volta. WaveLab LE converte questo intervallo di tempo nel fattore di ingrandimento appropriato.

#### Intero file audio

Se questa opzione è attivata, l'ingrandimento orizzontale è impostato in modo da visualizzare l'intero file.

## Modifica

### Processa l'intero file se non è presente una selezione

Se questa opzione è attivata e sta per essere applicato un processo a un file audio, viene processato l'intero file nel caso in cui non è selezionata alcuna parte audio. Nella medesima situazione, se l'opzione non è attiva viene visualizzato un messaggio di allerta.

### Consenti l'annullamento delle modifiche dopo il salvataggio

Se questa opzione è attivata, è possibile annullare le modifiche dopo il salvataggio del file. Questa opzione può essere disattivata se si desidera utilizzare meno spazio su disco o per rimuovere tutti i file temporanei durante il salvataggio del file.

## Scrubbing della riproduzione

### Solo con lo strumento Riproduci

Se questa opzione è attivata, la funzione ha effetto solo se viene utilizzato lo strumento **Riproduci**.

### Sensibilità

Consente di impostare la durata del loop del micro audio che viene eseguito quando si sposta il cursore del mouse sopra il righello del tempo.

## Aggancia selezione al punto di zero

### Non eseguire l'agganciamento a fattori di ingrandimento elevati

Se questa opzione è attivata, lo scatto non ha luogo se viene visualizzata la forma d'onda a un fattore di ingrandimento elevato.

### Intervallo di scansione

Consente di definire l'intervallo in base al quale WaveLab LE cerca un punto di zero in direzione sinistra e destra.

#### LINK CORRELATI

[Preferenze dei file audio](#) a pag. 238

[Scrubbing della riproduzione](#) a pag. 78

## Scheda Stile (Preferenze dei file audio)

Questa scheda consente di specificare dei colori personalizzati per le diverse parti della finestra della forma d'onda.

### Tema

In questo elenco è possibile selezionare gli stili condizionali e predefiniti.

### Parti

Vengono mostrate le parti a cui è possibile applicare un colore. Fare clic su una parte per modificarne la colorazione.

### Nascondi (solo per specifiche parti)

Consente di selezionare la parte selezionata.

### Linea punteggiata (solo per specifiche parti)

Consente di modificare la linea in una linea punteggiata.

### Trasparenza (solo per specifiche parti)

Consente di modificare il grado di trasparenza dell'elemento selezionato.

### **Dimensioni dell'elemento (solo per specifiche parti)**

Consente di modificare le dimensioni dell'elemento selezionato.

### **Cambia entrambi i canali, se applicabile**

Consente di definire impostazioni di colore separate per il lato destro e sinistro di un file stereo. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per il lato sinistro di un file si rispecchiano automaticamente sul lato destro e viceversa.

### **Attenua il cursore di riproduzione per i canali in mute**

Se questa opzione è attivata, la parte del cursore di riproduzione che si sovrappone ai canali audio in mute è trasparente.

### **Modifica la vista principale e la vista d'insieme**

Consente di configurare impostazioni di colore separate per la vista principale e quella d'insieme. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per la vista principale si rispecchiano automaticamente sulla vista d'insieme e viceversa.

### **Selettore del colore**

Consente di selezionare il colore per la parte selezionata. Fare clic nel cerchio esterno per selezionare la tinta. Fare clic nel triangolo per regolare la saturazione e la luminosità.

### **Rosso/Verde/Blu**

Consente di specificare i componenti rosso, verde e blu dello spettro di colori RGB.

### **Copia colore**

Consente di copiare il colore corrente negli appunti.

### **Incolla**

Consente di incollare il colore dagli appunti.

### **Questo stile viene usato se si applicano le seguenti condizioni**

Queste opzioni consentono di definire le condizioni in base alle quali viene applicato uno specifico stile di colori.

### **L'estensione del file è una tra le seguenti**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con l'estensione specificata. Separare le estensioni con un carattere «;».

### **Il nome contiene una delle seguenti parole chiave**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file il cui nome contiene specifiche parole chiave. Separare le parole chiave con un carattere «;».

### **La frequenza di campionamento è compresa tra**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file che presentano una frequenza di campionamento ricompresa entro l'intervallo specificato.

### **La profondità in bit è compresa tra**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file che presentano una profondità in bit ricompresa entro l'intervallo specificato.

### **Il numero di canali è pari a**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file che presentano il numero di canali specificato.

#### LINK CORRELATI

[Preferenze dei file audio](#) a pag. 238

[Assegnazione dei colori agli elementi dell'Editor audio](#) a pag. 241



## Assegnazione dei colori agli elementi dell'Editor audio

È possibile assegnare dei colori personalizzati ai vari elementi dell'**Editor audio**. A seconda dell'elemento selezionato, è possibile configurare impostazioni aggiuntive per trasparenza, aspetto o definire se è necessario punteggiare una linea, ad esempio.

### Canale sinistro/Canale destro

#### Forma d'onda

Il colore della forma d'onda.

#### Forma d'onda (selezionata)

Il colore della forma d'onda della parte selezionata della forma d'onda.

#### Contorno della forma d'onda

Il colore del contorno della forma d'onda.

#### Contorno della forma d'onda (selezionato)

Il colore del contorno della parte selezionata della forma d'onda.

#### Sfondo alto

Il colore dello sfondo alto.

#### Sfondo alto (selezionato)

Il colore della parte selezionata dello sfondo alto.

#### Sfondo basso

Il colore dello sfondo basso.

#### Sfondo basso (selezionato)

Il colore della parte selezionata dello sfondo basso.

#### Asse principale della forma d'onda

Il colore dell'asse principale della forma d'onda e del relativo stile.

#### Asse 50% della forma d'onda

Il colore dell'asse 50% della forma d'onda e il relativo stile.

### Elementi della forma d'onda

#### Separatore di canale

Il colore della linea separatore di canale.

#### Cursore (modifica)

Il colore del cursore di modifica, la relativa ampiezza e trasparenza.

#### Cursore (modifica, no focus)

Il colore del cursore di modifica per un file che non presenta il focus.

#### Cursore (riproduzione)

Il colore del cursore durante la riproduzione.

#### Segnale Pre/Post-Roll

Il colore del segnale pre/post-roll.

#### Linea dei marker

Il colore delle linee dei marker e una trasparenza opzionale.

#### Linea dell'indicatore di modifica

Il colore della linea dell'indicatore di modifica.

#### **Testa dell'indicatore di modifica**

Il colore della testa dell'indicatore di modifica.

#### **Indicatore di fine file**

Il colore dell'indicatore di fine file.

#### **Stile del righello dei tempi**

Il colore del righello dei tempi e il relativo stile.

#### **Font del righello dei tempi**

Il colore del font nel righello dei tempi e la dimensione del font.

#### **Stile del righello del livello**

Il colore del righello del livello, il relativo stile e trasparenza.

#### **Font del righello del livello**

Il colore del font nel righello del livello e la dimensione del font.

#### LINK CORRELATI

[Preferenze dei file audio](#) a pag. 238

[Scheda Stile \(Preferenze dei file audio\)](#) a pag. 239

## Preferenze dei montaggi audio

Questa finestra di dialogo consente di definire una serie di parametri generali per tutti i montaggi audio o solo per il montaggio audio attivo.

- Per aprire la scheda **Preferenze dei montaggi audio**, selezionare **File > Preferenze > Montaggi audio**.

#### LINK CORRELATI

[Scheda Stile \(Preferenze dei montaggi audio\)](#) a pag. 242

## Scheda Stile (Preferenze dei montaggi audio)

Questa scheda consente di specificare i colori personalizzati di clip e parti di una clip nella finestra di montaggio.

#### **Tema**

Consente di alternare i diversi schemi di colori di WaveLab LE.

#### **Parti**

Vengono mostrate le parti a cui è possibile applicare un colore. Fare clic su una parte per modificarne la colorazione.

#### **Casella di controllo**

Consente di selezionare più parti da colorare tutte contemporaneamente.

#### **Annulla**

Consente di annullare l'ultima modifica. Questa azione è possibile anche dopo il salvataggio del file.

#### **Ripeti**

Consente di ripetere le modifiche precedentemente annullate. Questa azione è possibile anche dopo il salvataggio del file.

### **Nascondi**

Nasconde la parte selezionata.

### **Cambia entrambi i canali, se applicabile**

Consente di configurare impostazioni di colore separate per il lato destro e sinistro delle clip stereo. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per il lato sinistro di una clip si rispecchiano automaticamente sul lato destro e viceversa.

### **Attenua il cursore di riproduzione per le tracce in mute**

Se questa opzione è attivata, la parte del cursore di riproduzione che si sovrappone alle tracce in mute è trasparente.

### **Selettore del colore**

Consente di selezionare il colore per la parte selezionata. Fare clic nel cerchio esterno per selezionare la tinta. Fare clic nel triangolo per regolare la saturazione e la luminosità.

### **Rosso/Verde/Blu**

Consente di specificare i componenti rosso, verde e blu dello spettro di colori RGB.

### **Copia colore**

Consente di copiare il colore corrente negli appunti.

### **Incolla**

Consente di incollare il colore dagli appunti.

### **Questo stile viene usato se si applicano le seguenti condizioni**

Queste opzioni consentono di definire le condizioni in base alle quali viene applicato uno specifico stile di colori.

#### **L'estensione del file è una tra le seguenti**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file con l'estensione specificata. Separare le estensioni con un carattere «;».

#### **Il nome contiene una delle seguenti parole chiave**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip il cui nome contiene specifiche parole chiave. Separare le parole chiave con un carattere «;».

#### **La frequenza di campionamento è compresa tra**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file che presenta una frequenza di campionamento ricompresa entro l'intervallo specificato.

#### **La profondità in bit è compresa tra**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file che presenta una profondità in bit ricompresa entro l'intervallo specificato.

#### **Il numero di canali è pari a**

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che presentano il numero di canali specificato.

#### LINK CORRELATI

[Preferenze dei montaggi audio](#) a pag. 242

[Assegnare i colori agli elementi di un montaggio audio](#) a pag. 244

## Assegnare i colori agli elementi di un montaggio audio

È possibile assegnare dei colori personalizzati ai vari elementi della finestra di un montaggio audio.

### Colori delle clip

Sono disponibili i seguenti tipi di clip:

#### Regione della dissolvenza incrociata

Consente di impostare il colore dello sfondo per le sezioni delle clip sovrapposte.

#### Standard

I colori predefiniti, utilizzati per le clip per le quali non è stato selezionato alcun colore specifico.

#### Bloccata

I colori utilizzati per le clip completamente bloccate.

#### In mute

I colori utilizzati per le clip in mute.

#### Personalizzato

Queste opzioni corrispondono agli elementi presenti nei sotto menu dei colori. È possibile definire delle condizioni nella sezione **Questo stile viene usato se si applicano queste condizioni** per impostare quando queste devono essere automaticamente applicate.

Sono disponibili i seguenti elementi del colore:

#### Sfondo alto/basso

I colori dello sfondo della clip. Gli sfondi di visualizzazione risultanti sono dissolvenze sfumate dai colori in alto a quelli in basso.

#### Forma d'onda (normale, selezionata)

Il colore della forma d'onda per le clip selezionate e non selezionate.

#### Contorno della forma d'onda (normale, selezionato)

Il colore del contorno della forma d'onda per le clip selezionate e non selezionate.

#### Bordo

Il bordo sinistro e destro della clip.

#### Bordo (selezionato)

Il bordo sinistro e destro di una clip selezionata.

#### Asse (livello zero)

Il colore della linea punteggiata orizzontale al centro di una clip, che indica il livello zero.

#### Asse (metà livello)

Il colore delle linee punteggiate orizzontali a metà dal centro di una clip, che indica metà livello.

#### Separatore di canale (clip stereo)

La linea che divide i due lati in una clip stereo.

#### Nome della clip

L'etichetta con il nome della clip.

**Nome della clip attiva**

L'etichetta con il nome della clip attiva.

**Sfondo del nome della clip attiva**

Lo sfondo dell'etichetta con il nome della clip attiva.

**Varie**

**Sfondo alto/basso**

I colori dello sfondo della vista della traccia per le aree senza una clip.

**Sfondo (porzione selezionata) alto/basso**

I colori dello sfondo nelle porzioni selezionate.

**Cursore (modifica)/Cursore (modifica, no focus)/Cursore (riproduzione)**

Il colore del cursore corrispondente.

**Linea dei marker**

Il colore delle linee dei marker nel montaggio audio.

**Linea del cue-point**

Il colore delle linee di cue-point punteggiate verticali e delle linee di cue-point di fine.

**Linea della griglia temporale**

Il colore della griglia temporale, se attivata nel menu del righello del tempo.

LINK CORRELATI

[Preferenze dei montaggi audio](#) a pag. 242

[Scheda Stile \(Preferenze dei montaggi audio\)](#) a pag. 242

# Indice analitico

## A

- Agganci magnetici
  - File audio [82](#)
  - Montaggi audio [159](#)
- AIFF [93](#)
- Aiuto [5](#)
- Allineamento [82](#), [159](#)
  - Punti di zero [83](#)
- Analisi
  - Analisi audio [117](#)
  - Analisi delle frequenze in 3D [117](#)
- Analisi audio [117](#)
- Analisi delle frequenze in 3D [117](#)
  - Opzioni [118](#)
- Annulla [57](#)
- Annulla solo
  - Tracce [79](#)
- Apparecchiature
  - Collegamento [9](#)
- Area dei controlli dei canali [81](#)
- Area dei controlli delle tracce [130](#)
  - Indicatore di picco delle tracce [133](#)
  - Navigatore [130](#)
  - Tracce mono [131](#)
  - Tracce stereo [131](#)
- Area lavoro
  - Elementi [32](#)
  - Finestra [32](#)
  - Finestre scorrevoli [36](#)
- ASIO
  - Driver [11](#)
  - Driver generico a bassa latenza [11](#)
- ASIO-Guard [10](#)
  - Configurazione [10](#)
  - Connessioni audio [12](#)
  - Latenza [9](#)
- Attività in background
  - Annullamento [201](#)
  - Interruzioni del flusso audio [202](#)
  - Monitoraggio [201](#)
- Attributi
  - Finestra di dialogo Metadati [113](#)
  - Metadati [111](#)
- Audio
  - Analisi [117](#)
  - Copia [108](#)
  - Inversione [126](#)
  - Preferenze [236](#)
  - Selezione [23](#)
  - Selezione di un intervallo [23](#)
  - Spostamento [106](#)
- Avvio
  - Finestra di dialogo [21](#)

## B

- Backup
  - Backup automatici [50](#)
- Barra dei comandi [38](#)
- Barra di stato [39](#)
- Barra di trasporto [73](#)
  - Nascondere [75](#)
  - Posizione [75](#)
  - Pulsante di arresto [74](#)
  - Pulsante Riproduci [74](#)
- Browser dei file [52](#)
  - Cartelle preferite [54](#)
  - Finestra [52](#)
- Bus
  - Connessioni audio [12](#)
- BWF
  - Metadati [111](#)

## C

- Canali
  - Intervallo di selezione [26](#)
  - Selezione [25](#)
  - Stereo a mono [193](#)
- Canali audio
  - Riproduzione [76](#)
- Cartelle [69](#)
  - Scheda [70](#)
  - Specificare [70](#)
- Cartelle di documenti [69](#)
- Cartelle di lavoro [69](#)
- CC121
  - Controlli [17](#)
  - Dispositivi di controllo remoto [15](#)
- CD audio
  - Importa [215](#)
  - Importazione [177](#)
- CD audio semplificato
  - Importazione [146](#)
- Clip [151](#)
  - Assemblaggio del montaggio audio [148](#)
  - Attiva [160](#)
  - Cue point [166](#)
  - Dissolvenze incrociate [161](#)
  - Divisione [165](#)
  - Duplicazione [163](#)
  - Eliminazione [165](#)
  - Finestra [155](#)
  - Gestione dei file sorgente delle clip [167](#)
  - Inserimento di clip audio nei montaggi audio [151](#)
  - Menu contestuale [160](#)
  - Modifica dei file sorgente delle clip [167](#)
  - Modifica dell'ordine [158](#)
  - Montaggio audio [129](#)

Clip (*continuazione*)  
 Operazioni di modifica 155  
 Raggruppamento automatico 162  
 Ridimensionamento 164  
 Riordino 158  
 Riproduzione 80  
 Selezione 156  
 Sovrapposizioni 163  
 Spostamento 161, 162

Clip attiva 160

Clipping  
 Livello master 192

Codifica  
 File audio 99  
 FLAC 100  
 MP3 99  
 OGG 101  
 WMA 102

Colori  
 Editor audio 241  
 Finestra della forma d'onda 224, 239  
 Finestra di montaggio 224  
 Montaggi audio 242  
 Schede 49

Comandi da tastiera  
 Indicizzati 229  
 Personalizzazione 226  
 Sequenze di tasti 229

Configurazione  
 WaveLab 235

Configurazione dei canali  
 Proprietà audio 94

Connessioni audio 9  
 Bus 12  
 Definizione 10  
 Driver 11  
 Scheda 12

Conversione  
 Da mono a stereo 104  
 Da stereo a mono 104  
 Frequenza di campionamento 128  
 Ricampionamento 127  
 Tipi di marker 210

Copia  
 File 50  
 Informazioni audio negli appunti 71

Cue point  
 Aggiunta 166  
 Clip 166

Cursore  
 Definire la posizione 44  
 Indicatore della posizione del cursore 158

Cursori 29

## D

DC Offset 127  
 Rimozione 127

Dispositivi di controllo remoto  
 CC121 15, 17  
 Scheda 16

Dissolvenze  
 Creazione di fade-in e di fade-out 124  
 Dissolvenze incrociate 125  
 Dissolvenze semplici 125  
 Inviluppo 167  
 Nei file audio 124  
 Nei montaggi audio 172  
 Tipi 173

Dissolvenze incrociate 125  
 Creazione 125  
 Nei montaggi audio 172  
 Opzioni della funzione Incolla e dissolvenza incrociata 126

Dissolvenze incrociate nelle clip  
 Modifica 175

Dissolvenze nelle clip  
 Creazione 173  
 Curve 173

Divisione  
 Clip 165  
 Tracce stereo in tracce mono 151

Driver  
 ASIO 11  
 Audio 11  
 Generico a bassa latenza 11

Driver audio 11  
 Frequenza di campionamento 191

## E

Editor audio 32  
 Area dei controlli dei canali 81  
 Colori 241  
 Finestra della forma d'onda 81  
 Scheda Inserisci 90  
 Scheda Modifica 86  
 Scheda Processa 120  
 Scheda Processamento 91  
 Scheda Renderizza 91  
 Scheda Visualizza 84  
 Schede 84  
 Trascinamento 58

Editor dei feed RSS 33

Effetti  
 Bypassare 189  
 Disabilitazione 189  
 Interruzioni del flusso audio 202  
 Preset 190  
 Sezione Master 186

Envelope  
 Finestra di dialogo 123

## F

Feed RSS 218  
 Creazione 220  
 Editor 218  
 Impostazioni FTP 221  
 Pubblicazione 222  
 Verifica 223

File  
 Apertura 48  
 Apertura dagli appunti 48

- File (*continuazione*)
    - Chiusura [49](#)
    - Copia [50](#)
    - Eliminazione [51](#)
    - Focus [72](#)
    - Gestione [48](#)
    - Passaggio da un file all'altro [55](#)
    - Renderizzazione [194](#)
    - Rinomina [51](#)
    - Salvataggio [49](#)
    - Temporanei [57](#)
    - Utilizzati di recente [55](#)
  - File audio
    - Creazione [94](#)
    - Dissolvenze [124](#)
    - Preferenze [238](#)
    - Salvataggio [95](#)
    - Salvataggio in un altro formato [95](#)
  - File di picco [29](#)
    - Ricostruzione [29](#)
  - File in virgola mobile [93](#)
  - File mancanti [147](#)
    - Finestra di dialogo [147](#)
  - File temporanei [57](#)
  - Finestra dei plug-in
    - Sezione Master [188](#)
  - Finestra della forma d'onda [81](#)
    - Area dei controlli dei canali [81](#)
    - Colori [224](#)
    - Personalizzazione [224](#)
  - Finestra di montaggio
    - Colori [224](#)
    - Personalizzazione [224](#)
  - Finestra Feed RSS
    - Trascinamento [59](#)
  - Finestra Montaggio audio
    - Area dei controlli delle tracce [130](#)
    - Scheda Dissolvenza [138](#)
    - Scheda Inserisci [137](#)
    - Scheda Involuppo [140](#)
    - Scheda Modifica [136](#)
    - Scheda Renderizza [141](#)
    - Scheda Visualizza [133](#)
  - Finestra Note [177](#)
  - Finestre
    - Gestione [23](#)
  - Finestre degli strumenti [36](#)
    - Apertura e chiusura [36](#)
  - Finestre degli strumenti di utility
    - Ancoraggio e disancoraggio [37](#)
  - Finestre scorrevoli [36](#)
  - FLAC [93](#)
    - Codifica [100](#)
  - Focus [72](#)
  - Formati file
    - AIFF [93](#)
    - FLAC [93](#)
    - Modifica [97](#)
    - MP3 [93](#)
    - MPEG [93](#)
    - OGG [93](#)
    - WavPack [93](#)
    - WMA [93](#)
  - Formati file audio [93](#)
    - Finestra di dialogo [95](#)
    - Modifica [97](#)
  - Formato tempo
    - Finestra di dialogo [44](#)
  - Fotogrammi (frame) al secondo
    - Formato [44](#)
  - Frequenza di campionamento
    - Conflitti [109](#)
    - Conversione [128](#)
    - Driver audio [191](#)
    - Montaggio audio [146](#)
    - Proprietà audio [94](#)
    - Ricampionamento [127](#)
  - FTP
    - Feed RSS [221](#)
    - Pubblicazione dei feed RSS [221](#)
- ## G
- Generico a bassa latenza
    - Driver [11](#)
  - GPK
    - File di picco [29](#)
  - Guadagno
    - Finestra di dialogo [122](#)
- ## I
- ID3
    - Metadati [111](#)
  - Importazione
    - Opzioni di importazione dei montaggi audio [146](#)
    - Tracce CD audio [215](#)
    - Video nei montaggi audio [146](#)
  - Indicatore della capacità del disco [182](#)
  - Indicatore della posizione del mouse [158](#)
  - Indicatore di livello
    - Impostazioni [181](#)
  - Indicatore di picco delle tracce [133](#)
  - Indicatori audio
    - Registrazione [181](#)
  - Ingrandimento
    - con il mouse [62](#)
    - Controlli di ingrandimento [61](#)
    - Opzioni [63](#)
    - Strumento Ingrandimento [61](#)
    - tramite la tastiera [63](#)
  - Interruzioni del flusso audio [202](#)
    - ASIO-Guard [10](#)
  - Intervallo di selezione
    - Spostamento [26](#)
  - Inversione dell'audio [126](#)
  - Inversione di fase [126](#)
  - Involuppi
    - Involuppi del livello [168](#)
  - Involuppi delle clip [167](#)
    - Aggiunta dei punti curva [169](#)
    - Livello [172](#)
    - Livello della selezione [171](#)
    - Modifica delle curve [170](#)
    - Nascondere [168](#)
    - Operazioni di modifica [169](#)



Involuppi delle clip (*continuazione*)  
 Reinizializzazione delle curve [171](#)  
 Selezione [168](#)  
 Silenziare un intervallo di una clip [171](#)  
 Visualizzazione [168](#)

Involuppo [167](#)  
 Dissolvenze [167](#)  
 Operazioni [123](#)  
 Panorama [167](#)  
 Per le clip [167](#)  
 Volume [167](#)

## L

Latenza [9](#)  
 Layout dell'area lavoro  
     Reinizializzazione [47](#)  
 Level Normalizer  
     Finestra di dialogo [122](#)  
 Linea info [158](#)  
 Lingua [235](#)  
 Livello  
     Livello master [192](#)  
 Livello del volume  
     Indicatore di picco delle tracce [133](#)  
 Livello master  
     Sezione Master [192](#)  
 Loop [213](#)  
     Creazione [213](#)  
     Riproduzione [74](#)

## M

M4A  
     Preset dei metadati [114](#)  
 Marker [203](#)  
     Conversione dei tipi di marker [210](#)  
     Creazione [206](#)  
     Duplicazione [208](#)  
     Eliminazione [208](#)  
     Finestra [203](#)  
     Nascondere [209](#)  
     Navigazione [209](#)  
     Registrazione [182](#)  
     Rinomina [210](#)  
     Selezione [211](#)  
     Spostamento [209](#)  
     Tipi [203](#)  
     Vincolare alle clip [212](#)  
 Menu contestuali [40](#)  
     Clip attiva [160](#)  
 Metadati [111](#)  
     Finestra [112](#)  
     Finestra di dialogo [113](#)  
     Modifica [113](#)  
     Preset [114](#)  
 Mid/Side  
     Livello master [192](#)  
 Misure e movimenti  
     Formato [43](#)  
     Impostazioni [43](#)  
 Mixaggio  
     Canali stereo in canali mono [193](#)

Mixdown  
     File audio [110](#)  
     Montaggi audio [176](#)  
 Modifica dei valori [57](#)  
 Monitoraggio  
     Attività in background [201](#)  
 Mono  
     A stereo [104](#)  
     Altoparlante dedicato [15](#)  
     Gestione [92](#), [108](#)  
 Montaggi audio [32](#), [129](#)  
     Assemblaggio [148](#)  
     Colori [242](#)  
     Creazione [143](#)  
     Creazione da un file audio [143](#)  
     Dissolvenze [172](#)  
     Dissolvenze incrociate [172](#)  
     Duplicati [145](#)  
     Finestra [129](#)  
     Percorso del segnale [142](#)  
     Preferenze [242](#)  
     Proprietà [146](#)  
     Riferimenti non validi ai file audio [147](#)  
     Salvataggio [51](#)  
     Schede [133](#)  
     Trascinamento [58](#)  
 MP3 [93](#)  
     Codifica [99](#)  
     Preset dei metadati [114](#)  
 MP4  
     Preset dei metadati [114](#)  
 MPEG  
     MP3 [93](#), [99](#)  
 Mute  
     Tracce [79](#)

## N

Navigatore [130](#)  
 Navigazione [57](#)  
 Normalizzazione  
     Level Normalizer [122](#)

## O

OGG [93](#)  
     Codifica [101](#)  
 Operazioni di trascinamento [58](#)  
 Orologio  
     Formato [44](#)

## P

Panorama  
     Involuppi delle clip [167](#)  
     Involuppo [167](#)  
 Percorso del segnale  
     Montaggio audio [142](#)  
 Personalizzazione [224](#)  
     Finestra della forma d'onda [224](#)  
     Finestra di montaggio [224](#)

Personalizzazione (*continuazione*)

- Preset [66](#)
- Scorciatoie [226](#)

Picchi

- Indicatore di picco delle tracce [133](#)

Plug-in

- Aggiunta di plug-in VST [230](#)
- Bypassare [189](#)
- Disabilitazione [189](#)
- Esclusione [231](#)
- Organizzazione [230](#)
- Preferenze [231](#)
- Preset degli effetti [190](#)
- Sezione Master [187](#)

Plug-in VST

- Aggiunta [230](#)

Precisione del processamento [30](#)

- Preferenze [236](#)

Precisione doppia

- File temporanei [57](#)
- Precisione del processamento [236](#)

Preferenze

- Audio [236](#)
- File audio [238](#)
- Generale [235](#)
- Globale [235](#)
- Montaggi audio [242](#)
- Opzioni [237](#)
- Plug-in [231](#)
- Visualizzazione [235](#)

Preferenze globali

- Audio [236](#)
- Generale [235](#)
- Opzioni [237](#)
- Visualizzazione [235](#)

Preset [66](#)

- Caricamento [67](#)
- Eliminazione [67](#)
- Formato file audio [98](#)
- Metadati [114](#)
- Modifica [67](#)
- Preset degli effetti predefiniti [68](#)
- Salvataggio [66](#)
- Sezione Master [197](#)
- Temporanei [67](#)
- VST 2 [190](#)

Preset degli effetti predefiniti

- Caricamento [68](#)
- Rimozione [69](#)
- Salvataggio [68](#)

Preset della Sezione Master [197](#)

- Caricamento [199](#)
- Salvataggio [198](#)

Preset temporanei [67](#)

- Ripristino [68](#)
- Salvataggio [67](#)

Processamento offline [120](#)

- Applicazione [121](#)

Profondità in bit [30](#)

- Proprietà audio [94](#)

Proprietà

- Montaggio audio [146](#)
- Proprietà audio [34](#)

Proprietà audio

- Finestra di dialogo [94](#)
- Modifica [110](#)
- Scheda Info [34](#)

Pulsante di arresto [74](#)

Punti di zero [83](#)

**R**

Registrazione [178](#)

- Configurazione [178](#)
- Finestra di dialogo [179](#)
- Indicatore della capacità del disco [182](#)
- Indicatore di livello [181](#)
- Marker [182](#)
- Scheda [12](#)
- Spettrometro [181](#)

Renderizzazione

- File [194](#)
- File audio [110](#)
- Interruzioni del flusso audio [202](#)
- Montaggi audio [176](#)
- Montaggi audio verso un file audio [176](#)
- Sezione Master [194](#)
- Sul posto [195](#)

Renderizzazione sul posto [195](#)

Ricampionamento [127](#), [128](#)

- Sezione Master [190](#)

Riferimenti non validi ai file audio [147](#)

Righello

- Misure e movimenti [43](#)
- Righello del livello [41](#)
- Righello del tempo [41](#)

Righello del livello [41](#)

- Opzioni [41](#)

Righello del tempo [41](#)

- Menu [41](#)
- Opzioni [41](#)

Rinomina

- File [51](#)
- Marker [210](#)

Ripercussione

- Spostamento e applicazione delle dissolvenze incrociate alle clip [162](#)

Ripeti [57](#)

Riproduzione [73](#)

- A partire dal righello del tempo [76](#)
- Barra di trasporto [73](#)
- Canale audio selezionato [76](#)
- Clip [80](#)
- In background [9](#)
- Loop [74](#)
- Nella finestra Montaggio audio [79](#)
- Pulsante di arresto [74](#)
- Pulsante Riproduci [74](#)
- Scorciatoie [75](#)
- Scorrimento [79](#)
- Scrubbing [78](#)

Risposte predefinite

- Reinizializzazione [30](#)

**S**

- Salvataggio
  - File [49](#)
  - File multipli [50](#)
  - Montaggi audio [51](#)
  - Preset della Sezione Master [198](#)
- Scheda File [33](#)
- Scheda File recenti [55](#)
- Scheda Info [34](#)
- Schede
  - Colori [49](#)
  - Indicatore di modifiche non salvate [49](#)
- Schede audio [9](#)
- Schermo intero
  - Attivazione [47](#)
- Scorciatoie
  - Elenco [230](#)
  - Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie [228](#)
  - Operazioni di modifica [228](#)
  - Personalizzazione [226](#)
  - Riproduzione [75](#)
  - Scheda [226](#)
- Scorrimento
  - Nel corso della riproduzione [79](#)
- Scrubbing [78](#)
  - Preferenze [79](#)
  - Strumento Riproduci [78](#)
  - Utilizzando il righello del tempo [78](#)
- Selezione
  - Eliminazione [28](#)
  - Estensione [28](#)
  - Riduzione [28](#)
  - Silenziare [116](#)
  - Sostituzione con silenzio [115](#)
  - Spostamento [27](#)
- Sequenze di tasti [229](#)
- Sezione Master [184](#)
  - Canali stereo in canali mono [193](#)
  - Caricamento dei preset della Sezione Master [199](#)
  - Finestra [184](#)
  - Finestra dei plug-in [188](#)
  - Formati dei plug-in degli effetti supportati [187](#)
  - Frequenza di campionamento [191](#)
  - Impostazioni [185](#)
  - Pannello di ricampionamento [190](#)
  - Pannello Effetti [186](#)
  - Pannello Livello Master [192](#)
  - Percorso del segnale [185](#)
  - Preset [197](#)
  - Renderizzazione [194](#)
  - Salvataggio dei preset della Sezione Master [198](#)
  - Scheda Renderizza [196](#)
  - Strumenti [185](#)
  - Trascinamento [59](#)
- Silenzio
  - Generatore [114](#)
  - Inserimento [115](#)
  - Sostituzione di una selezione con del silenzio [115](#)
- Sinistra/destra
  - Livello master [192](#)

- Sistema
  - Configurazione [9](#)
- Solo
  - Annulla solo [79](#)
  - Tracce [79](#)
- Spinta
  - Spostamento dell'audio [107](#)
- Spostamento dell'audio [106](#)
- steinberg.help [5](#)
- Stereo
  - A mono [104, 193](#)
  - Divisione delle tracce stereo in tracce mono [151](#)
  - Gestione [92, 108](#)

**T**

- Tempo
  - Formato dell'indicatore [43](#)
- Timecode
  - Formato [44](#)
- Tipi di marker [203](#)
  - Conversione [210](#)
- Touch Bar [233](#)
  - Personalizzazione [233](#)
- Tracce [148](#)
  - Aggiunta [149](#)
  - Annulla solo [79](#)
  - Area dei controlli delle tracce [130](#)
  - Assemblaggio del montaggio audio [148](#)
  - Blocco e sblocco [150](#)
  - Mute [79](#)
  - Ridimensionamento [150](#)
  - Rimozione [150](#)
  - Solo [79](#)
  - Spostamento nell'elenco tracce [149](#)
  - Visualizzazione di un numero maggiore o minore [65](#)

**V**

- Visualizzazione
  - Preferenze [235](#)
- Volume
  - Inviluppo [167](#)
- VST 2
  - Preset [190](#)
- VU Meter
  - Impostazioni [181](#)

**W**

- WAV
  - Preset dei metadati [114](#)
- WaveLab
  - Configurazione [235](#)
  - Lingua [235](#)
- WavPack [93](#)
- Windows Media Audio
  - Codifica [102](#)
- WMA [93](#)
  - Codifica [102](#)

## Z

Zoom [59](#)

Montaggio audio [65](#)